

Министерство образования и науки Самарской области
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа с. Пестравка муниципального района Пестравский
Самарской области
Структурное подразделение Детско-юношеская спортивная школа

ПРИНЯТА
Решением педагогического совета
протокол № 2
от «31» 08.2020г.



УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
ГБОУ СОШ с. Пестравка
Л.А. Казачкова Л.А. Казачкова
пр. № 523 от «31» 08.2020г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
физкультурно-спортивной направленности
«Белая королева»

Возраст занимающихся: 7-18 лет
Срок реализации программы: 1 год

Разработчики: Павлов Юрий Петрович
тренер-преподаватель

с. Пестравка, 2020г.

*"Шахматы - это не просто спорт.
Они делают человека мудрее и дальновиднее,
помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию,
просчитывать поступки на несколько "ходов вперед".
В.В.Пут*

Краткая аннотация

Программа по функциональному предназначению является досуговой, учебно-познавательной. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Пояснительная записка.

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

Шахматы демонстрируют, как решать жизненные задачи, они - отличный инструмент для решения жизненных проблем.

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

Данная программа разработана на основании законодательных и нормативно-правовых документов:

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

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановлением от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПин 2.2.4.3172-14 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей);

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)

- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей"

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»

- Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам».

Актуальность программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

В последнее время в образовательных учреждениях в стране и в Самарской области в частности шахматам стало уделяться большое значение. Проводятся соревнования различного уровня, открываются группы на базе цифрового и гуманитарного профиля «ТОЧКА РОСТА», интерес к этому виду спорта растёт, что сказывается на заинтересованности родителей и вовлечение детей в систему дополнительного образования.

Новизна программа состоит в том, что она разработана с учётом модулей, независимых друг от друга и объединённых данной программой в модульном принципе с элементами дистанционного обучения и двигательной активности, где обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое внимание уделяется шахматным задачам на поиск быстрого и верного варианта.

Применение дистанционного метода обучения в шахматах помогает получить более широкий спектр знаний и навыков по предмету «Шахматы» и развивать личностные качества обучающихся.

А занятия двигательной активностью, совмещённые с логическим мышлением, придают этой программе определённую изюминку.

Отличительная особенность.

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

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

Изложенные выше принципы обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития ребенка. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учить принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Кроме этого программа «Белая королева» совмещает в себе не только изучение курса «Шахмат», но и направлена на развитие двигательной активности занимающихся, которая отражена в каждом из модулей программы.

Содержание данной программы соответствует целям и задачам, стоящим перед дополнительным образованием на сегодняшний день и решает следующие задачи:

- охват дополнительным образованием с использованием персонифицированного финансирования дополнительного образования, в общем числе детей и молодежи в возрасте до 18 лет, охваченных образовательными программами дополнительного образования;
- обеспечение доступности качественного образования, соответствующего требованиям инновационного социально ориентированного развития Самарской области;
- развития дополнительного образования является охват дополнительным образованием детей в возрасте от 5 до 18 лет, который в соответствии с федеральным проектом "Успех каждого ребенка" Национального проекта "Образование", утвержденным президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 03.09.2018 N 10), должен к 2024 году - не менее 80%.
- обеспечение возможностей для жителей Самарской области систематически заниматься физической культурой и массовым спортом, вести здоровый образ жизни;

Педагогическая целесообразность.

Программа разработана для тренеров-преподавателей СП ДЮСШ ГБОУ СОШ с. Пестровка проводящих подготовку по виду спорта шахматы в школах района в спортивно-оздоровительных группах (СОГ) и направлена на освоение обучающимися практик:

стратегического мышления (предвидеть возможное будущее и обдуманно принять правильные решения, осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения верных задач, точно использовать информационно-коммуникационные технологии, работать в коллективе и команде, эффективно общаться, брать на себя ответственность за результат выполнения заданий);

последовательного мышления (способности к последовательному мышлению: всё, что происходит на доске во время игры, не случайность, и победа в поединке дается тому, кто умеет продумать свои ходы, а не просто играет наугад);

логического и аналитического мышлений (активизация когнитивных функций, развитие памяти, внимания и областей мозга, отвечающих за принятие решений).

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала. Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализируются сыгранные ребятами партии, а также разбираются партии известных шахматистов, ребята готовят доклады по истории шахмат, изучают развитие шахмат в Самарской области. Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, и игровые занятия, турниры, игры различного типа на шахматную тематику. Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех учащихся, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

Цель программы: Равномерное развитие логического и физического интеллекта детей и формирование основ здорового образа жизни и их интеллектуальное развитие посредством занятий шахматами и физической культурой.

Задачи программы:

а) образовательные:

- формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы.
- познакомить с основными шахматными понятиями, терминами.
- учить детей свободно ориентироваться на шахматной доске, разыгрывать шахматные партии.
- обеспечить успешное овладение детьми основополагающими принципами ведения шахматной партии.
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных, эмоциональных и двигательных проявлений;
- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами к участию в соревнованиях различного уровня;

- познакомить с историей шахмат;

б) развивающие:

- формировать стремление ребенка к самостоятельному решению логических задач.

- обучать приемам и методам шахматной борьбы с учетом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников;

- приобщение к самостоятельным занятиям интеллектуальными и физическими упражнениями, играми, и использование их в свободное время;

- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;

в) воспитывающие:

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность.

- учить анализировать свои и чужие ошибки, планировать свою деятельность, выбирать правильное решение.

- прививать культуру общения, уважение к взрослым и детям.

