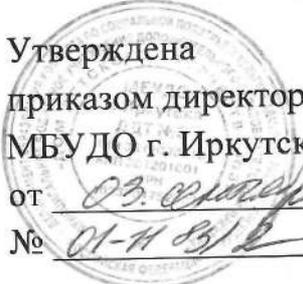


Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования города Иркутска
«Дом детского творчества №3»

Рекомендована
педагогическим советом
МБУДО г. Иркутска ДДТ №3
протокол № 1
от 31 августа 2018 года

Утверждена
приказом директора
МБУДО г. Иркутска ДДТ №3
от 03.08.2018 2018 года
№ 01-Н/3/2



Дополнительная общеразвивающая программа

«Обучение игре в шахматы»

Адресат программы: дети 5-12 лет

Срок реализации: 3 года

Разработчик программы:

Краснопеев Петр Васильевич

Педагог дополнительного образования

г. Иркутск, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Планируемые результаты	5
3. Учебный план 1 года обучения.....	6
4. Календарный учебный график для групп 1 года обучения	7
5. Учебно-тематический план для групп 1 года обучения	7
6. Содержание объем программы 1 года обучения.....	10
7. Учебный план 2 года обучения.....	13
8. Календарный учебный график для групп 2 года обучения.....	14
9. Содержание объем программы 2 года обучения.....	16
10. Учебный план 3 года обучения.....	17
11. Календарный учебный график для групп 3 года обучения	17
12. Содержание объем программы 3 года обучения	
13. Оценочные материалы.....	16
14. Методическое обеспечение.....	23
15. Условия реализации программы.....	24
16. Список литературы.....	25

Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь как один из элементов умственной культуры. Речь идёт о школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы.

В. Сухомлинский

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа разработана на основе нормативных правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 01.05.2019) "Об образовании в Российской Федерации";

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

- СанПин 2.4.4.3172-14, утверждённый Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. №41 «Об утверждении Сан ПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р);

- Концепция развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 28.05.2015г. №996-р);

- Устав МБУДО г. Иркутска ДДТ №3, согласован распоряжением заместителя комитета по социальной политике и культуре администрации города Иркутска, № 504-02-1039/15 от 29.05.2015

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы:

Шахматы - единственная из интеллектуальных игр, каких на свете великое множество, служат средством сугубо интеллектуального спортивного единоборства. Они осуществили прорыв в широкую социальную сферу, всем своим многовековым развитием заслужили официальное признание не только как мощное средство воспитания и развития человека, но и как неотъемлемая составная часть культурной и научной жизни современного человеческого общества.

Шахматисты-профессионалы - люди, несомненно, талантливые - вполне могли бы с успехом приложить свои интеллектуальные способности к другим сферам человеческой деятельности. Но они сознательно решили посвятить свою жизнь шахматам, справедливо и обоснованно рассматривая этот вид деятельности как нужный и полезный людям, как важную область приложения творческих сил.

Ведущее место по своей социальной значимости занимает функция шахмат, связанная с международным, межнациональным общением людей. Социальные функции шахмат проявляются и в их эстетическом воздействии на достаточно широкий круг лиц, которые могут быть отнесены к категории шахматных болельщиков, зрителей.

Ценность шахмат состоит в том, что с их помощью можно создавать логические произведения, которые также доставляют ценителям художественное удовлетворение. Серьёзные занятия шахматами во многом содержат компоненты подлинно научной деятельности. Аналитическая работа высококвалифицированного шахматиста, тренера, журналиста, комментатора по своей направленности и напряжённости, по сути, не отличается от исследовательской деятельности учёного.

В литературе приводятся многочисленные доказательства продуктивности взаимосвязей шахмат с философией, кибернетикой, психологией, математикой, педагогикой и т.д. Социальный статус современных шахмат, таким образом, определяется той отдачей, которую получают от шахмат другие

отрасли научных знаний, и особенно весь комплекс психолого-педагогических дисциплин, непосредственно связанных с воспитанием, обучением и развитием человека.

Педагогический эффект шахмат проявляется не сразу и, прежде всего, зависит от массового вовлечения школьников в занятия шахматами. Важной задачей является пропаганда шахмат среди детей, педагогов и родителей, проведение массовых шахматных соревнований школьников.

Необходимым условием успешной игры в шахматы является последовательность мыслительных операций. Очевидно, что сильные позиционные ходы или выигрышные комбинации не возникают по воле случая, а требуют определённой подготовки и должны быть обоснованы. Уже первый опыт сражения за доской показывает начинающему шахматисту, что много ошибочных ходов можно было бы избежать, если бы он был знаком с разработанными ранее и известными в теории шахмат правилами и вариантами. Так из простой любознательности возникает устойчивая потребность многообразия ситуаций.

Для движения вперёд шахматист должен научиться самостоятельно использовать имеющиеся у него знания и навыки для выбора решения применительно к разнообразным конкретным ситуациям. Здесь важное значение приобретает овладение искусством сравнительного мыслительного анализа: умение находить различия в похожих ситуациях и сходство во внешне различных. Умение сравнивать позиции на доске формирует способность к обобщению шахматного материала. Постепенно совершенствуясь в игре, юные шахматисты учатся выделять главные, наиболее существенные характеристики и особенности конкретной ситуации, а в дальнейшем переносят усвоенные на шахматном материале навыки и умения в другие сферы своей деятельности. Тем самым, шахматы вносят вклад в формирование творческих качеств личности.

