

Кировское территориальное управление
департамента по образованию администрации Волгограда
Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества Кировского района Волгограда»

УТВЕРЖДЕНА
на заседании педагогического совета
МОУ ЦДТ Кировского района
от « 01 » 04 2026 г.
Протокол № 5

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ ЦДТ
И.И.Ежова
« 01 » 04 2026 г.
Приказ МОУ ЦДТ № 103
от « 01 » 04 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
художественной направленности

«Шахматная страна»

Возраст учащихся: 7-14 лет
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
Зотова Виолетта
Станиславовна, методист,
Новиков Иван Александрович
педагог дополнительного
образования

Волгоград, 2026

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматная страна» по направленности является физкультурно-спортивной. Шахматы – интеллектуальная игра. Соревновательная сущность, игровой характер шахмат, организация деятельности по определённым правилам, состоящая в сопоставлении физических и интеллектуальных способностей способствует развитию личности ребенка.

Актуальность данной программы заключается в том, что шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких способностей, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Шахматы сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются уникальным инструментом для развития творческого мышления у детей.

Педагогической целесообразностью данной программы является то, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. На первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников — открывает дорогу к творчеству детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке.

Отличительной особенностью данной дополнительной общеразвивающей программы «Шахматная страна» является возможность реализации многих позитивных идей отечественных теоретиков и практиков (И.Г.Сухин, Авербах Ю., Бейлин М.) — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Программа «Шахматная страна» разработана на основе курса для начальных классов «Шахматы – школе», автор – И. Г. Сухин.

Стержневым моментом занятий по программе «Шахматная страна» является деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок. Кроме этого, на занятиях широко используются современные мультимедийные технологии – учащиеся смотрят интерактивные сказки, выполняют задания на экране проектора.

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

На занятиях применяются инновационные технологии. С развитием компьютерных сетей Интернета возникла возможность показать в видеоматериалах лучшие достижения, уникальные партии, наиболее современные варианты партий, что способствует влиянию на становление профессиональных предпочтений и навыков, существенно расширяет кругозор и степень ознакомления с предметом. С первого занятия для заинтересованности учащихся используется проектор.

Технология проблемного обучения предполагает активную самостоятельную деятельность, прежде всего самих учащихся (импровизацию). В отличие от традиционной методики, когда учащимся сообщается «готовая» информация обучения, проблемная методика предполагает более активную мозговую и эмоциональную деятельность.

Игровые технологии полезны для раскрепощения учащихся, они лучше узнают друг друга, в играх происходит раскрытие эмоциональных зажимов. По своей методике игровые технологии могут быть и ролевыми, и сюжетными, имитационными. Применяются в основном на первом и втором году обучения.

Здоровьесберегающие технологии – это система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, интеллектуального, физического здоровья учащихся. Условия обучения (отсутствие стрессовых ситуаций, адекватность требований, организация учебного процесса в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями учащихся) позволяют более полно раскрывать творческий потенциал учащихся.

Дифференцированный подход к детям с разным уровнем возрастного развития в процессе обучения и воспитания.

Адресат программы

В реализации дополнительной общеразвивающей программы «Шахматная страна» участвуют дети от 7 до 14 лет.

В творческое объединение принимаются дети без специальных физических данных.

В ходе проведения с учащимися начальной диагностики выявляются индивидуальные физические и интеллектуальные способности к выбранному виду деятельности. Занятия проводятся в группе. В объединение принимаются все желающие, которые хотят добиться успеха в игре в шахматы.

Уровень программы, объём и сроки реализации

Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматная страна» рассчитана на 3 года обучения. 144 академических часов в год. Всего в течение 3-х лет – 432 ак. часов.

Программа включает в себя 3 уровня сложности:

I уровень - ознакомительный: (1-й год обучения, 60 часов) включает занятия по разделам «Шахматная доска и шахматные фигуры», «Правила ходов шахматных фигур», «Цель шахматной партии».

