

**Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное негосударственное образовательное учреждение
«Краевой центр образования»**

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
КГАНОУ КЦО
Протокол № 7
2025-05-30

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

КГАНОУ КЦО

Приказ № 299 от 2025-06-02

/Черёмухин П.С.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
физкультурно-спортивной направленности**

«Шахматы»

Возраст обучающихся: от 11 до 13 лет

Срок реализации: 1 год.

Объем программы: 34 часа

Автор - составитель:

Ледовских Елена Николаевна,
педагог дополнительного образования

г. Хабаровск
2025 г..

I. Комплекс основных характеристик ДООП

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» физкультурно-спортивной направленности, вид деятельности – игра в шахматы.

Программа составлена на основании нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.» (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае (Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 27.05.2025 № 220П);
- Положение порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам центром внеурочной деятельности, дополнительного и профессионального образования в краевом государственном автономном

нетиповом образовательном учреждении «Краевой центр образования» (Приказ КГАНОУ КЦО от 12.09.2023 № 400);

- Устав КГАНОУ «Краевой центр образования».

Уровень освоения программы - стартовый, одноуровневая.

Актуальность

XXI век – век стремительного научно-технического прогресса, высоких технологий, большого потока доступной информации – predetermined deficit людей с активной жизненной и профессиональной позицией, людей, способных мыслить системно, не шаблонно, умеющих искать новые пути решения предложенных задач, находить быстрый выход из проблемной ситуации, добывать нужную информацию, обрабатывать её и систематизировать.

Актуальность программы заключается в ее направленности на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа.

В процессе реализации данной программы у детей расширяются круг общения, возможности полноценного самовыражения, самореализации, что позволяет им преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. В связи с этим возрастает социально-педагогическая функция шахмат, сущность которой выражается в развитии у детей способности самостоятельно логически мыслить, приобретении ими навыков систематизированной аналитической работы, которые в дальнейшем принесут обучающимся пользу в научной или практической деятельности. Занятие шахматами позволяет развить у обучающихся способности адекватно реагировать на любой поток информации и быстро осмысливать её.

Отличительной особенностью программы

Программа является модифицированной, она составлена основе авторских методик ведущих тренеров Хабаровска. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, 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.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Важное значение обучения 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. Предлагается также перечень диафильмов, рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для педагога.

Объем и срок освоения программы, режим занятий

Период реализации	Продолжительность занятия в часах	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов общее
1 год	1	1	1	34	34
Итого по программе					34

Периодичность и продолжительность занятий соответствует СанПин 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020 г. № 28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Продолжительность одного академического часа – 45 мин.

Адресат программы: обучающиеся от 11 до 13 лет.

Дополнительные требования к обучающемуся: набор в группы осуществляется по желанию обучающегося.

Форма обучения

очная

Формы проведения занятий:

- групповые и индивидуальные;
- конкурсы, решение задач, турнирная практика, анализ партий, самостоятельная работа.

Цель и задачи программы

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей ребенка средствами игры в шахматы.

Задачи программы:

Предметные:

- познакомить с шахматной терминологией;
- обучить основным правилам шахматной игры;
- формировать умения и навыки игры в шахматы.

Метапредметные:

- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением;
- развивать навыки коммуникации, взаимодействия, критического мышления, креативность;
- развивать навыки наблюдений, анализа, систематизации, оценки и обработки информации.

Личностные:

- формировать устойчивый интерес и потребность к занятиям шахматами;
- формировать адекватную самооценку, выдержку, воспитывать уважительное отношение к партнеру по игре;
- формировать усидчивость, уверенность в себе, самостоятельность;
- формировать познавательные интересы, активность, любознательность в познании, уважение к научным знаниям, науке;
- воспитывать культуру общения в детском коллективе, умение работать в коллективе, оказывать взаимопомощь.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы контроля результатов обучения
		Всего	Теория	Практика	
1	Шахматная доска	1	0,5	0,5	Наблюдение, учебные задания
2	Шахматные фигуры	1	0,5	0,5	Наблюдение,

					учебные задания
3	Начальная расстановка фигур	1	0,5	0,5	Наблюдение, учебные задания
4	Ходы и взятие фигур	1	0,5	0,5	Наблюдение, учебные задания
5	Цель шахматной партии	1	0,5	0,5	Наблюдение, учебные задания
6	Игра всеми фигурами из начального положения	10	3	7	Наблюдение, учебные задания
7	Тактические приемы: связка, двойной удар, ловля фигуры, сквозной удар, открытый шах, двойной шах.	4	2	2	Наблюдение, учебные задания
8	Основные игры в дебюте: ловушки, атака на короля	5	2	3	Наблюдение, учебные задания
9	Типовые комбинации в миттельшпиле	5	2	3	Наблюдение, учебные задания
10	Эндшпиль	5	2	3	Наблюдение, учебные задания
Итого		34	13,5	20,5	