Несомненно, благотворное влияние шахматы оказывают на развитие памяти. Но в мыслительной деятельности шахматиста преимущественное значение имеет не буквальное, механическое, а смысловое логическое запоминание.

Шахматные успехи обусловлены высокой дисциплиной мышления и требуют устойчивого, интенсивного и достаточно широкого по объёму внимания.

Занятия шахматами стимулируют развитие фантазии, воображения и способности предвидения. Объективные условия игры ориентируют шахматиста на необходимость постоянного предвидения развития событий на доске. Процесс предвидения становится рефлексивным, т.е. неизбежно связанным с имитацией мыслей противника и анализом собственных рассуждений и выводов с учётом результатов такой имитации.

Шахматы требуют дисциплинированности, систематического самоконтроля. Положительное влияние шахматы оказывают на развитие таких черт характера, как самообладание и выдержка. Шахматист овладевает способностью поддерживать максимум интеллектуального напряжения в нужные моменты и управлять своими эмоциями. Шахматы - полезная школа для воспитания стойкости и упорства в экстремальных ситуациях.

Шахматы развивают объективное отношение к себе. Шахматная партия проходит в обстановке острой взаимной критики. Каждый из соперников стремится обнаружить и использовать ошибки в действиях другого. Поэтому результаты игры объективно стимулируют шахматиста к критическому самоанализу и становятся, следовательно, средством самовоспитания.

Шахматы учат уважать чужое мнение, учат общению, расширяют кругозор. Увлечение шахматами позволяет подростку заинтересованно и в известном смысле на равных общаться со взрослыми, знакомиться с людьми разных профессий и возрастов, деятельности, приобщением детей к разным видам науки, искусства, культуры, спорта. Полезно сочетать, особенно, в начальных классах проведение тренировочных (лёгких) партий и небольших турниров. Поначалу детям легче даётся овладение символикой шахмат, если они больше работают практически.

В последнее время научные исследования, посвящённые теоретическим и опытно - экспериментальным доказательствам психолого-педагогических возможностей шахмат, проводятся во многих странах мира. Большинство данных указывает на повышение общей успеваемости детей, занимающихся шахматами. По данным двухгодичных исследований, проведённых под руководством академика Н.Ф. Талызиной, у младших школьников, участвующих в экспериментах, повысилась успеваемость по всем предметам. Учителя отмечают у многих детей улучшение памяти, дисциплины и организованности, развитие фантазии и воображения.

Очень интересный международный проект по развитию школьных шахмат разработан учёными и энтузиастами-педагогами Англии, России и США. Его основная направленность - использование воспитательных возможностей шахмат в борьбе с нарастающими негативными явлениями в молодёжной среде, и прежде всего наркоманией и преступностью.

Таким образом, успех обучения игре в шахматы в системе ДО зависит от эффективности разработанной методики, учитывающей характерные особенности мышления школьников разного возраста и их физическое развитие (особенно, в начальных классах).

Данная программа составлена на основе практической работы со школьниками младшего, среднего и старшего возраста и разработана на основе нормативно-правовых документов:

Отличительные особенности: обучение игре в шахматы с применением компьютера и современных мультимедийных программ мирового уровня.

Адресат программы:

-5-12 лет (разновозрастные группы)

Объем и сроки освоения программы:

-первый год - 216 часов;

-второй год - 216 часов;

-третий год – 216 часов

- три года по программе – 648 часов

Форма организации образовательного процесса:

-групповые (лекции, практические занятия, мастер-классы, шахматные турниры, участие в соревнованиях различного уровня)

Режим занятий:

три раза в неделю по два академических часа с перерывом между занятиями 10 минут

Форма обучения: очная

Цель программы: развивать готовность учащихся к саморазвитию и познанию через обучение игре в шахматы.

Обучающие:

Научить осмысленной игре всеми фигурами из начального положения

Научить приобретать теоретические знания и практические навыки в шахматной игре

Развивающие:

развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость;

Воспитательные:

прививать навыки самодисциплины, уважительное отношение к окружающим, стремление к развитию личностных качеств; волевых качеств, самосовершенствованию и самооценки, сохранять выдержку, критическое отношение к себе и сопернику.

Планируемые результаты обучения

К концу первого учебного года дети должны знать, 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.