Учащемуся необходимо не только знание шахматных правил, но и одновременно полное овладение шахматными фигурами. На занятиях изучается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей.

II уровень – базовый (1-й и 2-й год обучения). Включает в себя разделы: «Шахматы в истории и в настоящее время», «Техника мата и шахматная комбинация», «Основы дебюта», «Основы миттельшпиля», «Основы эндшпиля». Занятия посвящены простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат.

III уровень - углубленный (3-й год обучения). Включает в себя темы: «Дебюты», «Эндшпиль». На основе ранее приобретенных знаний и умений учащиеся углубляют представления о начале и окончании партии. При этом шахматный материал отобран доступно, максимально ориентирован на развитие учащихся.

Форма обучения: очная

Режим занятий.

Учебные занятия проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Особенности организации образовательного процесса

Состав учебных групп – постоянный.

Занятия – групповые с применением индивидуального подхода.

Форма организации учебного процесса обусловлена возрастными особенностями учащихся.

Основными видами занятий являются лекции, практические занятия, выполнение самостоятельных заданий, соревнования.

Группы учащихся разновозрастные.

Методы обучения:

- метод решения задач, разбор классических ситуаций, возникающий на доске, парная игра;

- методы контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов партий учащегося, дидактические игры и задания, выявляющие в процессе обучения уровень знаний учащихся).

Используются педагогические методы:

- метод ступенчатой нагрузки;
- метод полных нагрузок;
- метод спирального обучения.

В работе используются методы получения и закрепления информации:

- метод получения базовых знаний;
- метод закрепления материала заключается в постепенном усложнении закрепляющих задач;

Занятия по типу проведения - комбинированные. Теоретическая часть обеспечивает реализацию основной идеи программы: знакомство с азами шахматного искусства. Практическая часть занимает большее количество времени и применяется для практического овладения разными видами шахматной игры.

Возможные формы проведения занятий: форма решения задач, форма проведения шахматных партий между учащимися, форма проведения мини-турниров, форма анализа выбранных педагогом шахматных партий.

В течение учебного года учащиеся участвуют в соревновательных мероприятиях.

Цель программы: развитие интеллектуальной и творческой личности учащегося с помощью шахмат.

Задачи программы:

Образовательные

- обучить начальным знаниям шахматного искусства;
- способствовать формированию интеллектуального мышления ребенка.

Личностные

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

Метапредметные

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;
- развитие способности принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Учебный план первого года обучения
(ознакомительный и базовый уровни)

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
	<i>Ознакомительный уровень</i>	60	20	40	
1.	Шахматная доска и шахматные фигуры	8	4	4	
1.1	«В мире шахмат» - вводное занятие.	2	1	1	Начальная диагностика. Наблюдение
1.2	Шахматная доска.	2	1	1	Наблюдение
1.3	Шахматные фигуры.	2	1	1	Наблюдение
1.4	Расстановка фигур на шахматной доске	2	1	1	Наблюдение, игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч»
2.	Правила ходов шахматных фигур	40	10	30	
2.1	Ладья	4	1	3	Наблюдение, игра
2.2	Слон	6	2	4	Наблюдение, игра
2.3	Ферзь	8	2	6	Наблюдение, игра
2.4	Конь	10	2	8	Наблюдение, игра
2.5.	Пешка	8	2	6	Наблюдение, игра
2.6	Король	4	1	3	Наблюдение, игра
3.	Цель шахматной партии	12	6	6	
3.1	Шах	2	1	1	Наблюдение, игра
3.2	Мат	2	1	1	Наблюдение, игра
3.3	Ничья, пат	2	1	1	Наблюдение, игра
3.4	Рокировка	2	1	1	Наблюдение, игра
3.5	Шахматная партия	4	2	2	Наблюдение, игра, промежуточная диагностика
	<i>Базовый уровень</i>	84	20	64	
4.	Шахматы в истории и в настоящее время	12	4	8	
4.1	История шахмат и шахматных фигур.	2	1	1	Наблюдение, игра
4.2	Шахматная нотация	2	2	-	Наблюдение, игра
4.3	Ценность шахматных фигур	8	1	7	Наблюдение, игра
5	Техника мата и шахматная комбинация	72	16	56	