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

тема	направление	Личностные результаты
Шахматная доска	Ценности научного познания	Выражает познавательные интересы в разных предметных областях с учетом индивидуальных интересов, способностей, достижений
Шахматные фигуры	Ценности научного познания	Выражает познавательные интересы в разных предметных областях с учетом индивидуальных интересов, способностей, достижений
Начальная расстановка фигур	Ценности научного познания	Выражает познавательные интересы в разных предметных областях с учетом индивидуальных интересов, способностей, достижений
Ходы и взятие фигур	Ценности научного познания	Выражает познавательные интересы в разных предметных областях с учетом индивидуальных интересов, способностей, достижений
Цель шахматной партии	Ценности научного познания	Выражает познавательные интересы в разных предметных областях с учетом индивидуальных интересов, способностей, достижений

Игра всеми из фигурами начального положения	Ценности научного познания	Выражает познавательные интересы в разных предметных областях с учетом индивидуальных интересов, способностей, достижений
Тактические приемы: связка, двойной удар, ловля фигуры, сквозной удар, открытый шах, двойной шах.	Ценности научного познания	Развивает навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире
Основные игры в дебюте: ловушки, атака на короля	Ценности научного познания	Развивает навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире
Типовые комбинации в миттельшпиле	Ценности научного познания	Демонстрирует навыки наблюдений, накопления фактов, осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях познания, исследовательской деятельности
Эндшпиль	Ценности научного познания	Демонстрирует навыки наблюдений, накопления фактов, осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях познания, исследовательской деятельности

Содержание учебного плана

Программа включает в себя десять тем. На каждом из занятий изучается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей.

Раздел 1. Шахматная доска (1 ч).

Теория: Шахматная доска, поле (клетка), белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Обозначение вертикалей и диагоналей. Длина горизонтали, вертикали, диагонали. Единица измерения длины – клетка. (0,5 ч).

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

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

«Диагональ». Двое играющих по очереди заполняют одну из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.) (0,5 ч).

Проявляет заинтересованность при знакомстве с шахматной доской, игре на ее линиях, самостоятельно демонстрирует понимание вертикали, горизонтали, диагонали.

Раздел 2. Шахматные фигуры (1 ч).

Теория: Цвет: белые, черные. Названия: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Внешний вид. Изображение в печатных изданиях. (0,5 ч).

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

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

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

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

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

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте. (0,5 ч).

Проявляет заинтересованность при знакомстве с шахматными фигурами, демонстрирует знание их наименований, самостоятельно определяет их по внешнему виду, узнает по изображению в печатных изданиях.

Раздел 3. Начальная расстановка фигур (1 ч).

Теория: Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; возможные ходы из начальной

расстановки; уязвимые поля; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. (0,5 ч).

Практика: «Мешочек». Дети 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 детей. Если утверждение верно, то мяч следует поймать. (0,5 ч).

Проявляет заинтересованность при знакомстве с расстановкой шахматных фигур на поле, самостоятельно определяет возможные ходы из начальной расстановки, дает оценку уязвимости позиции.

Раздел 4. Ходы и взятие фигур (основная тема программы) (1 ч).

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, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. (0,5 ч).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. (0,5 ч).

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные

ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Демонстрирует правильный выбор стоимости фигур, умение просчитывать выгоду размена, сочетать первоначальные приемы игры.

Раздел 5. Цель шахматной партии (1 ч).

Теория: Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. (0,5 ч).

Практика: «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых обучающиеся 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 обучающиеся должны определить: дан ли мат черному королю.

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

«Рокировка». Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях. (0,5 ч).

Демонстрирует самостоятельный поиск лучших ходов в ведении атаки, навыки хладнокровно выстраивать линию защиты, умение просчитывать несколько ходов, сочетать разный временной промежуток при игре с часами.

Раздел 6. Игра всеми фигурами из начального положения (10 ч).

Теория: Общие представления о том, как начинать шахматную партию. (3 ч).

Практика: «Два хода». Для того чтобы обучающийся научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ребенок отвечает двумя своими ходами. (7 ч).

Показывает основные принципы в начальной стадии партии, самостоятельно различает открытые дебюты, закрытые и основные защиты игры за черных.

Раздел 7. Тактические приемы: связка, двойной удар, ловля фигуры, сквозной удар, открытый шах, двойной шах. (4 ч).

Теория: Знакомство с тактическим приемом Связка, понятиями «полная» и «неполная» связка, «давление» на связку.

Знакомство с тактическим приемом Двойной удар, способами нанесения двойного удара различными фигурами.

Знакомство с тактическим приемом Ловля фигуры и способами его применения.

Знакомство с тактическим приемом Сквозной удар и способами его применения.

Знакомство с тактическим приемом Открытый шах и способами его практического применения.

Знакомство с тактическим приемом Двойной шах и способами его применения. (2 ч).

Практика:

Обучающийся применяет тактическим приемом Связка, различает «полная» и «неполная» связка, «давление» на связку.

Ученик делает Двойной удар, умеет наносить двойной удар различными фигурами.

Обучающийся может ловить фигуры и получать материальное преимущество

Юный шахматист применяет Сквозной удар и получает лучшую позицию.

Ученик быстро находит Открытый шах и выигрывает.

Обучающийся применяет Двойной шах двумя фигурами. При этом соперник должен только отходить королем. (2ч).

Раздел 8. Основные игры в дебюте: ловушки, атака на короля (5 ч).

Теория: Раскрытие основных принципов игры в дебюте, изучение ловушек, принципов атаки на короля. (2 ч).