- воспитание потребности в здоровом образе жизни через обучение новым двигательным действиям;

- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;

- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом;

- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них;

- выбирать из множества решений единственно правильное;

- планировать свою деятельность, работать самостоятельно;

- научить уважать соперника;

Планируемые результаты для обучающихся по программе

Данная программа обеспечивает достижение необходимых личностных, метапредметных, предметных результатов освоения курса.

Личностные результаты:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

- управлять эмоциями;

- владеть навыками выполнения жизненно важными двигательными умениями (ходьба, бег, прыжки, лазанье и т.д.)

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с предложенным заданием.
- Учиться работать по предложенному педагогом плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в образовательном учреждении и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
- Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры.
- Правильно расставлять фигуры перед игрой.
- Сравнить, находить общее и различие.
- Уметь ориентироваться на шахматной доске.
- Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.
- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка.

- Знать, что такое шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Знать правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте.
- Знать 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.

Конечным предметным результатом освоения программы считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике

Принципы обучения:

- Процесс овладения приемами игры в шахматы строится на ряде методических принципов:
- 1) Принцип регулярности: основная работа происходит не только на еженедельных занятиях, но и при выполнении домашнего задания (закрепление приобретенных навыков).
- 2) Принцип параллельности: следует изучать темы не последовательно одну за другой, а держать в поле зрения несколько (две – три) темы, двигаясь по ним вперед и в глубину.
- 3) Принцип смены приоритетов: приоритет идеи – главное – правильная идея решения, которая может привести к выгодной позиции в партии; приоритет хода – при отработке уже известных идей, а также при решении простых, стандартных ситуаций, т.к. никакие сверхкрасивые и сверхоригинальные идеи не могут компенсировать наличие неверного хода.
- 4) Принцип вариативности: полезно на примере одной ситуации различные приемы и методы решения, а затем сравнить получившиеся решения с различных точек зрения: стандартность и оригинальность.
- 5) Принцип самоконтроля: регулярный и систематический анализ своих ошибок как неперемный элемент самостоятельно работы.
- 6) Принцип быстрого повторения: по мере накопления теоретических знаний по предмету, следует регулярно повторять материал и по необходимости подкреплять его решением практических задач по теме.
- 7) Принцип моделирования ситуаций: полезно моделировать критические ситуации, которые могут возникнуть в шахматной партии, и отрабатывать стереотипы поведения.
- 8) Принцип здоровьесберегающих технологий (рационально, экономно, без потери времени вводить элементы физической культуры в шахматное 45-минутное занятие.

Уровень освоения программы: ознакомительный

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: 7-18 лет. В одной группе: 10-15 учащихся. Данное количество учащихся оптимально для проведения занятий, т.к. позволяет осуществлять промежуточный контроль знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися на каждом занятии; позволяет организовывать работу в группах, опираясь на поддержку и помощь со стороны более подготовленных учащихся; четное количество обусловлено необходимостью проведения практических игровых занятий, как в парах постоянного состава, так и в парах сменного состава. При подборе пар обязательно учитывается уровень подготовки, иначе постоянные проигрыши слабейшего приведут к тому, что он быстро разочаруется, потеряет веру в свои силы.

Сроки реализации программы и режим занятий: 1 год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1.75 часа (80 мин).

Общее количество часов за весь период обучения по данной программе — 154 часа, по 3.5 часа в неделю (44 недели).

Форма организации образовательного процесса

- групповая, мелко групповая и индивидуальная.

Обучение проводится в **очной форме**.

Учащиеся разделены на 3 группы: группу начинающих и 2 группы совершенствования. В объединение принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков по шахматной игре, по результатам которой учащиеся распределяются в ту или иную группу.

Важнейшей формой совершенствования мастерства юных шахматистов являются самостоятельные занятия обучающихся. Выполнение домашних заданий учащимися группы должно быть обязательным. Чем выше шахматная квалификация, тем большее значение приобретают индивидуальные формы работы (анализ партий, консультационная партия). При подготовке к соревнованиям, разнообразным праздникам возрастает роль коллективных форм.

При групповых занятиях применяются следующие **приёмы**: рассказ, беседа, лекция, объяснение, учебная дискуссия, сеанс одновременной игры, самостоятельная работа, упражнения, решение задач и этюдов, познавательные

игры, соревнования, практическая игра, шахматные игры, дидактические игры и задания, игровые упражнения.

ГОДОВОЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Объем программы	Теория	Практика
1 модуль «3 лига»	9.5	29
2 модуль» «2 лига»	7.5	31
3 модуль «1 лига»	7.5	31
4 модуль « Высшая лига»	6.5	32
ИТОГО: 154 ч.	31	123

1 модуль – третья лига (новички шахмат)

2 модуль – вторая лига (дети умеющие ходить)

3 модуль - первая лига (дети играющие шахматную партию знающие правила игры)

4 модуль – высшая лига (дети способные участвовать в соревнованиях)

Формы проведения аттестации

Модуль 1- Опрос знаний по предмету

Модуль 2 – Опрос и тестирование

Модуль 3 – Промежуточная аттестация (тестирование)

Модуль 4 – Итоговая аттестация (Проверочная работа)

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план 1 модуля (третья лига)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие. Правила которые надо знать.	2.5	2.5	-	Инструктажи
2	Раздел 2. Шахматная доска	3	1	2	Тестирование, опрос, наблюдение, собеседование
3	Раздел 3. Шахматные фигуры	5	1	4	
4	Раздел 4. Начальная расстановка фигур	2	1	1	
5	Раздел 5. Ходы и взятие фигур	6	1	7	

6	Раздел 6. Цель шахматной партии	4	1	3	
7.	Раздел 7. Игра всеми фигурами из начального положения	6	0.5	5.5	
8.	Раздел 8. Обобщение. Шахматный КВН «В шахматном королевстве»	2	1	1	Тестирование, конкурс, турнир
9.	Раздел 9. Шахматный квест «Спасение принцессы Шахматульки».	1	-	1	Игра
10.	Раздел 10. ОФП	3	0.5	2.5	Тестирование
11	Раздел 11.Итоговое занятие	2	0	2	Опрос
	Итого	38,5	9.5	29	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА 1-ГО МОДУЛЯ

Раздел 1. Вводное занятие. Правила которые надо знать.