5.1	Техника мата одинокого короля	16	4	12	Наблюдение
5.2	Достижение мата без жертвы материала	10	2	8	Наблюдение, игра
5.3	Матовые комбинации	24	6	18	Наблюдение, игра
5.4	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса	12	2	10	Наблюдение, игра
5.5	Комбинации для достижения ничьей	6	1	5	Наблюдение, игра
5.6	Типичные комбинации в дебюте	2	1	1	Наблюдение, игра
5.7.	Шахматные турниры – блиц, рапид.	2	-	2	Наблюдение, промежуточная аттестация
	Итого:	144	38	106	

Учебный план второго года обучения
(базовый уровень)

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Основы дебюта	24	7	17	
1.1	Основы дебюта	4	2	2	Наблюдение, игра
1.2	Принципы игры в дебюте	4	2	2	Наблюдение, игра
1.3	Связка в дебюте	8	1	7	Наблюдение, игра
1.4	Очень коротко о дебютах	6	2	4	Наблюдение, игра
1.5	«Назови дебют»	2	-	2	Наблюдение, игра, промежуточная диагностика по разделу
2.	Основы миттельшпиля	50	11	39	
2.1	Общие рекомендации игры в миттельшпиле	4	2	2	Наблюдение, игра
2.2	Тактические приемы	8	2	6	Наблюдение, игра
2.3	Матовые комбинации	30	4	26	Наблюдение, игра

2.4	Комбинации для достижения ничьей	4	1	3	Наблюдение, игра
2.5	Классическое наследие	4	2	2	Наблюдение, игра, промежуточная диагностика
3.	Основы эндшпиля	70	14	56	
3.1	Противостояние различных фигур	20	5	15	Наблюдение, игра
3.2	Техника матования	26	4	22	Наблюдение, игра
3.3	Пешка против короля	6	2	4	Наблюдение, игра
3.4	Удивительные ничейные положения	4	2	2	Наблюдение, игра
3.5	Общие рекомендации для игры в эндшпиле	2	1	1	Наблюдение, игра
3.6	Классические шахматные турниры.	12	-	12	Наблюдение, игра, промежуточная диагностика
	Итого:	144	38	106	

Учебный план третьего года обучения
(углубленный)

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Дебюты	28	14	14	
1.1	Основы дебюта, виды дебютов	4	2	2	Наблюдение, игра
1.2	Открытые дебюты	8	4	4	Наблюдение, игра
1.3	Полуоткрытые дебюты	8	4	4	Наблюдение, игра
1.4	Закрытые дебюты	8	4	4	Наблюдение, игра
2.	Эндшпиль	116	40	76	
2.1	Особенности игры в эндшпиле	4	2	2	Наблюдение, игра
2.2	Пешечные окончания	8	2	6	Наблюдение, игра
2.3	Коневые окончания	10	3	7	Наблюдение, игра

2.4	Разноцветные слоны	8	3	5	Наблюдение, игра
2.5	Разноцветные слоны при других фигурах	8	3	5	Наблюдение, игра
2.6	Одноцветные слоны	14	5	9	Наблюдение, игра
2.7	Слон против коня	6	2	4	Наблюдение, игра
2.8	Два слона в эндшпиле	6	2	4	Наблюдение, игра
2.9	Лишнее качество	6	2	4	Наблюдение, игра
2.10	Ладья против пешки (пешек)	6	2	4	Наблюдение, игра
2.11	Ладейные окончания	8	3	5	Наблюдение, игра
2.12	Четырехладейные окончания	6	2	4	Наблюдение, игра
2.13	Ферзевые окончания	6	2	4	Наблюдение, игра
2.14	Ферзь против двух ладей	8	3	5	Наблюдение, игра
2.15	Сложные позиции (игровой эндшпиль)	12	4	8	Наблюдение, игра, промежуточная аттестация
	Итого:	144	54	90	

Содержание программы 1 года обучения

Раздел I. Шахматная доска и шахматные фигуры

Тема 1.1.В МИРЕ ШАХМАТ – ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ.