Практика: Обучающийся различает открытый дебют, закрытый дебют. Помнит названия и первые ходы, умеет ставить ловушки, «Детский мат», «мат Легала». Ученик применяет атакующий стиль игры и понимает принципы достижения победы в шахматах. (3 ч).

Раздел 9. Типовые комбинации в миттельшпиле (5 ч).

Теория: Продолжить изучение законов игры в миттельшпиле, рассмотреть типовые жертвы на полях g6/g3, h2/h7, g7/g2. Для создания атаки на неприятельского короля. (2 ч).

Практика: Обучающиеся умеют находить типовые приемы в миттельшпиле на полях g6/g3, h2/h7, g7/g2. Использовать перевес в развитии в дебюте, применять различные типовые комбинации, ориентированные на раскрытие короля соперника и создание матовых угроз. Соблюдают правила поведения за шахматной доской. (3 ч).

Раздел 10. Эндшпиль (5 ч).

Теория: Типовые приемы в пешечных окончаниях (2 ч).

Практика: Юные шахматисты понимают идею пешечного прорыва, знают прием «Отвлечения» в эндшпиле, рассматривают план выигрыша со связанными пешками и создание проходной, изучают ситуации в партии, когда дефекты структуры не позволяют создать проходную пешку, несмотря на численное преимущество. Ученики знают и применяют план выигрыша с защищенной проходной. (3 ч).

Планируемые результаты

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» направлена на достижение обучающимися предметных, метапредметных и личностных результатов.

Предметные результаты:

- обучающиеся приобретут знания из истории развития шахмат, получат представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- будут владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного материала;
- овладеют основными тактическими приемами шахматной игры.

Метапредметные результаты:

- способны концентрировать внимание, замечать детали, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты;
- владеют спектром логических действий и операций, включая общие приемы решения задач;
- умеют с помощью педагога и самостоятельно ставить перед собой цели и задачи, а также планировать свою деятельность для их достижения, осуществлять самоконтроль своих действий, просчитывать их результат;
- проявляют умение ясно формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, анализировать информацию, находить решения проблем, находить нестандартные решения шахматной партии;
- будут демонстрировать умение организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с педагогом и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи;
- будут демонстрировать умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные личностные качества, которые учащиеся должны приобрести в

процессе освоения программного материала:

- проявляют позитивное отношение к шахматам, инициативу в участии в занятиях, желание узнавать новое, эмоциональную вовлеченность, потребность в самостоятельных занятиях;

- объективно оценивают свои возможности и достижения, контролируют эмоции, проявляют терпение в процессе игры, сдержанность и самообладание, соблюдают правила этикета, уважение к сопернику, доброжелательность;

- проявляют терпение и настойчивость при выполнении поставленной задачи, способность удерживать внимание, демонстрируют веру в свои силы, самостоятельность в выполнении заданий и принятии решений, проявлении инициативы, стремления к работе на результат;

- проявляют интерес к различным областям знания, творческий подход при решении различных задач, желание изучать новое, способность ставить вопросы, демонстрируют интерес к достижениям различных шахматистов;

- демонстрируют этические нормы общения в детском коллективе, конструктивность общения, сотрудничество и взаимодействие, активность участия в коллективной работе, способность оказывать помощь и поддержку участникам группы, умение просить и принимать помощь.

II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы «Шахматы»

Календарный учебный график

Программа реализуется в соответствии с утвержденным календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО», размещенным на сайте учреждения. Календарный учебный график является частью рабочей программы и составляется для каждой группы отдельно (Приложение №1).

В соответствии с календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО» начало учебного года – 1 сентября.

Условия реализации программы:

Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28 (срок действия - с 01.01.2021 до 01.01.2027). Кабинет имеет хорошую освещенность. На занятиях используются столы с гладкой поверхностью, стулья для правильной осанки, классная доска, шкафы для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Материально техническое обеспечение:

Общее оборудование: компьютеры, проектор, интерактивная доска, принтер.

Специальное оборудование:

- шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей), шахматные часы;
- наглядные пособия (портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии...);

- демонстрационные магнитные доски с комплектами шахматных фигур.

Информационное обеспечение:

- Федерация шахмат России <https://ruchess.ru/?ysclid=lqiwsr0e5d466111042>
- сайт «ChessPro.Шахматы»: он-лайн просмотр турниров высокого уровня <https://chesspro.ru/>
- Шахматный сервер «lichess.org»: личные игры, участие в он-лайн турнирах <https://lichess.org/>
- «Stokfich» - программа компьютерного анализа;
- Таблицы Налимова онлайн https://chess-land.com/modules.php?name=nalimovs_labels
- «Kasparovshess»: обучающая игровая программа <https://kasparovchess.com/programs>
- Шахматная программа «Пешка» для 2-1 разрядов и КМС: Обучающая программа <http://blog.chessking.com/guide/peshka/>

Кадровое обеспечение:

педагог дополнительного образования, имеющий необходимое образование и уровень профессиональных компетенций.

Формы контроля (аттестации)

Контроль в управлении процессом обучения осуществляется в виде предварительного (входного), текущего, итогового контроля.