К концу второго учебного года дети должны знать, уметь

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

К концу третьего учебного года дети должны знать, уметь

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Учебный план для групп 1 года обучения

№	Название разделов, тем	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		теория	практика	всего	
	1-й год обучения				
1.	Раздел1. Шахматная доска	5	5	10	
2.	Раздел2. Шахматные фигуры	3	3	6	
3.	Раздел3. Начальная расстановка фигур	2	2	4	
4.	Раздел4. Ходы и взятие фигур	36	36	72	
5.	Раздел5. Цель шахматной партии	24	24	48	
6.	Раздел6. Игра всеми фигурами из начального положения	33	33	66	
7.	Раздел7. Повторение программного материала	12	12	24	
8.	Раздел8. Промежуточная аттестация	2	2	4	зачётное занятие
	Итого:	108	108	216	

Календарный учебный график для групп 1 года обучения

№ п/п	Содержание занятий	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Всего часов
1	Шахматная доска	10									10
2	Шахматные фигуры	6									6
3	Начальная расстановка фигур	4									2
4	Ходы и взятие фигур	4	24	24	20						72
5	Цель шахматной партии				4	24	22				48
6	Игра всеми фигурами из начального положения						2	24	24	16	66
7	Повторение пройденного материала									6	6
8	Промежуточная аттестация (зачётное занятие)				2					2	4
ВСЕГО ЧАСОВ:		24	24	24	24	24	24	24	24	24	216

Учебно-тематический план

	Тема	теория	прак тика	всего
	1. Шахматная доска	5	5	10
1	История шахмат. Происхождение шахмат.	1	1	2
2	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	4	4	8
	2. Шахматные фигуры	3	3	6
1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек". "Угадайка", "Секретная фигура", "Что общего?", "Большая и маленькая".	3	3	6
	3. Начальная расстановка фигур	2	2	4
1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры .	2	2	4
	4. Ходы и взятие фигур	36	36	72

1	<u>Ладья</u> . Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. "Лабиринт", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности". Дидактические задания и игры.	3	3	6
2	<u>Слон</u> . Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности". Дидактические задания и игры.	3	3	6
3	<u>Ладья против слона</u> . Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар". "Взятие", "Защита "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".	3	3	6
4	<u>Ферзь</u> . Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности". Дидактические задания и игры.	3	3	6
5	<u>Ферзь против ладьи, слона</u> . Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар". "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля". "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".	3	3	6
6	<u>Конь</u> . Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".	3	3	6
7	<u>Конь против ладьи, слона, ферзя</u> . Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".	3	3	6
8	<u>Пешка</u> . Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки Взятие. Взятие не в проходе. Превращение пешки. Две пешки против двух, многопешечные положения, "Ограничение подвижности".	3	3	6
9	<u>Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня</u> . Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".	3	3	6
10	<u>Король</u> . Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в	3	3	6

	поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Игра на уничтожение фигур" (король против короля).			
11	<u>Король против других фигур.</u> Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля". Двойной удар. "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".	3	3	6
12	<u>Шах.</u> Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". "Первый шах".	3	3	6
	5. <u>Цель шахматной партии</u>	24	24	48
1	<u>Мат.</u> Что такое мат.	1	1	2
2	Мат ладьей.	1	1	2
3	Мат слоном.	1	1	2
4	Мат конем.	1	1	2
5	Мат пешкой.	1	1	2
6	Мат ферзем.	1	1	2
7	Мат в один ход.	1	1	2
8	Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).	1	1	2
9	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	2	2	4
10	Дидактические задания "Дай мат в один ход".	1	1	2
11	<u>Ничья.</u> Что такое ничья.	1	1	2
12	Варианты ничьей.	1	1	2
13	<u>ПАТ.</u> Что такое пат. Отличие пата от мата.	1	1	2
14	Примеры на пат.	1	1	2
15	Дидактические задания "Пат или не пат".	1	1	2
16	<u>Рокировка.</u> Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	1	1	2
17	Дидактические задания "Рокировка".	1	1	2
18	Ценность шахматных фигур. Таблица ценности.	1	1	2
19	Шахматная нотация.	1	1	2
20	Запись шахматной партии	1	1	2
21	Что такое дебют.	1	1	2
22	Что такое миттельшпиль	1	1	2
23	Что такое эндшпиль	1	1	2
	6. <u>Игра всеми фигурами из начального положения</u>	33	33	66
1	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	2	2	4
2	Игра всеми фигурами из начального положения	2	2	4
3	Борьба за центр	2	2	4
4	Захват центра	2	2	4
5	Быстрый ввод в бой легких фигур	1	1	2
6	Что необходимо делать в начале партии	1	1	2
7	Что не рекомендуется делать в начале партии	1	1	2
8	Мат из начального положения в два хода	1	1	2
9	«Детский» мат	1	1	2
10	Вариации на тему «Детского» мата	1	1	2
11	Демонстрация коротких партий	2	2	4
12	Выявление причин неправильной игры	2	2	4
13	Игра с записью шахматной партии	2	2	4
14	Выявление ошибок и исправление ошибок при записи партии	1	1	2
15	Анализ сыгранных партий	2	2	4

16	Знакомство с правилами ФИДЭ	2	2	4
17	Шахматные часы. Правила игры с шахматными часами	1	1	2
18	Игра в шахматы с применением шахматных часов	2	2	4
19	Игра на мат с первых ходов партии	1	1	2
20	Защитись от мата в начале партии	1	1	2
21	Правила «быстрых» шахмат	1	1	2
22	Игра с часами в «быстрые» шахматы	2	2	4
	7. <u>Повторение программного материала (зачётное занятие)</u>	12	12	24
	8. <u>Промежуточная аттестация</u>	2	2	4
	<u>Итого</u>	108	108	216

Содержание, объём программы первого года обучения

Программой предусматривается 108 занятий, по два часа. Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углублённой 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.

Примерное распределение программного материала

ШАХМАТНАЯ ДОСКА (10 часов)

Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".

Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

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.