Теория: Шахматная доска. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Практика: Начальная диагностика знаний. Определение уровня знакомства детей с шахматами и особенностей логического мышления. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски», «Котятта-хвастунишки».

Форма контроля: Начальная диагностика. Наблюдение.

Тема 1.2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Теория: 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. 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.

Практика: дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

Форма контроля: Наблюдение.

Тема 1.3.ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Теория: Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика: Знакомство с компьютерными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами». Выполнение дидактических заданий и игр «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».

Форма контроля: Наблюдение.

Тема 1.4.РАССТАНОВКА ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ.

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практика: Выполнение дидактических заданий и игр «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Подведение итогов по разделу «Шахматная доска и шахматные фигуры» выполнением тестовых заданий для выявления уровня усвоения материала. Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

Раздел II. Правила ходов шахматных фигур

Тема 2.1.ЛАДЬЯ.

Теория: Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

Практика: Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.2. СЛОН.

Теория: Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны.

Качество. Легкая и тяжелая фигура. Оценка силы слона по сравнению с ладьей.

Практика: Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». «Сними 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». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух, слон против ладьи). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»
Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.3. ФЕРЗЬ.

Теория: Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь — тяжелая фигура. Оценка силы ферзя по сравнению с другими пройденными фигурами.

Практика: дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя, ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»
Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.4. КОНЬ.

Теория: Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь — легкая фигура, оценка силы коня по сравнению с другими пройденными фигурами.

Практика: дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух, конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.5. ПЕШКА.

Теория: Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Оценка силы пешки по сравнению с другими пройденными фигурами.

Практика: Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин», «Ограничение подвижности», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения, пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.6. КОРОЛЬ.

Теория: Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Оценка силы короля по сравнению с другими пройденными фигурами.

Практика: дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (король против короля). Итоговый контроль раздела с помощью заданий «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки). Промежуточная диагностика. Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра, подведение итогов раздела

Раздел III. Цель шахматной партии

Тема 3.1. ШАХ

Теория: Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.

Практика: дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 3.2. МАТ.

Теория: Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один

ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.

Практика: дидактическое задание «Мат или не мат», Дидактическое задание «Мат в один ход», «Дай мат в один ход». Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 3.3. НИЧЬЯ, ПАТ.

Теория: Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Практика: дидактическое задание «Пат или не пат». Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 3.4. РОКИРОВКА.

Теория: длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика: дидактическое задание «Рокировка». Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 3.5. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.

Теория: Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий.

Практика: дидактическая игра «Два хода», Игра всеми фигурами из начального положения.

Форма контроля: Наблюдение, игра, промежуточная диагностика.

Раздел IV. ШАХМАТЫ В ИСТОРИИ И В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ.

Тема 4.1. ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

Теория: История возникновения шахмат. История развития шахматных фигур. Виды шахмат в современности.

Практика: Розыгрыш различных историй с помощью шахматных фигур.

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 4.2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

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

Практика: 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. Пример: «Король с e1 — на e2». Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 4.3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Защита.

Практика: дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактическое задание «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя, защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Подведение итогов с помощью мини-заданий «Кто сильнее». Промежуточная диагностика.

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Раздел V. Техника мата и шахматная комбинация

Тема 5.1 ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Теория: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля.

Практика: дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 5.2 ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Теория: Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.

Практика: дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 5.3 МАТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ.

Теория: темы комбинаций. Тема завлечения. Тема отвлечения. Тема блокировки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

Практика: дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 5.4. КОМБИНАЦИИ, ВЕДУЩИЕ К ДОСТИЖЕНИЮ МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА.