Входной контроль проводится в форме теста на первых занятиях с целью выявления уровня начальных знаний. На основе полученных данных выявляется готовность к усвоению программного материала.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, опрос, беседы по

вопросам, решение задач. По окончании раздела проводится тестирование, либо выполнение серии комбинаций.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года, по окончании реализации программы в виде участия в соревнованиях.

Осуществляются награждения по отдельным номинациям. Награды и поощрения могут быть в виде дипломов, грамот, благодарственных писем, подарков и т.д.

Основными формами фиксации образовательных результатов являются:

- решение задач;
- участие в соревнованиях различного уровня;
- отзывы обучающихся (удовлетворенность участием в программе).

Контрольные оценочные материалы:

- ведение журнала посещаемости;
- анализ результатов работ;
- проведение отчетных таблиц;
- результативность участия в соревнованиях;
- накопление и анализ фото- и видеоматериалов.

Уровни освоения программы:

- *высокий уровень* - обучающийся овладел на 80–100% знаниями, умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием; в основном самостоятельно осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями; принимает активное участие в большинстве предлагаемых мероприятий, занимает призовые места;
- *допустимый или средний уровень* - объём усвоенных знаний, умений и навыков составляет 50–80%; осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями при наличии инструктажа и контроля

педагога; применяет специальную шахматную терминологию, принимает активное участие в предлагаемых соревнованиях

- *низкий уровень* - обучающийся овладел менее чем 50% знаний, умений и навыков, как правило, избегает употреблять специальные термины, испытывает серьёзные затруднения при самостоятельной работе, выполняет задания при поддержке педагога.

Оценочный материал/КИМ

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля/промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий (формы, методы, диагностики)
Предметные результаты	обучающиеся приобретут знания из истории развития шахмат, получают представления о роли шахмат и их значении в жизни человека	могут назвать основные этапы развития шахмат, ключевые фигуры, важные турниры и их значение, описать влияние шахмат на развитие человека и науки, приводят конкретные примеры	текущий	опрос, тест
	будут владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного материала	применяют в речи шахматные термины и названия фигур, объясняют правила ходов шахматных фигур	текущий	опрос, тест
	овладеют основными тактическими приемами шахматной игры	ориентируются в тактических приемах и умеет их применять в игре, смогут проводить элементарные комбинации, точно разыгрывать простейшие окончания,	текущий	результат соревнований

		записывать шахматную партию, проявляет желание участия в соревнованиях		
Метапредметные результаты	способны концентрировать внимание, замечать детали, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты	демонстрируют повышенную устойчивость внимания, сосредоточенность на игре, способность концентрироваться на задаче в течение более длительного времени, знание знаковой системы языка, выполняют действия в уме, предварительно рассчитывают последствия возможных ходов, проявляют	текущий	наблюдение, таблица с результатами игры
	владеют спектром логических действий и операций, включая общие приемы решения задач	умеют моделировать шахматную партию, обдумывают свои ходы и варианты, способны строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий	текущий	наблюдение, таблица с результатами игры
	умеют с помощью педагога и самостоятельно ставить перед собой цели и задачи, а также планировать свою деятельность для их достижения, осуществлять самоконтроль своих действий, просчитывать их результат	умеют выделять и формулировать познавательную цель и задачу деятельности в области шахматной игры, проявляют настойчивость в их достижении, владеют способом структурирования шахматных знаний, способны	текущий	наблюдение

	выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях, создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого и поискового характера		
проявляют умение ясно формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, анализировать информацию, находить решения проблем, находить нестандартные решения шахматной партии	демонстрируют способность вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности, умение доносить свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, уважать и учитывать позицию партнера (собеседника), находить собственные пути решения шахматных задач	текущий	бланк партий с указанием результата и времени
будут демонстрировать умение организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с педагогом и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи	демонстрирует умение находить компромиссы и общие решения во время групповой работы и обсуждений, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций, объективно, детально и с обоснованиями, передавать предметное	текущий	наблюдение

		содержание и условия деятельности в речи, используя необходимые термины, обоснования и примеры		
	будут демонстрировать умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, вносить соответствующие коррективы в их выполнение	составляют детальный, гибкий и эффективный план шахматной партии, учитывают возможные трудности и варианты их решения, осознано оценивают свою игру, с интересом наблюдают за партиями других участников, ищут способы повышения уровня игры	текущий	бланк партий с указанием результата и времени
Личностные результаты	проявляют позитивное отношение к шахматам, инициативу в участии в занятиях, желание узнавать новое, эмоциональную вовлеченность, потребность в самостоятельных занятиях	испытывают удовольствие от игры и процесса обучения, проявляют интерес к изучению новых шахматных приемов и стратегий, проявляют интерес к планируемым соревнованиям, готовятся к турниру, регулярно посещают занятия	текущий, итоговый	журнал посещения, достижения в турнирах
	объективно оценивают свои возможности и достижения, контролируют эмоции, проявляют терпение в процессе игры,	демонстрируют способность объективно оценивать свои сильные и слабые стороны в игре,	текущий , итоговый	таблица с результатами игры

