

# **Пояснительная записка**

Рабочая программа кружка «Шахматы» относится к программам физкультурно-спортивного направления. Она предназначена для детей в возрасте 7-10 лет. Программа рассчитана на 2 года обучения. Занятия проводятся два раза в неделю по 1 час. Программа составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина.

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

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому **актуальность** данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

**Цель программы:** создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

**Задачи:**

* создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
* формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).

• воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

**Результаты образовательной деятельности:**

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

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

**Основные формы и средства обучения:**  
1. Практическая игра.   
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.   
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;   
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.   
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

**Диагностика усвоения программы:**

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

**Дидактические игры и диагностические задания:**

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

- "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

- "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

- Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания:

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

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

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

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

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

- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

- "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 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.

# -"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.

**Педагогическое контрольное испытание (тестирование).**

Успешное управление учебным тренировочным процессом возможно в том случае, если тренер будет располагать широкой и объективной информацией об учениках, тренировочном процессе, физическом развитии, состоянием их здоровья. Основными в педагогическом тестировании являются контрольные упражнения [решение тестов]. Прежде чем приступить к тестированию, нужно четко представить, для чего оно производится и с какой целью. Учесть ряд принципиальных положений: соответствие теста характеру и специфике спортивной деятельности, контингенту испытуемых.

### Особенности подготовки диагностических методик для проведения индивидуализированного обучения.

# Создание новых прогрессивных методик обучения юных шахматистов ориентировано на развитие самостоятельного мышления, что обеспечивает возможность ориентации в любой игровой ситуации и нахождение верного плана игры. Методики, в основе которых лежит установка только на результат, не являются актуальными на современном этапе развития спортивной педагогики, т.к. это не позволяет реализоваться каждому юному шахматисту. Хорошо известна печальная статистика, что из 30 человек начинающих разрядниками становятся 2-3 человека. Основная причина этого нами видится в том, что недостаточно учтены индивидуальные особенности каждого занимающегося ребенка.

**Первая методика** направлена на выявление умения анализировать. Она составлена на основе задач российского психолога, доктора психологических наук А. З. Зака. На рисунке № 1 приведены образцы трех предлагаемых ребенку заданий.

Рисунок № 1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 |  | 0 |  | 0 |  | 0 |  | 0 |  | 0 |
|  | 0 | 0 |  |  | 0 | 0 |  |  | 0 | 0 |
| 0 | 0 |  |  | 0 | 0 |  |  | 0 |  | 0 |
|  | V | V |  |  | V | V |  |  | V | V |
| V |  | V |  | V |  | V |  | V | V |  |
|  | V | V |  |  | V | V |  |  | V | V |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| + |  | + |  |  | + | + |  |  | + | + |
|  | + | + |  |  | + | + |  |  | + | + |
|  | + | + |  |  | + | + |  |  | + | + |

Как использовать рисунок? Вот текст, который поможет ребенку выполнить задание.

*Инструкция*: «В трех квадратах нарисованы кружочки. В двух квадратах они располагаются совершенно одинаково, а в оставшемся квадрате один кружок помещен не так, как в остальных двух. НАЙДИ этот квадрат и поставь сверху галочку. Это и будет твоим ответом на задание. Если решил задачу с кружочками, то точно так же решай задание с галочками и крестиками».

Конечно, лучше всего, если ребенок безошибочно выполнил все три задания.

Это свидетельствует о его соответствии возрастной норме развития. Если выполнено правильно одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Это обычно присуще детям импульсивным или очень эмоциональным. Если наш испытуемый не справился ни с одним заданием, то можно предположить, что у него – низкий уровень развития умения сравнивать различные объекты. В этом случае занятия шахматами рекомендуются для развития умения анализировать, но при щадящих, со сниженным объемом нагрузки, условиях.

**Вторая методика** (она называется «*Рисование заборчика*») взята из комплекса приемов нейропсихологического обследования и позволяет выявить такие недостатки двигательной сферы как стереотипность движений, трудности в переключении с одной программы движений на другую.

Начало заборчика приведено на рисунке № 2.

Рисунок № 2

*Инструкция*: Вы обращаетесь к ребенку со следующими словами:

«Ты видишь перед собой начало заборчика. Возьми карандаш и продолжи точно так же. При этом карандаш от бумаги отрывать нельзя. Рисуй до конца листа».