ТЕОРИЯ: Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Сведения о возникновении шахмат и появлении их на Руси, первое знакомство с чемпионами мира по шахматам и ведущим шахматистами мира.

Раздел 2. Шахматная доска

ТЕОРИЯ: Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

«*Диагональ*». То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

Раздел 3. Шахматные фигуры.

ТЕОРИЯ: Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

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

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

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

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

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

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

Раздел 4. Начальная расстановка фигур.

ТЕОРИЯ: Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило **«Каждый ферзь любит свой цвет»**. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

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

Раздел 5. Ходы и взятие фигур.

ТЕОРИЯ: 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски,

не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

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

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой

маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

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

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

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

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

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

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

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

Раздел 6. Цель шахматной партии

ТЕОРИЯ: Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матования одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья.

Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

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

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

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

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

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

Раздел 7. Игра всеми фигурами из начального положения

ТЕОРИЯ: Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представление о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые задания.*

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

Раздел 8. Обобщение. Шахматный КВН «В шахматном королевстве»

ТЕОРИЯ: Вопросы из шахматной шкатулки. Шахматные задачи. Шахматный кроссворд. Игра «Доскажи словечко».

ПРАКТИКА. Шахматная эстафета. Игра «Что изменилось». Игра «Расставь шахматные фигуры на доске». Игра «Спрятанные слова».

Раздел 9. Шахматный квест «Спасение принцессы Шахматульки»

ПРАКТИКА: Квестовые задания на: шахматные термины и определение шахматных фигур, ориентации на шахматной доске, знание начальной позиции, знание правил передвижения фигур, решение элементарных задач в один ход.

Раздел 10. ОФП. Двигательная деятельность: упражнения, игры, действия. Сдача нормативов. (Приложение 2)

Раздел 11. Итоговое занятие. Опрос по теории шахмат (Приложение 2)

К концу первого модуля обучения дети должны *знать*:

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

К концу первого модуля обучения дети должны *уметь*:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;

Учебный тематический план 2 модуля (вторая лига)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие.	1.5	1.5	-	Инструктажи, беседа
2	Раздел 2. Повторение пройденного материала.	5	1	4	Собеседование, наблюдение, опрос
3	Раздел 3. Краткая история шахмат	1	1	-	Опрос, наблюдение, собеседование
4.	Раздел 4. Шахматная нотация	2	1	1	
5	Раздел 5. Ценность шахматных фигур	6	1	5	
6	Раздел 6. Техника матования одинокого короля	8	1	5	
7	Раздел 7. Достижение мата без жертвы материала	8	1	7	
8	Раздел 8. Обобщение. Шахматный турнир	3	-	3	Опрос, турнир
9	Раздел 9. Шахматный квест «В поисках похищенных шахмат»	1	-	1	Игра
10	Раздел 10.ОФП	3	-	3	Сдача нормативов

11	Итоговое занятие	2	0	2	Опрос и тестирование
	Итого	38.5	7.5	31	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА 2-ГО МОДУЛЯ

Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.

ТЕОРИЯ: Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Раздел 2. Повторение пройденного материала.

ТЕОРИЯ: Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.

ПРАКТИКА: Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). *Дидактические игры и задания* «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

Раздел 3. Краткая история шахмат.

ТЕОРИЯ: Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени, их биографии. Фрагменты их партий.

Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы. Просмотр фильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Просмотр фильма «Анатолий Карпов – чемпион мира».

ПРАКТИКА: Игровая практика.

Раздел 4. Шахматная нотация

ТЕОРИЯ: Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии. *Дидактические игры и задания.*

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

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

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

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

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

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

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

ПРАКТИКА: Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Раздел 5. Ценность шахматных фигур.

ТЕОРИЯ: Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

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

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

«Выигрыш материала». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса (*выигрыш ферзя, коня, слона, ладьи, пешки*)

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство. (*Защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры, перекрытие, контратака*).

Раздел 6. Техника матования одинокого короля.

ТЕОРИЯ: Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля, *«линейный»* мат. 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.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

«**Мат в один ход**». «**Мат в два хода**». Требуется объявить мат в один ход (два хода) черному королю.

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

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

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

Раздел 7. Достижение мата без жертвы материала.

ТЕОРИЯ: Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Веселое слово «Цугцванг». Защита от мата. Решение заданий.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

«**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.

Раздел 8. Обобщение. Шахматный турнир.

ТЕОРИЯ: Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.

ПРАКТИКА: Игра в турнире. Турнирные партии.

Шахматный квест ««В поисках похищенных шахмат».

ПРАКТИКА: Квестовые задания на: знание шахматной нотации, добавление фигуры для создания простой матовой комбинации, решение позиций, знание шахматных правил FIDE, узнавание известных шахматистов и т.д.; блиц-опрос.