	сдержанность и самообладание, соблюдают правила этикета, уважение к сопернику, доброжелательность	реалистично воспринимают свои достижения в игре, демонстрирует умение справляться с поражением, проявлять уважение к времени и решениям соперника, соблюдают правила этикета в процессе шахматной партии		
	проявляют терпение и настойчивость при выполнении поставленной задачи, способность удерживать внимание, демонстрируют веру в свои силы, самостоятельность в выполнении заданий и принятии решений, проявлении инициативы, стремления к работе на результат	проявляют способность удерживать внимание на поставленной задаче в течение продолжительного времени, позитивное самовосприятие для дальнейшего развития, принимать решения, опираясь на свои знания и опыт, преодолевать трудности и неудачи, искать способы их решения, предлагать свои идеи и решения	текущий	наблюдение
	проявляют интерес к различным областям знания, творческий подход при решении различных задач, желание изучать новое, способность ставить вопросы, демонстрируют интерес к достижениям различных шахматистов	проявляют заинтересованность при знакомстве с новыми дебютами, понимают тактические приемы, дают оценку позиции, разбирают партии ведущих игроков, умеют работать с	текущий	решение шахматных задач

	энциклопедиями		
демонстрируют этические нормы общения в детском коллективе, конструктивность общения, сотрудничество и взаимодействие, активность участия в коллективной работе, способность оказывать помощь и поддержку участникам группы, умение просить и принимать помощь	соблюдают установленные в обществе нормы поведения, демонстрируют вежливое и уважительное общение со сверстниками и взрослыми, быстро и точно выполняют требования, несут ответственность за свое поведение, благодарить за оказанную поддержку	текущий	лист наблюдения

Результаты целевых ориентиров воспитания

Личностные результаты	Критерии оценки	Форма организации занятий
Выражающий познавательные интересы в разных предметных областях с учетом индивидуальных интересов, способностей, достижений	проявляют заинтересованность при знакомстве с новыми дебютами, понимают тактические приемы, дают оценку позиции, разбирают партии ведущих игроков, умеют работать с энциклопедиями	решение шахматных задач
Имеющий первоначальные навыки наблюдений, систематизации и осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях знаний	ориентируются в тактических приемах и умеет их применять в игре, смогут проводить элементарные комбинации, точно разыгрывать простейшие окончания	решение шахматных задач
Развивает навыки использования различных средств познания, накопления	Владеют основными понятиями, тактикой и техникой расчета вариантов	решение комбинаций, разбор партий, игра с партнером

знаний о мире	практической игре	
Демонстрирует навыки наблюдений, накопления фактов, осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях познания, исследовательской деятельности	Умеют видеть нападение со стороны партнера, защищать свои фигуры; ставить мат королю, разыгрывать партию с партнером от начала до конца, правильно выводя фигуры в дебюте; реализовывать преимущество	Игра с партнером в турнирах
Проявляют позитивное отношение к шахматам, инициативу в участии в занятиях, желание узнавать новое, эмоциональную вовлеченность, потребность в самостоятельных занятиях	испытывают удовольствие от игры и процесса обучения, проявляют интерес к изучению новых шахматных приемов и стратегий, проявляют интерес к планируемым соревнованиям, готовятся к турниру, регулярно посещают занятия	решение комбинаций, разбор партий, игра с партнером
Объективно оценивают свои возможности и достижения, контролируют эмоции, проявляют терпение в процессе игры, сдержанность и самообладание, соблюдают правила этикета, уважение к сопернику, доброжелательность	демонстрируют способность объективно оценивать свои сильные и слабые стороны в игре, реалистично воспринимают свои достижения в игре, демонстрирует умение справляться с поражением, проявлять уважение к времени и решениям соперника, соблюдают правила этикета в процессе шахматной партии	решение комбинаций, разбор партий, игра с партнером
Проявляют терпение и настойчивость при выполнении поставленной задачи, способность удерживать внимание,	проявляют способность удерживать внимание на поставленной задаче в течение продолжительного времени, позитивное	практическая работа, сеанс одновременной игры, игра в быстрые шахматы

демонстрируют веру в свои силы, самостоятельность в выполнении заданий и принятии решений, проявлении инициативы, стремления к работе на результат	самовосприятие для дальнейшего развития, принимать решения, опираясь на свои знания и опыт, преодолевать трудности и неудачи, искать способы их решения, предлагать свои идеи и решения	
Демонстрируют этические нормы общения в детском коллективе, конструктивность общения, сотрудничество и взаимодействие, активность участия в коллективной работе, способность оказывать помощь и поддержку участникам группы, умение просить и принимать помощь	соблюдают установленные в обществе нормы поведения, демонстрируют вежливое и уважительное общение со сверстниками и взрослыми, быстро и точно выполняют требования, несут ответственность за свое поведение, благодарить за оказанную поддержку	практическая работа, сеанс одновременной игры, игра в быстрые шахматы

Методическое обеспечение:

Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков. Теоретическая часть даётся в соответствии с учебным планом и их практическим применением. На занятиях педагог дополнительного образования использует современные образовательные технологии, которые основываются на принципы: самостоятельность, наглядность, доступность, результативность.

Методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный — обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный — дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности: учебно-тренировочные партии, а также участие обучающихся в шахматных турнирах, соревнованиях;

- частично-поисковый – участие детей в коллективном и индивидуальном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии;

- метод проблемного изложения - в ходе сообщения новых знаний педагог систематически создаёт проблемные ситуации, ставит вопросы и показывает пути решения учебных проблем, постоянно побуждает обучающихся к самостоятельной познавательной деятельности;

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

Методы воспитания

- убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии:

- группового обучения;
- педагогика сотрудничества;
- дифференцированного обучения;
- здоровьесберегающего обучения;
- критического мышления;
- информационно-компьютерные технологии

Формы учебных занятий:

по форме взаимодействия:

- индивидуальные (индивидуальное выполнение заданий, решение задач и другие), групповые (организация работы в группах)

по особенностям коммуникативного взаимодействия:

- решение совместных задач, участие в соревнованиях

по дидактической цели:

вводное занятие, занятие по углублению знаний, занятие по обобщению знаний, традиционные, комбинированные формы занятий.

Структура учебного занятия

1. Теоретическая часть. Включает в себя:

- повторение пройденного и изучение нового материала;
- знакомство с интересными историями из шахматной жизни;
- обсуждение шахматных новостей;
- анализ партий;
- информирование о соперниках в предстоящих турнирах вне группы (городские);
- определение направлений для самостоятельной работы;
- анализ партий, разыгранных ранее между учениками (преподавателем, либо учениками самостоятельно)

2. Игровая практика. Включает в себя:

- разыгрывание учебных позиций попарно;
- разыгрывание цельных партий;
- решение шахматных задач индивидуально.

Перечень дидактических материалов:

- раздаточные материалы;
- шахматные диаграммы;
- бланки записи партий.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Список литературы для обучающихся

1. Е.А. Прудникова, Е.И. Волкова. «Шахматы в школе» Задачник. Москва 2020 изд-во «Просвещение»
2. Е.А. Прудникова, Е.И. Волкова. «Шахматы в школе» Тесты и контрольные работы. Москва 2020 изд-во «Просвещение»
3. Владимир Барский. «Шахматная школа» Первый год обучения. Федерация шахмат России, 2020
4. Владимир Барский. «Шахматная школа» Первый год обучения. Рабочая тетрадь. Федерация шахмат России, 2020
5. Владимир Барский. «Шахматная школа» Второй год обучения. Федерация шахмат России, 2020
6. Владимир Барский. «Шахматная школа» Второй год обучения. Рабочая тетрадь. Федерация шахмат России, 2020
7. Владимир Барский. «Шахматная школа» Третий год обучения. Федерация шахмат России, 2020
8. Владимир Барский. «Шахматная школа» Третий год обучения. Рабочая тетрадь. Федерация шахмат России, 2020

Список литературы для педагога

1. Дворецкий М. «Учебник эндшпиля», изд-во «Андрей Ельков», г. Саратов, 2022 г.
2. Зайцев И. «Современный шахматный учебник по партиям чемпиона мира Магнуса Карлсена», 2021
3. Международная шахматная федерация. Шахматы. Правила соревнований. Изд-во «Терра-спорт», Москва, 2023 г.
4. Прудникова Е.А, Волкова Е.И. «Шахматы в школе» Методические рекомендации. Москва 2020 изд-во «Просвещение»
5. Шиффер Эммануил. «Самоучитель шахматной игры», АСТ «Астрель», 2010 г.

6. Эстрин Я.Б. «Теория и практика шахматной игры», Москва, «Высшая школа», 1981 г.

**«Календарно учебный график»
на 2025-2026 учебный год**

№ п/п	Дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	02.09.2025	Беседа	1	Знакомство с правилами игры, шахматной доской	текущий
2.	09.09.2025	Обучение	1	Ценность фигур. Нападение и защита. Понятие шах, мат, пат. Варианты ничей	текущий
3.	16.09.2025	Игра	1	Ударность полей	текущий
4.	23.09.2025	Беседа	1	Правила рокировки. Общие принципы игры в дебюте	текущий
5.	30.09.2025	Игра	1	Техника матования ферзем	текущий
6.	07.10.2025	Обучение	1	Линейный мат ладьями	текущий
7.	14.10.2025	Игра	1	Анализ коротких партий	текущий
8.	21.10.2025	Тестирование	1	Решение комбинаций	текущий
9.	28.10.2025	Беседа	1	Тактический прием двойной удар. Вилка	текущий
10.	11.11.2025	Игра	1	Соревнования	текущий
11.	18.11.2025	Беседа	1	Тактический прием связка	текущий
12.	25.11.2025	Обучение	1	Связка мат в один ход	текущий
13.	02.12.2025	Обучение	1	Ферзь против ладьи и слона	текущий
14.	09.12.2025	Обучение	1	Ничья. Патовые позиции	текущий
15.	16.12.2025	Тестирование	1	Конкурс решения позиций	текущий
16.	23.12.2025	Игра	1	Шахматный турнир	текущий
17.	30.12.2025	Обучение	1	Изучение дебюта. Испанская партия	текущий
18.	13.01.2026	Беседа	1	Основы анализа партии, выбери ход	текущий
19.	20.01.2026	Обучение	1	План игры	текущий
20.	27.01.2026	Обучение	1	Основы пешечного эндшпиля	текущий
21.	03.02.2026	Обучение	1	Квадрат пешки	текущий
22.	10.02.2026	Обучение	1	Ключевые поля	текущий
23.	17.02.2026	Обучение	1	Отталкивание плечом	текущий
24.	24.02.2026	Обучение	1	Ферзь против пешки.	текущий