Если ребенок продолжает рисовать только один элемент, например, углы, то это свидетельствует об инертности мышления. Если между элементами появляются площадки, то это говорит о трудностях переключения в деятельности. В случае, когда к концу строки размер элементов увеличивается, мы видим повышенную утомляемость ребенка. Об этом же может свидетельствовать и уменьшение элементов рисунка заборчика. Выявленные недостатки оказывают негативное влияние на эффективность умственной деятельности во время занятий шахматами и замедляют процесс обучения. Преодоление этих трудностей ребенка должно стать серьезной заботой его родителей, так как посредством выполнения только шахматных упражнений устранить их нельзя.

**Третья методика** определения способностей к обучению шахматам сконструирована Т.А.Огневой. Она диагностирует способность ребенка действовать в уме, и называется «*Архитектор и строители».* Материалом служит картинка домика и ряд условных обозначений (рисунок № 3).

Рисунок № 3.

**Проект дома**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | 2 **−** | этажа |
|  |  |  |  | 3 ⎮ | подъезда |

*Инструкция*: Посмотри на картинку. На ней нарисован дом. Подсчитай, сколько в нем этажей. Правильно, 2 этажа. Обозначим число этажей в доме цифрой с горизонтальной черточкой: 2 **−**.

А теперь подсчитай, сколько в этом доме подъездов. Ты, конечно, знаешь, что окна квартир в одном подъезде расположены друг над другом. Правильно, в этом доме 3 подъезда. Обозначим общее число подъездов в доме цифрой с вертикальной черточкой: 3 ⎮.

Эти обозначения цифрами и черточками этажей и подъездов назовем проектом этого дома.

Выполни следующее задание:

**Тебе нужно нарисовать дома по заданным проектам.**

*1 проект* – **3 – и 2 ⎪.**

*2 проект* – **4 – и 3 ⎪.**

*3 проект* – **2 – и 1 ⎪.**

Очень важный тест! Как показывает практика, дети, справившиеся с этим заданием, успешно осваивают шахматную игру. Даже выполнение одного или двух заданий дает хороший прогноз для обучения шахматам. Если ребенок не нарисовал правильно ни одного задания, а только копировал образец, то это может говорить о репродуктивном стиле деятельности (склонность только копировать действия взрослого без самостоятельного анализа условий предложенной задачи).

В случае отказа ребенка выполнять задание или подмены задания произвольным рисованием какого-то своего дома можно предположить слабое развитие поисковой активности. Такие дети могут освоить правила игры в шахматы, но при этом у них будет сохраняться низкий уровень обучаемости. Это будет проявляться и в отсутствии переноса полученных на занятиях шахматами знаний в собственную игру.

**Четвертая методика** называется «Эмоциональный статус личности».

Она является модификацией цветового теста Люшера-Дорофеевой и позволяет исследовать психофизиологическое состояние ребенка. Методика диагностирует эмоциональный настрой и уровень внутренней активности во время проведения данного тестирования.

Для ее осуществления каждому ребенку необходимо иметь три цветных карандаша: красный, синий и зеленый.

Материал для тестирования представляет собой два ряда по три одинаковых квадрата.

*Инструкция № 1*: «Раскрась верхний ряд квадратов так, чтобы каждый из них оказался раскрашенным только в один цвет – каждый квадрат в ряду может быть или только красный, или только зеленый, или только синий. Все квадраты должны быть разного цвета».

*Инструкция № 2:* (После того, как ребенок выполнит раскрашивание верхнего ряда квадратов, ему дается новое задание) «Посмотри на раскрашенный тобой ряд и подумай, нравится ли тебе такое расположение квадратов по цвету. Хочется ли тебе его изменить, или ты хочешь все оставить по-прежнему? Второй ряд квадратов раскрась так, как тебе захочется».

Интерпретацию и расшифровку данной методики проводят по второму ряду раскрашенных детьми квадратов. Первое раскрашивание необходимо для ориентировки и тренировки ребёнка в выполнении задания, поэтому во внимание не принимается.

Цвета раскрашенных квадратов второго ряда записываются в виде формулы, буквы которой соответствуют цветовой раскладке данного испытуемого. Расшифровка каждой формулы даётся в таблице №1 «Интерпретация результатов».