Раздел 10. ОФП. Двигательная деятельность: упражнения, игры, действия. Сдача нормативов. (Приложение 2)

Раздел 11. Итоговое занятие. Опрос и тестирование по курсу шахмат(Приложение 2)

К концу второго модуля обучения дети должны *знать*:

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

К концу второго модуля дети должны *уметь*:

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

Учебный план 3 модуля (первая лига)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.	1	1	-	Беседа, инструктажи
2	Раздел 2. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	18	3	12.5	Собеседование, наблюдение, опрос, тестирование
2.1	2.1. Повторение пройденного материала.	6	1	5	
2.2	2.2. Три стадии шахматной партии.	9	1.5	7.5	
3	Раздел 3. Основы дебюта	5	1	4	
4	Раздел 4. Основы миттельшпиля	5	1	4	
5	Раздел 5. Основы эндшпиля	5	1	4	
6	Раздел 6. Обобщение. Шахматный турнир.	2	-	2	Тестирование, турнир
7	Раздел 7. Шахматный квест «Как стать ферзем».	1	-	1	Игра
8	Раздел 8. ОФП.	3	0.5	2.5	Сдача нормативов
9	Раздел 9.Итоговое занятие.	1.5	0.5	1	Промежуточная аттестация (тестирование)
	Итого	38.5	7.5	31	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА 3-ГО МОДУЛЯ

Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.

ТЕОРИЯ: Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Раздел 2. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

2.1. Повторение пройденного материала.

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

ПРАКТИКА: Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). *Дидактические игры и задания* «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).

2.2. Три стадии шахматной партии.

ТЕОРИЯ: Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.

Раздел 3. Основы дебюта.

ТЕОРИЯ: Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». *Принципы игры в дебюте.*

Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).

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.

Краткая классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в разыгрывании дебюта.

ПРАКТИКА: Дидактические игры и задания.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Спарь противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

Игровая практика: тренировка в разыгрывании дебюта.

4. Основы миттельшпиля.

ТЕОРИЯ: Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

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

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

Раздел 5. Основы эндшпиля.

ТЕОРИЯ: 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). Матования двумя слонами (простые случаи). Матования 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 эндшпиле.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

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

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

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

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

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

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

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

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

Раздел 6. Обобщение. Шахматный турнир.

ТЕОРИЯ: Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.

ПРАКТИКА: Игра в турнире. Турнирные партии.

Раздел 7. Шахматный квест «Как стать ферзем».

ПРАКТИКА: Квестовые задания на: знание основных тактических приемов, знание принципов игры в дебюте, знание основ игры в миттельшпиле, эндшпиле; блиц-опрос.

Раздел 8. ОФП. Двигательная деятельность: упражнения, игры, действия. Сдача нормативов. (Приложение 2)

Раздел 9. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация (тестирование по курсу шахмат) (Приложение 1)

К концу третьего модуля дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.*

К концу третьего модуля дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Учебный план 4 модуля (высшая лига)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Раздел 1. Вводное занятие..	1.5	1.5	-	Беседа. Инструктажи
2.	Раздел 2. Шахматная партия.	12	3	9	Собеседование, наблюдение, опрос
2.1	2.1 Повторение пройденного материала. Три стадии шахматной партии.	4	1	3	
2.2	2.2 Виды преимущества в шахматах.	6	1	5	
2.3	2.3 Шахматные часы.	2	1	1	
3.	Раздел 3. Анализ и оценка позиции.	10	1	9	
4.	Раздел 4. Шахматная комбинация.	10	1	9	
5.	Раздел 5. Обобщение. Шахматный турнир.	2	-	2	Тестирование, турнир
6.	Раздел 6. Шахматный квест «Приключения смелой Пешки»	1	-	1	Игра

7.	Раздел 7.ОФП	2	-	2	Сдача нормативов
8.	Раздел 8.Итоговое занятие				Практическая работа.
	Итого	38.5	6.5	32	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА 4-ГО МОДУЛЯ

Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.

ТЕОРИЯ: Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Раздел 2. Шахматная партия.

2.1 Повторение пройденного материала. Три стадии шахматной партии.

ТЕОРИЯ: Еще раз о трех стадиях шахматной партии. Дебют, миттельшпиль и эндшпиль.

ПРАКТИКА: Игровая практика, решение игровых задач.

2.2 Виды преимущества в шахматах.

ТЕОРИЯ: Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени.

2.3 Шахматные часы.

ТЕОРИЯ: Шахматные часы. Правила FIDE о шахматных часах. Правила пользования шахматными часами. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

Раздел 3. Анализ и оценка позиции.

ТЕОРИЯ: Основные правила игры в миттельшпиле. Четыре правила В. Стейница. Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.)

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика. Решение учебных задач.

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

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

Раздел 4. Шахматная комбинация.

ТЕОРИЯ: Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации. Типичный путь нахождения комбинации по схеме «мотив – средства – тема», путь нахождения комбинации «мотив – тема – средства». Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Темы комбинаций.

Темы матовых комбинаций: отвлечения, завлечения, блокировки, связки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, перекрытия, уничтожения защиты, «рентгена». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тем комбинаций: отвлечения, завлечения, уничтожения защиты, перекрытия, освобождения пространства, превращения пешки. Сочетание тактических приемов.

Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах.

Типичные комбинации в дебюте.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика. Решение учебных задач.

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

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

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

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

«Проведи пешку в ферзи». Необходимо провести пешку в ферзи.

«Проведи комбинацию». Надо провести двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Раздел 5. Обобщение. Шахматный турнир.

ТЕОРИЯ: Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.

ПРАКТИКА: Игра в турнире. Турнирные партии.

Раздел 6. Шахматный квест «Приключения смелой Пешки».

ПРАКТИКА: Квестовые задания на: знание основных тактических приемов и принципов игры в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле, знание основных шахматных комбинаций, составление простейшего плана игры; блиц-опрос.