25	03.03.2026	Обучение	1	Сыграй как чемпион мира	текущий
26	10.03.2026	Обучение	1	Тактический прием Ловля фигуры	текущий
27	17.03.2026	Обучение	1	Тактический прием связка	текущий
28	24.03.2026	Обучение	1	Тактический прием сквозной удар	текущий
29	31.03.2026	Обучение	1	Тактический прием открытый шах	текущий
30	07.04.2026	Обучение	1	Тактический прием двойной шах	текущий
31	14.04.2026	Обучение	1	Тактический прием завлечение	текущий
32	21.04.2026	Игра	1	Соревнование	промежуто чный

Для определения результативности усвоения программы осуществляется текущий контроль ее освоения, а в конце итоговый анализ усвоения программы.

Форма промежуточного контроля

№ п/п	Ф.И.О.	<i>Критерии оценки</i>			Итого баллов
		Применяет в речи шахматные термины и названия фигур, объясняет правила ходов шахматных фигур	Ориентируется в тактических приемах и умеет их применять в игре	Демонстрирует умение справляться с поражением	

Критерии оценки:

Применяет в речи шахматные термины и названия фигур, объясняет правила ходов шахматных фигур (0-10 баллов)

Ориентируется в тактических приемах и умеет их применять в игре (0-10 баллов)

Демонстрирует умение справляться с поражением (0-10 баллов)

Шкала оценивания результатов:

- 21-30 баллов - высокий уровень присваивается детям, которые самостоятельно могут решать задачи и знают, что от них требуется;
- 13-20 баллов - средний уровень присваивается детям, которые обращаются за помощью, но не постоянно.
- 0-12 баллов - низкий уровень присваивается детям, которые постоянно нуждаются в поддержке и помощи педагога.

Форма итогового контроля

Ф.И.О.	Тема				Итого баллов
	Применяет в речи шахматные термины и названия фигур, объясняет правила ходов шахматных фигур	Ориентируется в тактических приемах и умеет их применять в игре	Демонстрирует умение справляться с поражением	Представляет свой шахматный клуб на соревнованиях, оценивают общую задачу и свою роль в ее достижении	

Критерии оценки:

Применяет в речи шахматные термины и названия фигур, объясняет правила ходов шахматных фигур (0-10 баллов)

Ориентируется в тактических приемах и умеет их применять в игре (0-10 баллов)

Демонстрирует умение справляться с поражением (0-10 баллов)

Представляет свой шахматный клуб на соревнованиях, оценивают общую задачу и свою роль в ее достижении (0-10 баллов)

Шкала оценивания результатов:

- 21-30 баллов - высокий уровень присваивается детям, которые самостоятельно могут решать задачи и знают, что от них требуется;

- 13-20 баллов - средний уровень присваивается детям, которые обращаются за помощью, но не постоянно.

- 0-12 баллов - низкий уровень присваивается детям, которые постоянно нуждаются в поддержке и помощи педагога.

Примерное распределение программного материала (занятия 1–34)

Занятие 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котят-хвастунишки".

Занятие 2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".

Занятие 3. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. 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. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки "Лена, Оля и Баба Яга" (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание "Диагональ".

Занятие 4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая",

Занятие 5. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".

Занятие 6. ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 7. ЛАДЬЯ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 8. СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 9. СЛОН. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 10. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "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".

Занятие 11. ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".

Занятие 12. ФЕРЗЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Занятие 13. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 14. КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 15. КОНЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 16. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 17. ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".

Занятие 18. ПЕШКА. Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 19. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 20. КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший

путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга".

Занятие 21. КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

Занятие 22. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".

Занятие 23. ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Занятие 24. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".

Занятие 25. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".

Занятие 26. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Занятие 27. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Занятие 28. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

Занятие 29. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода",

Занятие 30. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие 31. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятия 32, 33, 34. Повторение программного материала.

Примечание. Повысить интерес детей к шахматным занятиям поможет чтение по ролям сказок из книги "Приключения в Шахматной стране". Хотя при этом остается меньше времени на проведение дидактических игр, многие педагоги выбирают именно этот путь. Для них рекомендуется на 1-м занятии прочесть детям сказку "Шахматная беседка", на 2-м занятии – главу "Линии", на 3-м – "Диагональ", на 4-м – "Чудесные фигуры", на 5-м – "Ворота Каиссии", на 6-м – "Я – Ладья", на 8-м – "Этот слон совсем на слона не похож", на 11-м – "В гостях у Ферзя", на 14-м – "Кони черные и белые", на 17-м – "Детский сад "Чудесная Пешка", на 20-м – "Куда идет Король?", на 22-м – "Ковер-самолет", на 24-м – "Мат и пат", на 26-м – "До свидания, Шахматная страна".

По возможности следует организовывать для учеников представления кукольного или теневого театра, самодеятельные концерты шахматной тематики, демонстрацию шахматных диафильмов, а также диафильмов,

мультфильмов и кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, стихотворений, рассказов.

ГЛОССАРИЙ

Батарея — две (или более) фигур, объединенная сила которых усиливает потенциал атаки (давления), например, батарея «ферзь + слон», «ладья + ферзь» и т. п.