**Таблица № 1. Интерпретация результатов (по Дорофеевой и по Т.А. Огневой)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Цветовая фор-мула** | **Функциональное**  **состояние** | **Описание функционального состояния** | **Уровень** |
| **К – С – З** | Функциональное напряжение (ФН) | Состояние настороженности, которому свойственны ориентировочные эмоции, повышение внимания, активность; это состояние является оптимальным вариантом реагирования функциональной системы. | **Высокий - 3** |
| **С – К – З** | Функциональное  расслабление  (ФР) | Спокойное, устойчивое состояние, самое оптимальное для различных видов деятельности, не требующих напряжения; это состояние свидетельствует об отсутствии выраженных переживаний. | **Средний - 2** |
| **С – З – К** | Функциональное возбуждение (ФВ) | Доминирование положительных эмоций - от переживания чувства удовлетворения до восторга, ликования. | **Высокий - 3** |
| **К – З – С** | Функциональное торможение  ( ФТ) | Состояние является следствием неудовлетворения потребностей (и полярно состоянию функционального возбуждения). Оно свидетельствует о доминировании отрицательных эмоций ( печаль, тоска); диапазон изменений – от состояния грусти до подавленности, от озабоченности до тревоги, перенапряжения всех систем организма. | **Низкий - 1** |
| **З – С – К** | Состояние аффективного возбуждения (АВ) | Активные аффекты с диапазоном изменения эмоций от переживания чувства нетерпения, возмущения до гнева, ярости. | **Средний - 2** |
| **З – К – С** | Состояние аффективного торможения (АТ) | Доминирование сильных отрицательных эмоций с диапазоном от состояния растерянности, психического дискомфорта до страха. | **Низкий - 1** |

Самым оптимальным для обучения шахматам является состояние функциональной напряженности или функционального возбуждения. Все остальные состояния не способствуют данной деятельности. С большой долей вероятности можно утверждать, что ребёнок откажется от занятий шахматами, если интеллектуальная деятельность вызывает у него сильный внутренний дискомфорт.

Данный блок методик позволяет с высокой прогностической точностью определять структуру детской группы по возможностям ее участников в обучении шахматной игре. Дети, показывающие высокие результаты в этом тестировании, с большей охотой и желанием будут учиться играть в шахматы и сохранять стабильный интерес в течение длительного времени.

Это позволяет создавать достаточно устойчивые группы обучения детей, не умеющих играть в шахматы. В работе тренера малая текучесть в группе является важным условием эффективности его работы.

**Сроки освоения программы:**

Программа рассчитана на 2 учебных года, начало занятий первого и второго года обучения 01 сентября текущего года и окончание занятий 31 мая текущего года из расчета 2 часа в неделю.