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (6 часов)

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".

Дидактические игры и задания

"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.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (4 часа)

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

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

ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (72 часа)

ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых",

"Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка

против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".

ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).

КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Дидактические игры и задания

"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.

"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 6-7 лет 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.

ЦЕЛЬШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (66 часов)

МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ (48 часов)

Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Примечание. Повысить интерес детей к шахматным занятиям поможет просмотр компьютерных программ: «Шахматы в сказках», «Большое шахматное путешествие», «Шах и мат».

ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА (12 часов)

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ (4 часа)

Тестирование по пройденному материалу в декабре и мае учебного года

Учебный план 2 год обучения

№	Название разделов, тем	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		теория	практика	всего	
	2-й год обучения				
1.	Раздел 1. Краткая история шахмат	4	4	8	
2.	Раздел 2. Элементарные понятия о шахматной игре	5	5	10	
3.	Раздел 3. Шахматная нотация	6	6	12	
4.	Раздел 4. Ценность фигур	2	2	4	
5.	Раздел 5. Достижение материального перевеса	4	4	8	
6.	Раздел 6. Техника матования короля	16	16	32	
7.	Раздел 7. Достижение мата без жертвы материала	12	12	24	

8.	Раздел 8. Шахматная комбинация	14	14	28	
9.	Раздел 9. Повторение программного материала	7	7	14	
10.	Раздел 10. Промежуточная аттестация	2	2	4	зачётное занятие
11.	Раздел 11. Игровые, тренировочные и турнирные партии		72	72	
Итого:		72	144	216	

Календарный учебный график для групп 2 года обучения

№ п/п	Содержание занятий	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Всего часов
1	Элементарные понятия о шахматной игре:	10									10
2	Краткая история шахмат	6	2								8
3	Шахматная нотация		12								12
4	Ценность фигур		2	2							4
5	Достижение материального перевеса			8							8
6	Техника матования короля			6	14	12					32
7	Достижение мата без жертвы материала					4	16	4			24
8	Шахматная комбинация							12	16		28
9	Повторение программного материала									14	14
10	Промежуточная аттестация (зачётное занятие)				2					2	4
12	Игровые, тренировочные и турнирные партии	8	8	8	8	8	8	8	8	8	72
ВСЕГО ЧАСОВ:		24	24	24	24	24	24	24	24	24	216

Учебно-тематический план для групп 2 года обучения

	Тема	теория	практика	всего
	1. Краткая история шахмат	4	4	8
	Легенды о шахматах, об игре в шахматы	1	1	2
	Краткая история шахмат. Происхождение шахмат	1	1	2
	Чатуранга, шантранж, шатар. Шахматы проникают в Европу	1	1	2
	Чемпионы мира по шахматам, игровая практика	1	1	2
	2. Элементарные понятия о шахматной игре	5	5	10
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	1	1	2
2	Ходы шахматных фигур. Начальное положение	1	1	2
3	Цель игры, шах, мат, пат	1	1	2
4	Рокировка, взятие на проходе, превращение пешки	1	1	2
5	Демонстрация коротких партий	1	1	2
	3. Шахматная нотация	6	6	12
1	Шахматная нотация	1	1	2
2	Горизонталь, вертикаль, диагональ, название полей	1	1	2
3	Назови вертикаль, диагональ, какого цвета поле, кто быстрее, вижу цель	1	1	2
4	Обозначение шахматных фигур и термины шахмат	1	1	2

5	Запись начального положения, краткая и полная шахматная нотация	1	1	2
6	Запись шахматной партии	1	1	2
	4. Ценность фигур	2	2	4
1	Ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур "кто сильнее", "обе армии равны", выигрыш материала	2	2	4
	5. Достижение материального перевеса	4	4	8
1	Выигрыш ладьи, слона, коня	1	1	2
2	Способы защиты, уничтожение атакующей фигуры, уход из под боя	1	1	2
3	Защита атакующей фигуры	1	1	2
4	Перекрытие, контратака	1	1	2
	6. Техника матования короля	16	16	32
1	Две ладьи против короля	1	1	2
2	Шах и мат, мат или пат	1	1	2
3	Мат в 1 ход	1	1	2
4	На крайнюю линию, в угол	1	1	2
5	Ограниченный король	1	1	2
6	Мат в 2 хода	1	1	2
7	Ферзь и король против короля	1	1	2
8	Шах или мат, мат или пат ферзем	1	1	2
9	Ограничение короля противника при мате	1	1	2
10	Матование в углу доски ферзем	1	1	2
11	Шах или мат, мат или пат с участием ферзя и ладьи	1	1	2
12	Мат в 1 ход, мат в 2 хода с помощью ферзя и ладьи	1	1	2
13	Ладья и король против короля, пат	1	1	2
14	Шах, мат при помощи ладьи и короля, мат в 1 ход	1	1	2
15	Ограничение, оттеснение короля противника при помощи ладьи и короля	2	2	4
	7. Достижение мата без жертвы материала	12	12	24
1	Учебное положение на постановку мата	2	2	4
2	Цугцванг	2	2	4
3	Мат в эндшпиле	2	2	4
4	Защита от мата	2	2	4
5	Защита от мата (дидактические задания)	1	1	2
6	Защитись от мата в 2 хода в миттельшпиле	1	1	2
7	Объяви мат в 2 хода в миттельшпиле	1	1	2
8	Мат в 2 хода в дебюте	1	1	2
9	Защита от мата в дебюте	1	1	2
	8. Шахматная комбинация	14	14	28
1	Матовые комбинации	2	2	4
2	Завлечение	2	2	4
3	Разрушение защиты	1	1	2
4	Комбинации ведущие к материальному перевесу	1	1	2
5	Уничтожение защиты	1	1	2
6	Комбинации для достижения ничьей	1	1	2
7	Патовые комбинации	1	1	2
8	Сделай ничью	1	1	2
9	Ничья (ограничение материала)	1	1	2
10	Комбинация (вечный шах)	1	1	2
11	Связка	2	2	4
	9. Повторение программного материала	7	7	14
	10. Промежуточная аттестация(зачётное занятие)	2	2	4
	11. Игровые, тренировочные и турнирные партии		72	72
	Итого	108	144	216