Раздел 7.ОФП. Двигательная деятельность: упражнения, игры, действия. Сдача нормативов. (Приложение 2)

Раздел 8.Итоговое занятие. Итоговая аттестация (Проверочная работа) (Приложение 1)

К концу четвертого модуля дети должны *знать*:

- некоторые дебюты («Итальянская партия», «Лондонская система», «Гамбит Эванса», «Королевский гамбит», «Ферзевый гамбит» и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

К концу четвертого модуля дети должны *уметь*:

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

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и

упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

Материально-техническое обеспечение реализации программы:

Методы обучения:

1. На начальном этапе (1-2 модули) преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.

2. Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным становится **продуктивный метод**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

3. При изучении дебютной теории основным является **частично-поисковый метод**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы учащийся проделывает самостоятельно.

4. На более поздних этапах в обучении (3 и 4 модули) для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.) применяется **творческий метод**.

5. **Метод проблемного обучения**. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

6. **Метод дистанционного обучения**. Применим при работе в каникулярное время при индивидуальной форме работы, выполнении домашних заданий и получении более подробной информации по той или иной теме.

Для организации обучения необходимы следующие материально-технические средства.

Учебное оборудование.

- Учебный кабинет, оборудованный столами и стульями на 16 обучающихся, отвечающих требованиям ГОСТа (по размеру) с хорошей освещенностью, возможностью проветривания помещения;
- Стол для учителя.
- Магнитная доска.
- Шахматные часы
- Наборы шахмат
- Наглядные пособия

Технические средства:

- Компьютер
- Мультимедийный проектор.

Список литературы.

для педагога:

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в Шахматное королевство. – М.: ФиС, 1972.
2. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. – М.: Советская Россия, 1970.
3. Бобби Фишер учит играть в шахматы. – Киев: Здоровья, 1991.
4. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. – М.: ФиС, 1965.
5. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. – Л.: Лениздат, 1966.
6. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. – М.: ФиС, 1980, 1982.
7. Вайнштейн Б. Комбинации и ловушки в дебюте. – М.: ФиС, 1965.
8. Горинштейн Р. Подарок юному шахматисту. – М.: ТОО "Синтез", АО "Марвик-М", 1994.
9. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. – М.: Международная книга, 1991.
10. Журавлев Н. Шаг за шагом. – М.: ФиС, 1986.
11. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. – Киев: Радянська школа, 1986.
12. Каган И. В ваших руках короли. – Петрозаводск: Карелия, 1986.
13. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – М.: ФиС, 1983.
14. Кобленц А. Волшебный мир комбинаций. – М.: ФиС, 1980.
15. Костоев А. Уроки шахмат. – М.: ФиС, 1984.
16. Костоев А. Учителю о шахматах. – М.: Просвещение, 1986.
17. Мучник Х. Первые шахматные уроки. – М.: Воениздат, 1980.
18. Мучник Х. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. – М.: ФиС, 1979.
19. Нежметдинов Р. Шахматы. – Казань: Татарское книжное издательство, 1985.
20. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. – М.: ФиС, 1979.

21. Нейштадт Я. Шахматный практикум. – М.: ФиС, 1980.
22. Нимцович А. Моя система. – М.: ФиС, 1984.
23. Савин П. В мире шахматных комбинаций. – Кишинев: Картя Молдовеняскэ, 1981.
24. Сокольский А. Ваш первый ход. – М.: ФиС, 1977.
25. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001, 2002.
26. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. – 2003.
27. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. – 2004.
28. Хенкин В. Последний шах. – М.: ФиС, 1979.
29. Шахматы детям. – СПб.: Респекс, 1994.
30. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. – М.: ГЦОЛИФК, 1986.
31. Шумилин Н. Практикум по тактике. – М.: Андреевский флаг, 1993.
32. Шумилин Н. Шахматный задачник. – М.: ФиС, 1964.
33. Юдович М. Занимательные шахматы. – М.: ФиС, 1966.
34. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. – СПб.: ЦНТИ, 1994.

для учащихся и родителей:

1. Весела, И. И. Шахматный букварь / И. Весела. - М.: Просвещение, 1983
2. Волокитин, А.А. Самоучитель для вундеркиндов / А.А. Волокитин.- М.: РИПОЛ классик, 2009.
3. Гришин, В.Г. Малыши играют в шахматы / В.Г. Гришин. – М.: Просвещение, 1991.
4. Зенков, Г.М. Первый шах / Г.М. Зенков. - Прокопьевск: Пласт, 1993.
5. Тимощук, Н.В. История в шахматах / Н.В. Тимощук. – М.: Олимпия, Человек, 2007.
6. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи / С.В. Мазаник. - СПб.: Питер, 2009. (+СД с обучающими видеоуроками и стимуляторами игр).
7. Петрушина, Н. Шахматный учебник для детей / Н. Петрушина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.
8. Сокольский, А.П. Ваш первый ход / А.П. Сокольский. - М.: Физкультура и спорт, 1989.
9. Сухин, И.Г. Шахматы для самых маленьких / И.Г. Сухих. - М.: Астрель, АСТ, 2008.

10. Дымченко, Л. Большое шахматное путешествие 1 // Детская шахматная обучающая компьютерная программа. - Издатель в России: "[МедиаХауз](#)", 2004.

11. Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. – Красноярск, 1983.

Интернет ресурсы:

1. Группы дистанционного обучения СП ДЮСШ ГБОУ СОШ с. Пестровка в соц.сети ВКонтакте https://vk.com/club195_594072 и https://vk.com/club195_593983
2. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
3. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
4. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
5. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
6. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess>.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
промежуточной аттестации первого модуля обучения.