# **Учебно-тематический план первого года обучения**

| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Всего часов** | **Количество часов** | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **теоретические** | **практические** |
| **Первый год обучения (72 часа)** | | | | |
|  | **Шахматная доска** | **3** | **1** | **2** |
| 1.1 | Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля | 1 | 1 |  |
| 1.2 | Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали | 1 |  | 1 |
| 1.3 | Диагональ. Большие и короткие диагонали | 1 |  | 1 |
|  | **Шахматные фигуры** | **20** | **4** | **16** |
| 2.1 | Белые и черные фигуры | 1 | 1 |  |
| 2.2 | Виды шахматных фигур | 1 | 1 |  |
| 2.3 | Начальное положение | 1 | 1 |  |
| 2.4 | Ладья. Место ладьи в начальном положении | 1 |  | 1 |
| 2.5 | Ход ладьи | 1 |  | 1 |
| 2.6 | Слон. Место слона в начальном положении | 1 |  | 1 |
| 2.7 | Ход слона | 1 |  | 1 |
| 2.8 | Ладья против слона | 1 |  | 1 |
| 2.9 | Ферзь. Место ферзя в начальном положении | 1 |  | 1 |
| 2.10 | Ход ферзя | 1 |  | 1 |
| 2.11 | Ферзь против ладьи и слона | 1 |  | 1 |
| 2.12 | Конь. Место коня в начальном положении | 1 |  | 1 |
| 2.13 | Ход коня | 1 |  | 1 |
| 2.14 | Конь против ферзя, ладьи, слона | 1 |  | 1 |
| 2.15 | Пешка. Место пешки в начальном положении | 1 |  | 1 |
| 2.16 | Ход пешки | 1 |  | 1 |
| 2.17 | Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня | 1 |  | 1 |
| 2.18 | Король. Место короля в начальном положении | 1 |  | 1 |
| 2.19 | Ход короля | 1 | 1 |  |
| 2.20 | Король против других фигур | 1 |  | 1 |
|  | **Шах** | **4** | **2** | **2** |
| 3.1 | Шах.Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 3.2 | Открытый шах. Двойной шах | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  | **Мат** | **5** | **2** | **3** |
| 4.1 | Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 4.2 | Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры) | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 4.3 | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. | 1 |  | 1 |
| 4.4 | Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 4.5 | Рокировка. Длинная и короткая рокировка | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  | **Шахматная партия** | **4** | **1** | **3** |
| 5.1 | Игра всеми фигурами из начального положения | 1 |  | 1 |
| 5.2 | Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. | 1 | 1 |  |
| 5.3 | Демонстрация коротких партий. | 1 |  | 1 |
| 5.4 | Повторение программного материала. | 1 |  | 1 |
|  | **Повторение** | **2** | **1** | **1** |
| 6.1 | Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 6.2 | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  | **Краткая история шахмат** | **1** | **1** |  |
| 7.1 | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. | 1 | 1 |  |
|  | **Шахматная нотация** | **3** | **2** | **1** |
| 8.1 | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей | 1 | 1 |  |
| 8.2 | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения | 1 | 1 |  |
| 8.3 | Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии. | 1 |  | 1 |
|  | **Ценность шахматных фигур** | **4** | **2** | **2** |
| 9.1 | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | 1 | 1 |  |
| 9.2 | Достижение материального перевеса | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 9.3 | Достижение материального перевеса. Способы защиты. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 9.4 | Защита. | 1 |  | 1 |
|  | **Техника матования одинокого короля** | **4** | **2** | **2** |
| 10.1 | Две ладьи против короля. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10.2 | Ферзь и ладья против короля. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10.3 | Ферзь и король против короля. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10.4 | Ладья и король против короля. | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  | **Достижение мата без жертвы материала** | **4** | **0** | **4** |
| 11.1 | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. | 1 |  | 1 |
| 11.2 | Цугцванг. | 1 |  | 1 |
| 11.3 | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. | 1 |  | 1 |
| 11.4 | Учебные положения на мат в два хода в дебюте. | 1 |  | 1 |
|  | **Шахматная комбинация** | **14** | **5** | **9** |
| 12.1 | Матовые комбинации. Тема отвлечения. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.2 | Матовые комбинации. Тема завлечения. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.3 | Матовые комбинации. Тема блокировки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.4 | Тема разрушения королевского прикрытия. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.5 | Тема освобождения пространства и уничтожения защиты. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.6 | Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.7 | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. | 1 |  | 1 |
| 12.8 | Тема уничтожения защиты. Тема связки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.9 | Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.10 | Тема превращения пешки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.11 | Сочетание тактических приемов. | 1 |  | 1 |
| 12.12 | Патовые комбинации. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12.13 | Комбинации на вечный шах. | 1 |  | 1 |
| 12.14 | Типичные комбинации в дебюте. | 1 |  | 1 |
|  | **Повторение** | **4** | **2** | **2** |
| 13.1 | Повторение программного материала | 2 | 2 |  |
| 13.2 | Игровая практика | 2 |  | 2 |
| **Второй год обучения (72 часов)** | | | | |
|  | **Повторение и закрепление** | **16** |  | **16** |
| 14.1 | Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. | 1 |  | 1 |
| 14.2 | Ходы фигур, взятие. | 1 |  | 1 |
| 14.3 | Рокировка | 1 |  | 1 |
| 14.4 | Превращение пешки. Взятие на проходе. | 1 |  | 1 |
| 14.5. | Шах, мат, пат. | 1 |  | 1 |
| 14.6 | Начальное положение. | 1 |  | 1 |
| 14.7. | Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 14.8 | Шахматная нотация. | 1 |  | 1 |
| 14.9 | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. | 1 |  | 1 |
| 14.10 | Обозначение шахматных фигур и терминов. | 1 |  | 1 |
| 14.11 | Запись начального положения. | 1 |  | 1 |
| 14.12 | Краткая и полная шахматная нотация. | 1 |  | 1 |
| 14.13 | Запись шахматной партии. | 1 |  | 1 |
| 14.14 | Ценность шахматных фигур. | 1 |  | 1 |
| 14.15 | Пример матования одинокого короля. | 1 |  | 1 |
| 14.16 | Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала | 1 |  | 1 |
|  | **Основы дебюта** | **18** | **5** | **13** |
| 15.1 | Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. | 1 | 1 |  |
| 15.2 | Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 15.3 | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. | 1 |  | 1 |
| 15.4 | Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 15.5 | Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. | 1 |  | 1 |
| 15.6 | Решение заданий. Игровая практика | 1 |  | 1 |
| 15.7 | Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. | 1 | 1 |  |
| 15.8 | “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. | 1 |  | 1 |
| 15.9 | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. | 1 | 1 |  |
| 15.10 | Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. | 1 |  | 1 |
| 15.11 | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. | 1 | 1 |  |
| 15.12 | Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. | 1 |  | 1 |
| 15.13 | Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. | 1 | 1 |  |
| 15.14 | Связка в дебюте. Полная и неполная связка. | 1 |  | 1 |
| 15.15 | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 15.16 | Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. | 1 |  | 1 |
| 15.17 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 15.18 | Повторение изученного о дебюте | 1 |  | 1 |
|  | **Основы миттельшпиля** | **30** | **6** | **24** |
| 16.1 | Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле | 1 | 1 |  |
| 16.2 | Связка в миттельшпиле. Двойной удар | 1 |  | 1 |
| 16.3 | Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах | 1 |  | 1 |
| 16.4 | Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика | 1 |  | 1 |
| 16.5 | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. | 1 |  | 1 |
| 16.6 | Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты | 1 |  | 1 |
| 16.7 | Темы связки, “рентгена”, перекрытия. | 1 | 1 |  |
| 16.8 | Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. | 1 |  | 1 |
| 16.9 | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 16.10 | Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах | 1 |  | 1 |
| 16.11 | Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика | 1 |  | 1 |
| 16.12 | Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. | 1 |  | 1 |
| 16.13 | Игровая практика | 1 |  | 1 |
| 16.14 | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи) | 1 | 1 |  |
| 16.15 | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 16.16 | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи) | 1 |  | 1 |
| 16.17 | Решение заданий. Игровая практика | 1 |  | 1 |
| 16.18 | Матование двумя слонами (простые случаи). | 1 |  | 1 |
| 16.19 | Матование слоном и конем (простые случаи) | 1 |  | 1 |
| 16.20 | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 16.21 | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата” | 1 | 1 |  |
| 16.22 | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 16.23 | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция | 1 |  | 1 |
| 16.24 | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 16.25 | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой | 1 | 1 |  |
| 16.26 | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 16.27 | Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля | 1 | 1 |  |
| 16.28 | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
| 16.29 | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля | 1 |  | 1 |
| 16.30 | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |  | 1 |
|  | **Основы эндшпиля** | **4** | **2** | **2** |
| 17.1 | Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле | 2 | 2 |  |
| 17.2 | Игровая практика | 1 |  | 1 |
|  | **Повторение** | **4** | **2** | **2** |
| 18.1 | Повторение программного материала | 2 | 2 |  |
| 18.2 | Игровая практика | 2 |  | 1 |
|  | **Итого:** | **144** | **40** | **104** |