Содержание, объём программы 2 года обучения

Программа предусматривает 108 занятий, по 2 учебных часа включая практику и тренировочные и турнирные партии. 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 разделов: “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.

Примерное распределение программного материала

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ (10 часов)

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ ПОНЯТИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ (10 часов)

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.

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (12 часов)

Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 - на e2”.

Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Дидактические игры и задания

“Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “e””), 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.

ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ КОРОЛЯ (32 часа)

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.

ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА (24 часа)

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.

ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ (28 часов)

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”. Требуется пожертвовать материал и дать мат.

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

Найти комбинацию ведущую к достижению материального перевеса.

ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА (14 часов)

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ (4 часа)

Тестирование по пройденному материалу в декабре и мае учебного года

Учебный план 3 года обучения

№	Название разделов, тем	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		теория	практика	всего	
	3-й год обучения				
1.	Раздел1. Основные понятия о шахматной игре	4	4	8	
2.	Раздел2. Основы дебюта	24	24	48	
3.	Раздел3. Основы миттельшпиля	18	18	36	
4.	Раздел4. Основы эндшпиля	14	14	28	
5.	Раздел5. Правила ФИДЭ	10	10	20	
6.	Раздел6. Промежуточная аттестация	2	2	4	зачётное занятие
7.	Раздел7. Игровые, тренировочные и турнирные партии		72	72	

	Итого:	72	144	216	
--	---------------	----	-----	-----	--

**Календарный учебный график
для групп 3 года обучения**

№ п/п	Содержание занятий	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Мам	Всего часов
1	Основные понятия о шахматной игре:	8									8
2	Основы дебюта	8	16	16	8						48
3	Основы миттельшпиля				6	16	14				36
4	Основы эндшпиля						2	16	10		28
5	Правила ФИДЕ								6	14	20
6	Промежуточная аттестация(зачётное занятие)				2					2	4
7	Игровые, тренировочные и турнирные партии	8	8	8	8	8	8	8	8	8	72
ВСЕГО ЧАСОВ:		24	24	24	24	24	24	24	24	24	216

Учебно-тематический план 3 года обучения

	Тема	теория	практика	всего
	1. Основные понятия о шахматной игре	4	4	8
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1	1	2
2	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.	1	1	2
3	Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертв материала с жертвой материала.	1	1	2
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии.	1	1	2
	2. Основы дебюта	24	24	48
1	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон	1	1	2
2	Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	1	1	2
3	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	1	2
4	Игра “на мат” с первых ходов партии Детский мат. Защита от мата.	1	1	2

5	Вариации на тему детского мата. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.	1	1	2
6	Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1	1	2
7	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	1	1	2
8	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”	1	1	2
9	Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	1	1	2
10	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	1	2
11	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1	1	2
12	Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1	1	2
13	Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Выигрыш материала».	1	1	2
14	«Накажи пешкоеда», «Можно ли побить пешку»	1	1	2
15	Борьба за центр.	1	1	2
16	Гамбит Эванса.	1	1	2
17	Королевский гамбит.	1	1	2
18	Ферзевый гамбит	1	1	2
19	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”. “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	1	1	2
20	Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?” “Поставь мат в 1 ход не рокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода не рокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	1	1	2
21	Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	1	2
22	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	1	2
23	Очень коротко о дебютах.	1	1	2
24	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	1	2
	3. Основы миттельшпиля	18	18	36
1	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	2	2	4
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	2	2	4
3	Открытое нападение. Открытый шах.	2	2	4
4	Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	2	2	4
5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	2	2	4
6	Завлечение, отвлечение, блокировка.	2	2	4
7	Разрушение королевского прикрытия, освобождение пространства, уничтожение защиты.	2	2	4
8	“Рентген” .Перекрытие.	1	1	2
9	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1	1	2
10	Комбинации на вечный шах.	1	1	2
11	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	1	2
	4. Основы эндшпиля	14	14	28
1	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи(простые случаи).	1	1	2
2	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона. Ладья против коня (простые случаи).	1	1	2
3	Матование двумя слонами (простые случаи).	1	1	2
4	Матование слоном и конем (простые случаи).	1	1	2