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, пять минут каждому на всю партию, но есть блиц-контроль и по три минуты каждому и даже по минуте). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или, разумеется, получивший мат).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (как правило, 15 минут каждому на всю партию).

Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f).

Вечный шах — ситуация, при которой сторона, которой объявляются шахи, не может от них никаким образом уклониться. При возникновении такой ситуации партия признается ничьей.

Вилка — ход коня или пешки, при котором под боем оказываются две и более фигуры противника.

Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

Гардэ — В шахматах: нападение на ферзя (объявление «гарде» не обязательно).

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

Двух слонов преимущество — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слоном или конём, либо двумя конями. Особенно данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу.

Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

Жертва — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью.

Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабой стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трёхходовки и многоходовки.

Зевок — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.

Зрение комбинационное (тактическое) — умение увидеть таящиеся в позиции возможности получить преимущество с помощью тех или иных жертв материала.

Инициатива — преимущество активной стороны, могущей навязать обороняющейся стороне стиль и темп борьбы, подготовить и осуществить атаку и т. п.

Качество — «вес», отличающий тяжёлую фигуру от лёгкой; «выиграть качество» или «пожертвовать качество» означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив) за неё лёгкую фигуру.

Комбинация — форсированный вариант с жертвой.

Контргамбит — разновидность дебюта, в которой осуществляется встречная жертва материала для противодействия планам противника. Например, контргамбит Фалькбеера в королевском гамбите (1.e4 e5 2.f4 d5).

Контригра — возможность встречной игры против слабостей противника.

Кооперативный мат — разновидность шахматной задачи, в которой сторона, получающая мат, оказывает содействие матующей стороне.

Крепость — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального преимущества (например, некоторые позиции, при которых ладья с пешкой образуют неприступную крепость против ферзя).

Лавирование — маневры позиционного характера, в ходе которых поддерживается общее напряжение, неопределённость, и стороны не обнаруживают до конца своих намерений.

«Ласкерова компенсация» — компенсация за ферзя в виде ладьи, пешки и лёгкой фигуры (как правило, слона). Термин образован от фамилии второго официального чемпиона мира по шахматам Эм. Ласкера, неоднократно и с успехом осуществлявшего подобный размен сильнейшей фигуры.

Ловушка — один из приемов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку, рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится «отравленной» пешкой или оставленным под боем ферзем и получит «взамен» мат или потерпит существенный материальный урон.

Мат — в шахматах ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), который ставится тяжёлыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями).

Мат спёртый — мат, объявляемый конём, при этом матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.

Мат эполетный — мат, который ставится ферзем, при этом матуемый король с обеих сторон ограничен собственными ладьями («эполетами») (например, белый ферзь с e6 матует чёрного короля на e8, а чёрные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

Матовая сеть — позиция, в которой король слабой стороны не может избежать мата ввиду того, что все возможные поля для отступления перекрыты собственными фигурами или контролируются атакующей стороной.

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала во имя получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом.

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

Нотация шахматная — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции.

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет ходов.

План в шахматах — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, середина игры (миттельшпиль и эндшпиль).

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски». Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. «Слабое» поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля).

Превращение «слабое» — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. То есть «слабое» превращение может быть сильнейшим ходом (!).

Прходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

Преимущество — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен лёгкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, лёгкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т. п.).

Рейтинг — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте (с 1972 — коэффициент Эло по имени Арпада Эло, предложившего методику расчётов и использования коэффициентов).

Рокада — вертикаль, открытая для маневров ладьи.

Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 (при короткой рокировке) или c1 (при длинной)), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король.

Ряд — то же, что и горизонталь. «Обжорный» ряд- вторая (для чёрных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжелые фигуры могут «полакомиться» пешками.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет битым.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции.

Табия — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не «книжные» ходы.

Тактика шахматная — система приёмов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей.

Фаланга — пешечная цепь.

Фианкетто — или фианкетирование, термин обозначающий развитие слона на большую диагональ под защитой пешечного «домика» (например, слона на g2 при пешках f2, g3 и h2).

Фланг — край доски, ограниченный вертикалями a, b, c и f, g, h.

Королевский фланг — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h.

Ферзевый фланг — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, *Форпост* — выдвинутая во вражеский лагерь (то есть за демаркационную линию) фигура (как правило, конь), защищённая пешкой. Например, конь на поле e6, защищённый пешкой d5 или (и) f5.

Форсирование — осуществление серии ходов, на которые противник вынужден отвечать только определённым образом (например, при разменах, при объявлении шахов и т. п.).

Форточка — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации.

Цейтнот — нехватка времени на обдумывание хода.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

Цугцванг — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведет к ухудшению его собственной позиции.

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой.

Шахматная фигура Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь

Лёгкая фигура — лёгкой фигурой называют коня или слона.

Тяжёлая фигура — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя

Эндишль — заключительный этап шахматной партии.

Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками

Дидактические игрушки: "Горизонталь – вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).

Шахматная матрешка.

Шахматные пирамидки.

Разрезные шахматные картинки.

Шахматное лото.

Шахматное домино.

Кубики с картинками шахматных фигур.

Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).

Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.

Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).