Вопросы для устного опроса:

1. В какой стране появились шахматы?
2. Как называются белые и черные клеточки на шахматной доске?
3. Какие три вида линий есть на шахматной доске?
4. По каким линиям ходит ладья?
5. По какой линии ходит слон?
6. Как ходит конь?
7. Что такое шах?
8. Что такое мат?
9. Что такое пат?
10. Когда можно делать рокировку?
11. Когда нельзя делать рокировку?
12. Когда партия заканчивается в ничью?
13. Как называется мат двумя ладьями?
14. Как называется противостояние королей?
15. При помощи какого правила можно узнать, догонит ли король проходную пешку?

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

промежуточной аттестации второго модуля обучения

Вопросы для устного опроса:

1. Что такое двойной удар?
2. Какая фигура называется связанной?
3. Что такое шахматная нотация?
4. Какими буквами обозначены вертикали на шахматной доске?
5. На какой вертикали стоит король в начале партии?
6. Окончание «Король и пешка против короля» выиграно? (при правильной игре обеих сторон)
7. Что такое дебют?
8. Назовите три закона дебюта.
9. Какие ошибки в дебюте совершают начинающие шахматисты?
10. Какими фигурами ставится «детский» мат и во сколько ходов?

Тестовые задания промежуточной аттестации второго года обучения

1. Как переводится слово "шахматы"?

- а) Властитель умер б) Спасти короля в) Король умер г) Береги короля
2. Через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ?
а) 3 б) 3 в) 2 г) 8
3. Какой шахматной фигуры не существует?
а) Король б) Слон в) Пешка г) Дама
4. Согласен ли ты что каждое шахматное поле квадратное?
а) да б) нет в) наверное г) круглое
5. Сколько всего полей в центре?
а) 5 б) 6 в) 8 г) 4
6. Сколько белых полей в любой черной диагонали?
а) 6 б) 4 в) 2 г) 0
7. Сколько на шахматной доске горизонталей?
а) 9 б) 4 в) 6 г) 8
8. Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?
а) 32 б) 64 в) 16 г) 24
9. Сколько клеток на шахматной доске?
а) 128 б) 325 в) 32 г) 64
10. Какая шахматная фигура ходит буквой «Г»?
а) пешка б) слон в) король г) конь
11. Какая фигура в шахматах самая сильная?
а) слон б) король в) конь г) ферзь
12. Какой из этих спортивных терминов не относится к шахматам?
а) рашпиль б) гамбит в) дебют г) эндшпиль
13. Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?
а) лопатка б) вилка в) нож г) ложка
14. Как называется середина шахматной партии?
а) миттельшпиль б) гамбит в) цугцванг г) мед-тайм
15. Сколько белых полей в горизонтали?
а) 8 б) 6 в) 2 г) 4

Тестовые задания промежуточной аттестации третьего модуля обучения

Вариант 1

1. Какая страна родина шахмат?
А) Россия; В) Индия;
Б) Китай; Г) Тува.
2. Сколько полей на шахматной доске?
А) 48; В) 50;
Б) 64; Г) 16.
3. Что такое диаграмма?
А) Начальная позиция; В) Материальное преимущество;
Б) Запись шахматной игры; Г) Печатное изображение шахматной игры.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:
А) Конь; В) Ладья;

- Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру:
А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед:
А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:
А) Слон; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
8. Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:
А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:
А) Король; В) Конь;
Б) Ферзь; Г) Слон.
10. Запись шахматной партии называется:
А) Позиция; В) Нотация;
Б) Дневник; Г) Запись.
11. Нападение на короля называется:
А) Мат; В) Пат;
Б) Ничья; Г) Шах.
12. Укажи три способа защиты от шаха:
А) Уничтожить фигуру, объявившую мат; В) Уйти от шаха;
Б) Объявить перемирие; Г) Закрыться от шаха другой фигурой.
13. Как называется шах, от которого нет защиты:
А) Ничья; В) Пат;
Б) Рокировка; Г) Мат.
14. Когда невозможна рокировка?
А) Король и ладья уже ходили;
Б) Король не находится под шахом;
В) Король в результате рокировки не попадает под шах;
Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.
15. Какая шахматная фигура равноценна слону:
А) Пешка; В) Ладья;
Б) Ферзь; Г) Конь.
16. Ценность ферзя примерно равна:
А) Слону и коню; В) Двум ладьям;
Б) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.

Вариант 2

1. Какая страна родина шахмат?

- А) Россия; В) Индия;
Б) Китай; Г) Монголия.
2. Сколько горизонталей на шахматной доске?
А) 16; В) 8;
Б) 64; Г) 32.
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?
А) Вертикали; В) Диаграммы;
Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:
А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру:
А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?
А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:
А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.
8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:
А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:
А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.
10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:
А) Рокировка; В) Связка;
Б) Мат; Г) Стратегия.
11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:
А) Мат; В) Пат;
Б) Ничья; Г) Вечный шах.
12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться:
А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальное положение.
13. Одновременное нападение на две фигуры:
А) Ложка; В) Вилка;

Б) Крышка;

Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?

А) Двойной шах;

В) Открытый шах;

Б) Кованый шах;

Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура:

А) Стратегия;

В) Гамбит;

Б) Дебют;

Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

А) Ферзь;

В) Король;

Б) Ладья;

Г) Пешка.

Проверочная работа по шахматам итоговой аттестации четвертого модуля.

Задание 1. Установи соответствие.