5	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1	1	2
6	Правило “квадрата”.	1	1	2
7	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке.	1	1	2
8	“Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	1	1	2
9	Оппозиция. “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	1	1	2
10	Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	1	2
11	“Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	1	1	2
12	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	1	2
13	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	1	1	2
14	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	1	2
	5. Правила ФИДЕ	10	10	20
1	Знакомство с правилами ФИДЕ. (Общие правила).	1	1	2
2	Знакомство с правилами ФИДЕ. (Правила поведения).	1	1	2
3	Знакомство с правилами ФИДЕ. (Турнирные правила).	1	1	2
4	Знакомство с правилами ФИДЕ. (Разрядные требования).	1	1	2
5	Знакомство с правилами ФИДЕ. (Правила классических шахмат).	1	1	2
6	Знакомство с правилами ФИДЕ (Правила быстрых шахмат)	1	1	2
7	Знакомство с правилами ФИДЕ (Правила блиц шахмат)	1	1	2
8	Знакомство с правилами ФИДЕ (Правила личных соревнований)	1	1	2
9	Знакомство с правилами ФИДЕ (Правила командных соревнований)	1	1	2
10	Знакомство с правилами ФИДЕ («Армагедон»)	1	1	2
	6. Промежуточная аттестация (зачётное занятие)	2	2	4
	7. Игровые, тренировочные и турнирные партии		72	72
	Итого	108	144	216

Содержание программы 3 года обучения

Программой “Шахматы, третий год” предусматривается 108 учебных занятия, по 2 учебных часа на каждое занятие включая практику, тренировочные и турнирные партии. На основе ранее приобретённых 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.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ (8часов)

ОСНОВЫ ДЕБЮТА (48 часов)

. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 2-3 хода” (на втором либо третьем ходу партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя” .Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.

Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание “Выведи фигуру”. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Безопасное положение короля. Рокировка.. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.

Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Двух- и трёхходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте.

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход не рокированному 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 введённая 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 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.

ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ(36часов)

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 2-3 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.

ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ (28 часов)

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 слоном 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 эндшпиль.

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 4 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.

ПРАВИЛА ФИДЕ (20 часов)

Знакомство с правилами ФИДЕ. (Турнирные правила, разрядные требования, правила быстрых шахмат). Правила пользования инвентарем Правила личных соревнований. Правила командных соревнований.. Этика поведения шахматиста. Тест на знание правил поведения шахматиста.

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ И ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИИ (4 часа)

промежуточная - в декабре по теоретической и практической частям программ третьего года обучения.

итоговая - проводится в конце третьего года обучения в мае месяце по теоретической и практической частям всей пройденной программы.

Оценочные материалы

Результативность усвоения данной программы определяется с помощью использования разнообразных способов проверки:

- текущий контроль знаний в процессе устного опроса (индивидуального и группового);
- текущий контроль умений и навыков в процессе наблюдения за индивидуальной работой;
- самоконтроль.
- результативность участия в шахматных турнирах различного уровня.

При подведении итогов реализации образовательной программы используются следующие формы:

- открытые занятия,
- зачёты,
- решение шахматных тестов и заданий
- участие в различных шахматных турнирах и соревнованиях (группе, районе городе, области)

Открытые занятия и зачёты проводятся два раза в год.

- Социализация учащихся проверяется через набор показателей и критериев (приложение 2)

Аттестация

промежуточная - в декабре и мае по теоретической и практической частям программ первого, второго и третьего года обучения в форме зачётного занятия. Проводится устный опрос для выявления уровня сформированности теоретических знаний, решение шахматных тестов, а

также наблюдение за процессом игры в шахматы с целью выявления уровня владения практическими умениями и навыками.

итоговая - проводится в конце третьего года обучения в мае месяце по теоретической и практической частям всей пройденной программы.

В конце учебного года заполняется диагностическая карта изучения индивидуального уровня социализации обучающихся

Методическое обеспечение

Методические занятия в объединении являются комплексными. На них используются различные виды деятельности как теоретического, так и практического характера: устное изложение, рассказ, лекции, аналитические беседы, работа с наглядными пособиями т.д. Наглядный показ (мультимедийных материалов, иллюстраций). Наблюдение. Программа предполагает соединение игры, труда и обучения в единое целое, что обеспечивает единое решение познавательных, практических и игровых задач (при ведущем значении последних). Используются педагогические технологии: проблемная технология и игровая.

Методическое и дидактическое обеспечение.

- наглядно-теоретическая база в виде пособий, иллюстраций; видео
- терминологический словарь;
- образцы мировых шахматных шедевров;
- видеоуроков;
- разработки занятий;
- дидактический и раздаточный материал;
- специальная демонстрационная настенная шахматная доска с магнитными фигурами.

На протяжении трех лет обучения происходит постепенное усложнение материала. Широко применяются занятия по методике «мастер-класс», когда педагог вместе с учащимися выполняет работу, последовательно комментируя все стадии ее выполнения, задавая наводящие и контрольные вопросы по ходу выполнения работы, находя ученические ошибки и подсказывая пути их исправления. Наглядность является самым прямым путем обучения в любой области, а особенно в шахматном искусстве.

Примерная структура тематического учебного занятия (в кабинете).

- 1 этап – организация;
- 2 этап – теоретическая часть;
- 3 этап – практическая часть;
- 4 этап – окончание занятия.