Теория: темы комбинаций. Тема завлечения. Тема отвлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов.

Практика: Дидактическое задание «Выигрыш материала». «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 5.5. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ НИЧЬЕЙ

Теория: Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.

Практика: дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 5.6. ТИПИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ В ДЕБЮТЕ

Теория: Типичные комбинации в дебюте. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

Практика: дидактическое задание «Проведи комбинацию». Игровая практика.

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 5.7. ШАХМАТНЫЕ ТУРНИРЫ – БЛИЦ, РАПИД.

Теория: Правила проведения турниров. Основные виды турнирных сеток. Правила поведения на турнире. Шахматные турниры блиц и рапид.

Практика: шахматный мини-турнир между детьми.

Форма контроля: Наблюдение, промежуточная диагностика.

Содержание программы 2-го года обучения

Раздел I. ОСНОВЫ ДЕБЮТА

Тема 1.1. 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. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.

Практика: дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии). Решение задания «Мат в один ход». «Поймай ладью», «Поймай ферзя». «Поставь детский мат», «Защитись от мата». «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки». «Выведи фигуру». «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?». «Захвати центр», «Выиграй фигуру». Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 1»

Форма контроля: Наблюдение, игра

Тема 1.2 ПРИНЦИПЫ ИГРЫ В ДЕБЮТЕ

Теория: Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.

Практика: Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Поставь мат в два хода нерокированному королю», «Не получают ли белые мат в один ход, если рокируют?». «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки». Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 1»

Форма контроля: Наблюдение, игра

Тема 1.3 СВЯЗКА В ДЕБЮТЕ

Теория: Связка в дебюте. Полная и неполная связка.

Практика: дидактические задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание». Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 1»

Форма контроля: Наблюдение, игра

Тема 1.4. ОЧЕНЬ КОРОТКО О ДЕБЮТАХ

Теория: Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.

Практика: Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 1»

Форма контроля: Наблюдение, игра

Тема 1.5. НАЗОВИ ДЕБЮТ

Практика: Дети называют дебюты, которые им показываются на демонстрационной доске. Игра. Промежуточная диагностика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 1»

Форма контроля: Наблюдение, игра, подведение итогов по разделу

Раздел II. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.

Тема 2.1. ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ИГРЫ В МИТТЕЛЬШПИЛЕ

Теория: Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиль.

Практика: Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 2»

Форма контроля: Наблюдение, игра

Тема 2.2. ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Теория: Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Практика: дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 2»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.3. МАТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ

Теория: Матовые комбинации (на мат в три хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Темы связки, «рентгена», перекрытия. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

Практика: дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала». Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 2»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ НИЧЬЕЙ

Теория: Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.

Практика: дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 2»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.5. КЛАССИЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ

Теория: «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия. Подведение итогов по теме миттельшпиля.

Практика: Игровая практика. Промежуточная диагностика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 2»

Форма контроля: Наблюдение, игра, промежуточная диагностика.

Раздел III. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.

Тема 3.1. ПРОТИВОСТОЯНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ФИГУР

Теория: Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).

Практика: дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 2»

Форма контроля: Наблюдение, игра

Тема 3.2.ТЕХНИКА МАТА

Теория: Мат двумя слонами (простые случаи). Мат слоном и конем (простые случаи).

Практика: дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода». Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 2»

Форма контроля: Наблюдение, игра

Тема 3.3. ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

Теория: Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля.

Практика: Дидактическое задание «Квадрат». «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?». Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 2»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 3.4.УДИВИТЕЛЬНЫЕ НИЧЕЙНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Теория: Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.

Практика: дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей». Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 2»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 3.5.ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ В ЭНШПИЛЕ

Теория: Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.

Практика: Игровая практика.

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 3.6.КЛАССИЧЕСКИЕ ШАХМАТНЫЕ ТУРНИРЫ.

Теория: Классические шахматные турниры. Практика использования шахматных часов на турнирах. Игра с записью партий.

Практика: Игровая практика с использованием шахматных часов и записью.