1. Защита двух коней	1. Делает попытку удержать белых дальше от центра доски
2. Голландская защита	2. Даёт чёрным большую гибкость в нападении и в защите
3. Сицилианская защита	3. Делает попытку контролировать центр с помощью влиятельных фигур
4. Новоиндийская защита	4. Полезна, когда белые используют итальянский дебют
1- , 2- , 3- , 4-	

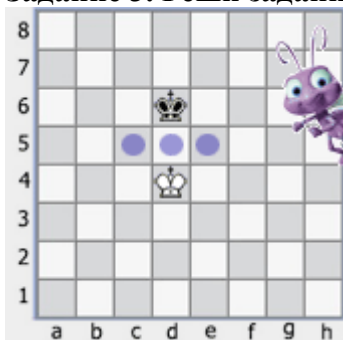
Задание 2. Напиши определения.

Вечный шах – _____

Пат – _____

Ключевые поля – _____

Задание 3. Реши задания.



Кружочками обозначены ключевые поля, а короли противостоят друг другу, то есть находятся в оппозиции. Кто первый попадет на одно из отмеченных полей?

Ответ: _____

2) Найди двойной шах. Ход чёрных.

Б: Крb7

Ч: Крс5, Кс6, Cd5

Ответ: _____

3) Мат в 1 ход

Б: Ла2, Лb7, Кр f2

Ч: Крг8

Ответ: _____

Задание 4. Напиши шахматный план для постановки линейного мата.

Шахматный план

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Задание 5. Напиши части шахматной партии. Основные моменты каждой части.

1. _____

2. Миттельшпиль -

3. _____

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

месяц	Тема занятия	№ урока	Элементы содержания	Кол-во часов
	1 модуль			38.5
сентябрь	Техника безопасности.. История возникновения шахмат.	1	Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения. Сведения о возникновении шахмат и появлении их на Руси, первое знакомство с чемпионами мира по шахматам и ведущим шахматистами мира.	1.75
	Шахматная доска. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Игровые задания.	2	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски. <i>«Горизонталь»</i> . Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.) <i>«Вертикаль»</i> . То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. <i>«Диагональ»</i> . То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.	1.75
	Шахматные фигуры. Игровые задания.	3	Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур. <i>«Волшебный мешочек»</i> . В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана. <i>«Угадай-ка»</i> . Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. <i>«Секретная фигура»</i> . Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет». <i>«Угадай»</i> . Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.	1.75

			<p>«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).</p> <p>«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.</p> <p>«Кто сильнее?». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».</p> <p>«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.</p>	
	Начальная расстановка фигур.	4	<p>Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «Каждый ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.</p> <p>«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.</p> <p>«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p> <p>«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.</p>	1.75
октябрь	Ходы и взятие фигур.	5	<p>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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.</p> <p>«Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками</p>	1.75

			<p>ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p> <p>«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).</p> <p>«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p> <p>«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> <p>«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.</p> <p>«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.</p> <p>«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>«Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p>	
	Цель шахматной партии	6	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матования одинокого короля. Задачи на мат в один ход.	1.75

	Игровые задания.		<p>Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.</p> <p>«<i>Шах или не шах</i>». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>«<i>Объяви шах</i>». Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>«<i>Пять шахов</i>». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</p> <p>«<i>Защита от шаха</i>». Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>«<i>Мат или не мат</i>». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>«<i>Мат в один ход</i>». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.</p> <p>«<i>Рокировка</i>». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.</p>	
	<p>Игра всеми фигурами из начального положения</p> <p>Игровые задания.</p>	7	<p>Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представление о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.</p> <p>«<i>Два хода</i>». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.</p>	1.75
	<p>Обобщение.</p> <p>Шахматный КВН «В шахматном королевстве»</p> <p>Игровые задания.</p>	8	<p>Вопросы из шахматной шкатулки.</p> <p>Шахматные задачи. Шахматный кроссворд.</p> <p>Игра «Доскажи словечко».</p> <p>Шахматная эстафета. Игра «Что изменилось».</p> <p>Игра «Расставь шахматные фигуры на доске».</p> <p>Игра «Спрятанные слова».</p>	1.75
	Шахматный квест «Спасение принцессы Шахматульки»	9	Квестовые задания на: шахматные термины и определение шахматных фигур, ориентации на шахматной доске, знание начальной позиции, знание правил передвижения фигур, решение элементарных задач в один ход.	1.75
ноябрь	Закрепление изученного материала в игровой форме.	10	Игра с соперником.	1.75
	Промежуточная	11	Устный опрос	1.75

	аттестация			
	2 модуль			38.5
	Вводное занятие. Инструктажи.	12	Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.	1.75
	Повторение пройденного материала. Игровая практика.	13	Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. <i>Дидактические игры и задания</i> «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	1.75
декабрь	Краткая история шахмат. Игровая практика.	14	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени, их биографии. Фрагменты их партий. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы. Просмотр фильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Просмотр фильма «Анатолий Карпов – чемпион мира». Игра всеми фигурами из начального положения.	1.75
	Шахматная нотация. Игровая практика.	15	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии. Игра всеми фигурами из начального положения.с записью шахматной партии или	1.75

			фрагмента шахматной партии.	
Ценность шахматных фигур. Игровая практика.	16	Повторение: ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов). « Кто сильнее? ». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?». « Обе армии равны ». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны. « Выигрыш материала ». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса (<i>выигрыш ферзя, коня, слона, ладьи, пешки</i>) « Защита ». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство. (<i>Защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры, перекрытие, контратака</i>).	1.75	
Техника матования одинокого короля. Игровая практика.	17	Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля, « линейный » мат. 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 ». « Мат в два хода ». Требуется объявить мат в один ход (два хода) черному королю. « На крайнюю линию ». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. « В угол ». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле. « Ограниченный король ». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.	1.75	