Организация занятия

Первые 10-15 минут необходимо отвести на выполнение целого ряда организационных действий:

- сбор детей;
- подготовку их к занятию;

- подготовку рабочих мест.

Общение педагога с детьми, создание рабочей обстановки, настрой детей на продуктивную деятельность во время занятия.

Завершение организационной части объявлением темы занятия и постановкой учебных задач.

Теоритическая часть

- изложение материала;

- устное описание объекта изучаемой темы работы;

- объяснение специальных терминов по теме занятия;

- описание и показ основных технических приёмов практической работы, и их последовательности;

- правила техники безопасности.

На этом этапе важно: использовать наглядный материал, технические средства, привлечение к изложению видео материала, использовать игровые методы.

Практическая часть занятия

Практическую часть занятия разделить на этапы, каждая из которых будет выполняться последовательно, и представлять некую законченную часть работы.

Завершение занятий включает себя:

- подведение итогов практической работы;

- закрепление учебного материала;

- объяснение домашнего задания (выполнение не является обязательным);

Принципы, лежащие в основе построения программы:

- от простого к сложному.
- связь знаний с практической игрой.
- лично-ориентированный подход.
- научность.
- доступность.
- системность знаний.
- воспитывающая и развивающая направленность.
- активность и самостоятельность.
- учет возрастных и индивидуальных особенностей.

Методы обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и решает ее вместе с детьми);

- эвристический (проблема ставится самими детьми, ими же предлагаются пути решения)
- Одним из главных методов является дидактическая игра. Виды и описание игр приведены в содержании программы.

Формы проведения занятий:

- индивидуальные;
- групповые;

Педагогические технологии:

- метод проблемного изложения: педагог создаёт проблемную ситуацию, направляет обучающихся на ее решение, организует решение;
- учебно-игровая технология – благодаря игровым технологиям удаётся решить многие и важные вопросы, а именно: заинтересовать ребят, повысить самооценку, позволить им самовыражению.

Методическое обеспечение:

Книги, журналы, статьи, публикации по шахматам.

Компьютерные шахматные программы, терминологический словарь, исторические сведения о материалах и изделиях.

Условия реализации программы

Учебный кабинет, оборудованный:

- учебной доской
- демонстрационной шахматной доской
- комплектами шахмат -8шт.
- шахматными часами – 8 шт.
- компьютером с монитором
- наличие обучающих и тестирующих мультимедийных шахматных программ
- шахматной литературы согласно профиля обучения

Список литературы

1. М. Блох Комбинационные мотивы 304с. Москва «Драй В» 2006г. А.Н. Панченко
2. Теория и практика шахматных окончаний 400с Йошкар-Ола 1997г
3. Я. Б. Эстрин Шахматные дебюты полный курс 704с.
4. Москва ФАИР-ПРЕСС 2003г. А.И. Нимцович Моя система Москва «Физкультура и спорт» 576с. 1984г.
5. Т.В. Петросян Шахматные лекции Москва Физкультура и спорт 175с 1989г.
6. Ян Тимман Шахматные уроки стратегии Москва RUSSSIAN CHESS HOUSE 264с. 2011г.
7. А. Котов Учебник шахматной стратегии МоскваRUSSSIAN CHESS HOUSE 268с. 2008г
8. Н.М. Калиниченко Шахматная тактика начальный курс Москва «ФАИР» 352с. 2008г.
9. Н. Журавлев Шахматы шаг за шагом (школьный шахматный учебник) Москва RUSSSIAN CHESS HOUSE312с. 2012г.
10. С. Иващенко Учебник шахматной комбинаций 1А, 1Б, том второй Москва RUSSSIAN CHESS HOUSE486стр.2008г.
11. С.Г. Полякевич Учебник практикум по эндшпилю Новосибирск 184с. 2007г.
12. Ю. Демина Шахматы практические заметки Новосибирск 254с. 2007г.

Компьютерные шахматные программы

1. Шах и мат;
2. Большое шахматное путешествие 1,2,3 части;
3. Шахматная школа 6+;
4. Шахматная школа для подготовки шахматистов 4-2 разрядов.
5. Шахматные этюды 7+
6. Шахматы от простого к сложному
7. Шахматная стратеги

Сведения о входной диагностике шахматном объединении «МЭЛС» групп первого года обучения

педагог Краснопеев Петр Васильевич

Сведения о входной диагностике воспитанников

Творческое объединение

Ф.И.О. педагога

Группа

Год обучения

Дата проведения

Форма проведения

Форма оценки результатов

№	Фамилия, имя аттестуемого	Оценка результатов входной диагностики												Средний балл	Уровень	
		Теоретические знания.						Практические навыки и умения								
		Название фигур и их ходы	Правила игры	Правило рокировки	Что такое шах	Что такое мат	Взятие, двойной удар	Правильная игра из начального	Рокировка	Постановка мата в один ход	Защита от шаха	Защита от мата	Решение тестов			

Сведения о входной диагностике шахматном объединении «МЭЛС»