Подведение итогов полученных знаний – мини-турнир.

Форма контроля: Наблюдение, игра, промежуточная аттестация диагностика.

Содержание программы 3-го года обучения

Раздел I. ДЕБЮТЫ

Тема 1.1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА, ВИДЫ ДЕБЮТОВ.

Теория: Основные принципы игры в дебюте. Цели дебюта. Ошибки допускаемые в дебюте.

Практика: Разбор партий выдающихся шахматистов с анализированием дебютной части. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 1.2. ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ.

Теория: Виды открытых дебютов. Королевский гамбит, Венская партия, Центральный дебют, Дебют слона, Латышский гамбит, Русская партия, Итальянская партия, Защита двух коней, Испанская партия.

Практика: Изучение видов открытых дебютов на примере партий выдающихся шахматистов. Игровая практика с применением полученных о дебютах знаний. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 1.3. ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ.

Теория: Виды полуоткрытых дебютов. Скандинавская защита, Защита Алехина, Защита Каро-Канн, Французская защита, Сицилианская защита.

Практика: Изучение видов открытых дебютов на примере партий выдающихся шахматистов. Игровая практика с применением полученных о дебютах знаний. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 1.4. ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ.

Теория: Виды закрытых дебютов. Ферзевый гамбит, Славянская защита, Каталонское начало, Новоиндийская защита, Защита Нимцовича, Староиндийская защита, Защита Бенони, Голландская защита, Английское начало, Староиндийские начало.

Практика: Изучение видов закрытых дебютов на примере партий выдающихся шахматистов. Игровая практика с применением полученных о дебютах знаний. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Раздел II. ЭНДШПИЛЬ.

Тема 2.1. ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ В ЭНДШПИЛЕ.

Теория: Основные принципы игры в эндшпиль. Виды эндшпилей.

Практика: Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гариком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.2. ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ.

Теория: Оппозиция. Поля соответствия. Треугольник. Правило квадрата. Отдаленная проходная. Игра на пат. Отталкивание плечом. Прорыв. Пространство.

Практика: Задания по пешечным окончаниям на закрепление. Разбор пешечных окончаний с анализом. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гариком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.3. КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ.

Теория: Особенности коня. Малая подвижность коня. Конь и пешка против коня. Стратегия и тактика в коневых окончаниях.

Практика: Задания по коневым окончаниям на закрепление. Разбор коневых окончаний с анализом. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гариком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.4. РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ.

Теория: Минимум точных позиций. Пешки сдвоенные. Пешки изолированные. Пешки связанные. Построение «крепости». Образование двух проходных. «Привязывание». Двойная роль слона. «Плохой» слон.

Практика: Разбор окончаний с разноцветными слонами. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гариком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.5. РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ ПРИ ДРУГИХ ФИГУРАХ.

Теория: Разноцвет при ладьях. Разноцвет при ферзях.

Практика: Разбор окончаний с разноцветными слонами при других фигурах. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гариком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.6. ОДНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ.

Теория: Слон и пешка против слона. Слон и две пешки против слона. Реализация материального перевеса. Проходная пешка. Активный король.

Практика: Разбор окончаний с одноцветными слонами. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.7. СЛОН ПРОТИВ КОНЯ.

Теория: Преимущества слона. Преимущества коня. Борьба слона против коня. Слон просто сильнее коня – «маленькое качество».

Практика: Разбор окончаний. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.8. ДВА СЛОНА В ЭНДШПИЛЕ.

Теория: Два слона сами решают дело. Размен одного из слонов. Два слона с проходной пешкой. Два слона при ладьях. Успешная борьба против двух слонов.

Практика: Разбор окончаний с двумя слонами. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.9. ЛИШНЕЕ КАЧЕСТВО.

Теория: Ладья против слона. Ладья против слона без пешек. Ладья с пешкой против слона. Ладья и пешка против слона и пешки. Окончания с большим количеством пешек. Ладья против коня. Ладья против коня или коня с пешками. Ладья и пешка против коня или коня с пешками.