	Достижение мата без жертвы материала. Игровая практика.	18	Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Веселое слово «Цугцванг». Защита от мата. Решение заданий. « 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.	1.75
январь	Обобщение. Шахматный турнир.	19	Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование. Игра в турнире. Турнирные партии.	1.75
	Шахматный квест ««В поисках похищенных шахмат»».	20	Квестовые задания на: знание шахматной нотации, добавление фигуры для создания простой матовой комбинации, решение позиций, знание шахматных правил FIDE, узнавание известных шахматистов и т.д.; блиц-опрос.	1.75
	Закрепление изученного материала в игровой форме.	21	Игра с соперником.	1.75
	Промежуточная аттестация	22	Устный опрос .тестирование	1.75
	3 модуль			38.5
февраль	Вводное занятие. Инструктажи.	23	Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.	1.75
	Шахматная партия.	24	Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей,	1.75

	Игровая практика.		<p>вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.</p> <p>«Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).</p>	
	<p>Три стадии шахматной партии.</p> <p>Игровая практика.</p>	25	<p>Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.</p> <p>Розыгрыш изученного материала на практике.</p>	1.75
	Игровая практика.	26	<p>Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.</p> <p>«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».</p> <p>Принципы игры в дебюте.</p> <p><i>Принцип быстреего развития фигур.</i> Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). <i>Борьба за центр.</i> Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. <i>Безопасное положение короля.</i> Рокировка. <i>Гармоничное пешечное расположение.</i> Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка.</p> <p>Краткая классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в разыгрывании дебюта.</p> <p>«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход не рокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.</p>	1.75

			<p>«Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.</p> <p>«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).</p> <p>«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.</p> <p>«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.</p> <p>«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.</p> <p>«Выигрыш материала». «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.</p> <p>«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.</p> <p>«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.</p> <p>«Можно ли сделать рокировку?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.</p> <p>«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.</p> <p>«Спарь противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.</p> <p>Игровая практика: тренировка в разыгрывании дебюта.</p>	
март	<p>Основы миттельшпиля.</p> <p>Игровая практика.</p>	27	<p>Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.</p> <p>«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.</p>	1.75

			«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.	
Игровая практика.	Основы эндшпиля.	28	<p>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). Матования двумя слонами (простые случаи). Матования 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 эндшпиле.</p> <p>«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.</p> <p>«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.</p> <p>«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.</p> <p>«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.</p> <p>«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.</p> <p>«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.</p> <p>«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.</p> <p>«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.</p>	1.75
	Обобщение. Шахматный турнир.	29	<p>Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.</p> <p>Игра в турнире. Турнирные партии.</p>	1.75
	Шахматный квест	30	Квестовые задания на: знание основных	1.75

	«Как стать ферзем».		тактических приемов, знание принципов игры в дебюте, знание основ игры в миттельшпиле, эндшпиле; блиц-опрос.	
	Закрепление изученного материала в игровой форме.	31	Игра с соперником.	1.75
апрель	Промежуточная аттестация	32	Тестирование	1.75
	Сдача нормативов КПН по ОФП	33	Тестирование	1.75
	4 модуль			38.5
	Вводное занятие. Инструктажи.	34	Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.	1.75
	Шахматная партия. Повторение пройденного материала. Три стадии шахматной партии. Игровая практика.	35	Еще раз о трех стадиях шахматной партии. Дебют, миттельшпиль и эндшпиль. Решение игровых задач.	1.75
май	Виды преимущества в шахматах. Игровая практика.	36	Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Решение игровых задач.	1.75
	Шахматные часы. Игровая практика.	37	Шахматные часы. Правила FIDE о шахматных часах. Правила пользования шахматными часами. Рекомендации по рациональному расходованию времени. Розыгрыш партии по времени.	1.75
	Анализ и оценка позиции.	38	Основные правила игры в миттельшпиле. Четыре правила В. Стейница. Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур,	1.75

	Игровая практика.		<p>открытые линии, центр, пространство и др.)</p> <p>Решение учебных задач.</p> <p>«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.</p> <p>«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.</p>	
Игровая практика.	Шахматная комбинация.	39	<p>Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации. Типичный путь нахождения комбинации по схеме «мотив – средства – тема», путь нахождения комбинации «мотив – тема – средства». Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Темы комбинаций.</p> <p>Темы матовых комбинаций: отвлечения, завлечения, блокировки, связки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, перекрытия, уничтожения защиты, «рентгена». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.</p> <p>Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тем комбинаций: отвлечения, завлечения, уничтожения защиты, перекрытия, освобождения пространства, превращения пешки. . Сочетание тактических приемов.</p> <p>Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах.</p> <p>Типичные комбинации в дебюте.</p> <p>Решение учебных задач.</p> <p>«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.</p> <p>«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.</p> <p>«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.</p> <p>«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.</p> <p>«Проведи пешку в ферзи». Необходимо провести пешку в ферзи.</p> <p>«Проведи комбинацию». Надо провести двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.</p>	1.75

июнь	Обобщение. Шахматный турнир.	40	Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование. Игра в турнире. Турнирные партии.	1.75
	Шахматный квест «Приключения смелой Пешки».	41	Квестовые задания на: знание основных тактических приемов и принципов игры в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле, знание основных шахматных комбинаций, составление простейшего плана игры; блиц-опрос.	1.75
	Закрепление изученного материала в игровой форме.	42	Игра с соперником	1.75
	Промежуточная аттестация	43	Проверочная работа	1.75
	Соревнования	44	Игры на результат	1.75
ИТОГО:				154