групп второго года обучения

педагог Краснопеев Петр Васильевич

Сведения о входной диагностике воспитанников

Творческое объединение

Ф.И.О. педагога

Группа _____

Год обучения _____

Дата проведения _____

Форма проведения _____

Форма оценки результатов _____

№	Фамилия, имя аттестуемого	Оценка результатов входной диагностики																
		Теоретические знания .						Практические навыки и умения						Средний балл	Уровень			
		Элементарные понятия о шахматной игре	Правила игры	Как начинать партию	Шахматная нотация	Защита от мата	Матование короля	Игра всеми фигурами из	Защита от мата	Постановка мата в один ход	Запись шахматной партии	Игра на мат	Решение тестов					

Приложение №2

Сведения о промежуточной аттестации в шахматном объединении «МЭЛС» групп четвертого года обучения в декабре

Творческое объединение _____

Ф.И.О. педагога _____

Группа _____

Год обучения _____

Дата проведения _____

Форма проведения _____

Форма оценки результатов _____

Фамилия, имя аттестуемого	Оценка результатов промежуточной аттестации по программе	
	Теоретические знания по программе	Практические навыки и умения

№		Что делать после дебюта	Что такое связка, двойной удар, Мат тяжелыми фигурами	Тактические приемы	Владение терминологией	Что такое комбинация	Использование большого	Мат тяжелыми фигурами	Постановка мата в один, два хода	Тактические приемы на практике	Участие в турнирах	Решение тестов	Итоговая Оценка

Приложение № 3

Сведения о входной диагностике шахматном объединении «МЭЛС»

групп третьего года обучения

Творческое объединение

Ф.И.О. педагога

Группа

Год обучения

Дата проведения

Форма проведения

Форма оценки результатов

Фамилия, имя аттестуемого	Оценка результатов входной диагностики												Итоговая оценка	Уровень
	Теоретические знания.						Практические навыки и умения							
	Элементарные понятия о	Правила игры	Как начинать партию	Тактические приемы	Владение терминологией	Основы Эндшпиля	Игра всеми фигурами из	Тактические приемы	Постановка мата в один, два хода	Игра на мат	Решение тестов	Итоговая оценка		

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Приложение № 7

Сведения о промежуточной аттестации в шахматном объединении «МЭЛС»

групп второго года обучения в мае

педагог Краснопеев Петр Васильевич

Творческое объединение

Ф.И.О. педагога

Группа

Год обучения

Дата проведения

Форма проведения

Форма оценки результатов

Фамилия, имя аттестуемого	Оценка результатов промежуточной аттестации по программе													Итоговая Оценка	Уровень	
	Теоретические знания по программе						Практические навыки и умения									
	Защита от мата	Матовые комбинации	Разрушение защиты	Шах или мат, Мат или пат	Комбинация «Вечный шпх»	Завлечение	Матование короля В углу доски	Защита от мата	Постановка мата в один , два хода	Патовые комбинации	Участие в турнирах	Решение тестов				

Приложение № 8

Сведения о промежуточной аттестации в шахматном объединении «МЭЛС»

групп третьего года обучения в декабре

педагог Краснопеев Петр Васильевич

Творческое объединение

Ф.И.О. педагога

Группа

Год обучения

Дата проведения

Форма проведения

Форма оценки результатов

Фамилия, имя аттестуемого	Оценка результатов промежуточной аттестации по программе													Итоговая Оценка	Уровень
	Теоретические знания по программе						Практические навыки и умения								
	Элементарные понятия о	Правила игры	Как начинать партию	Тактические приемы в	Владение терминологией	Основы Эндшпиля	Игра на мат	Тактические приемы	Постановка мата в один , два хода	Тактика	Участие в турнирах	Решение тестов			

Приложение № 9

Сведения о промежуточной аттестации в шахматном объединении «МЭЛС»

групп третьего года обучения в мае

педагог Краснопеев Петр Васильевич

Творческое объединение

Ф.И.О. педагога

Группа

Год обучения

Дата проведения

Форма проведения

Форма оценки результатов

№	Фамилия, имя аттестуемого	Оценка результатов промежуточной аттестации по программе													Итоговая оценка	Уровень	
		Теоретические знания по программе						Практические навыки и умения									
		Что такое шах , мат, пат	Взятие на проход	Ценность Шахматных	Что такое ничья	Виды ничьей	Как начинать партию	Запись партии	Игра с записью партии	Мат ладьей, ферзем	Мат слоном. Конем, пешкой	Игра всеми фигурами	Игра по правилам ФИДЕ	Игра с применением шахматных часов			Решение тестов

5	Уровень гражданственности, уважения к правам, свободам и обязанностям человека	Уважительное отношение к родителям, к старшим, заботливое отношение к младшим	16
		Развитие представлений о событиях, которые отмечают как народные, государственные праздники	17
		Развитие представлений о национальных героях и важнейших событиях истории России	18
6	Самопознание и самоопределение	Проявляет собственную точку зрения в отдельных вопросах	19
		Адекватное представление о себе как личности и своих способностях, осознание способов поддержания своей самооценки	20
		Устанавливает связи между учением и будущей профессиональной деятельностью	21
		Мотивирован на высокий результат учебных достижений	22

Диагностическая карта индивидуального уровня социализации обучающихся

н - низкий с – средний в – высокий

Название коллектива
заполнения: _____

№ группы: _____ Дата

Педагог:

№	Фам илия	Г. р.	Г .з	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7	0 8	0 9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	С р.
1																										
2																										
3																										
4																										