Практика: Разбор окончаний с качественным преимуществом. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.10. ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШКИ (ПЕШЕК).

Теория: Ладья против пешки. Пешка на второй горизонтали. Король отрезан по пятой линии. «Отталкивание плечом». Обход. Промежуточный шах. Ладья против двух пешек. Пешки связанные. Пешки изолированные. Ладья против трех или четырех пешек.

Практика: Разбор окончаний с ладьями против пешек. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.11. ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ.

Теория: Ладья и пешка против ладьи. Пешка на 7-й горизонтали. Пешка на 6-й горизонтали. Пешка на 5-й горизонтали. Пешка крайняя. Прием «лобовая

атака». Ладья и две пешки против ладьи. Ладья и две пешки против ладьи и пешки. Ладья против ладьи при большом количестве пешек.

Практика: Разбор окончаний с ладьями. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3».

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.12. ЧЕТЫРЕХЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ.

Теория: Реализация материального перевеса. Игра на мат. Ладьи на 7-й (2-й) горизонталях. Реализация позиционного перевеса.

Практика: Разбор окончаний с 4-мя ладьями против пешек. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.13. ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ.

Теория: Матовые угрозы. Вечный шах. Обеспеченный король. Проходная пешка. Активный ферзь. Ферзь и пешка против ферзя. Ферзь и две пешки против ферзя. Ферзь и конь против ферзя. Ферзь и слон против ферзя.

Практика: Разбор окончаний с ферзями. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.14. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ДВУХ ЛАДЕЙ.

Теория: Ферзь сильнее двух ладей. Создание матовых угроз. Ладьи разобщены или пассивны. Проходная пешка. Успешная борьба ладей против ферзя.

Практика: Разбор окончаний с ферзем против ладей. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.15. СЛОЖНЫЕ ПОЗИЦИИ (ИГРОВОЙ ЭНДШПИЛЬ).

Теория: Составление плана игры. Роль короля. Роль пешек. Активная игра фигур.

Практика: Разбор сложных окончаний. Игровая практика. Работа с компьютерной шахматной программой: «Шахматное путешествие с мышонком Гарриком. Часть 3»

Форма контроля: Наблюдение, игра, промежуточная диагностика.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Учащиеся первого года обучения: ознакомительный уровень

будут знать:

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

будут 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;

базовый уровень

будут знать:

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

будут уметь:

- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Личностные результаты: ознакомительный уровень

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;

базовый уровень

- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;

Метапредметные результаты: ознакомительный уровень

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;

базовый уровень

- развитие способности принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Учащиеся второго года обучения: базовый уровень

будут знать:

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

будут уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Личностные результаты

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;

Метапредметные результаты

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;
- развитие способности принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Учащиеся третьего года обучения: углубленный уровень

будут знать:

- основные виды дебютов;
- основные тактические приемы в дебюте и эндшпиле;
- принципы игры в эндшпиле с различными фигурами.

будут уметь:

- заканчивать дебютную часть с правильной расстановкой фигур;
- точно разыгрывать сложные окончания.

Личностные результаты

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

Метапредметные результаты

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;
- развитие способности принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график реализации дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматная страна»
на 2026-2027 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2026	31.08.2027	36	72	144	2 часа 2 раза в неделю
2 год обучения	01.09.2026	31.08.2027	36	72	144	2 часа 2 раза в неделю
Этапы образовательного процесса						
1 полугодие			17 недель			
2 полугодие			19 недель			
Промежуточная аттестация			14 декабря – 30 декабря			
			1 – 31 мая			
Зимние праздники			31 декабря – 10 января			

Условия реализации программы

Занятия проводятся в учебном кабинете, оснащенном проектором и экраном, в том числе и переносными.

Для занятий по программе необходимы шахматные наборы, шахматные доски, шахматные часы.

Формы аттестации

В начале учебного года проводится начальная диагностика, позволяющая определить физический и интеллектуальный уровень ребенка. Результаты работы хорошо просматриваются на шахматных турнирах разного уровня, это не дает полной оценки работы, т.к. в таких мероприятиях участвуют не все учащиеся, а в основном способные и занимающиеся не первый год.

Для отслеживания результатов овладения содержанием программы используются методы: педагогическое наблюдение, тестирование (для выявления физического и интеллектуального развития).

По окончании разделов проводятся контрольные занятия для выявления полученных знаний и умений конкретной деятельности.

Подведение итогов по результатам освоения материалов в течение года могут быть в форме промежуточной и итоговой диагностики, где дети демонстрируют полученные практические навыки. В конце каждого полугодия проводятся открытые учебные занятия для родителей. В конце учебного года проводятся внутренние соревнования по решению задач.

Подведение итогов каждого уровня обучения проходит в праздничной обстановке совместно с родителями.

В процессе обучения шахматной игре между детьми проводятся соревнования, также дети участвуют в районных, городских и других соревнованиях, проводимых под эгидой шахматной федерации г. Волгограда.

Оценочные материалы

Для оценки детей в процессе обучения используются следующие методики:

- в 1-м полугодии 1-го года обучения используются задания вида «Шахматный бой»;
- Для оценки учащегося решать поставленную задачу используются задания на мат в 1-ход, мат в 2 хода.
- Для оценки знаний ребенка используются шахматные турниры различных видов (блиц, рапид, классические шахматы).

Методические материалы

Дидактические игры:

«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.

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

«Угадай-ка». 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

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

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

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

«Игра на уничтожение» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитикосинтетическая 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 черные проиграли одну из своих фигур.

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

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

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

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

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

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

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (на пример: «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.

«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.

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

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

«Мат в один ход». Цель — 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.

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

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

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

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

«Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса

«Мат в один ход», «Поставь мат в один ход neroкированному королю», «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в один ход.

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

«Защита от мата» Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один 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 один ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

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

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

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

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают черным мат в два хода. «Мат в три хода». Белые начинают и дают черным мат в три хода. «Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

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

«Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

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

«Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

Компьютерные программы: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами», «Шахматные приключения с мышонком Гариком» 1-3 части.

Раздаточный материал:

- ламинированные карточки с заданиями и фломастеры для отметок;
- дидактические игрушки: «Горизонталь — вертикаль», «Диагональ» (материал — плотная бумага, ватман, картон).
- шахматная матрешка.
- шахматные пирамидки.
- разрезные шахматные картинки.
- кубики с картинками шахматных фигур.
- набор карточек игры «Шахматный Крокодил»
- демонстрационный прибор «паучок»

Наглядные пособия:

- презентации на темы занятий;
- набор шахматных фигур в виде древнерусских воинов;
- художественная «морская» шахматная доска;
- шахматные часы

Список литературы и источников, рекомендованный педагогам

1. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны. Пособие для учителя. — Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
2. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. — Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
3. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. — 3-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2016. — 224 с.

Список литературы, рекомендованный учащимся и их родителям

1. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1. — 6-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2017. — 80 с.

2. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2. – 6-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2017. – 88 с.
3. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Учебник для начальной школы, второй год обучения. В 2-х частях. Часть 1. – 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2017. – 80 с.
4. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Учебник для начальной школы, второй год обучения. В 2-х частях. Часть 2. – 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2017. – 80 с.
5. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Учебник для начальной школы, третий год обучения: В 2-х частях: Часть 1. – 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 80 с.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Учебник для начальной школы, третий год обучения: В 2-х частях: Часть 2. – 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 80 с.
7. Сухин И.Г. Задачи к курсу “Шахматы – школе”. Первый год обучения. 1500 малофигурных позиций. – 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2019. – 272 с.
8. Эстрин Я.Б. Малая дебютная энциклопедия. - Физическая культура и спорт, 1985.
9. Панченко А.Н. Теория и практика шахматных окончаний. – Серия «Шахматный Университет», 2006.