# **Содержание программы «Шахматы»**

**Первый год обучения (72 часов из расчета 2 часа в неделю)**

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

**2**. **Шахматные фигуры**. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. 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.

**3. Шах.** Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Скрытый шах. Двойной шах.

**4. Мат.** Мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

**5. Шахматная партия.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

**6. Повторение.** Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы

**7. Краткая история шахмат.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

**8. Шахматная нотация.** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

**9. Ценность шахматных фигур.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

**10. Техника матования одинокого короля.** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

**11. Достижение мата без жертвы материала.** Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

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

**К концу первого года обучения дети должны знать:**

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

• названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

• правила хода и взятия каждой фигуры.

* обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

• ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

**К концу первого года обучения дети должны уметь:**

• ориентироваться на шахматной доске;

• играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

• правильно помещать шахматную доску между партнерами;

• правильно расставлять фигуры перед игрой;

• различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

• рокировать;

• объявлять шах;

• ставить мат;

• решать элементарные задачи на мат в один ход.

• записывать шахматную партию;

• матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

• проводить элементарные комбинации.

**Второй год обучения (72 часов из расчета 2 часа в неделю)**

**13. Повторение и закрепление**

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

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

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

**К концу второго года обучения дети должны знать:**

• принципы игры в дебюте;

• основные тактические приемы;

• что означают термин- дебют.

* принципы игры в дебюте;

• основные тактические приемы;

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

**К концу второго года обучения дети должны уметь:**

• грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

• точно разыгрывать простейшие окончания.

• грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

• точно разыгрывать простейшие окончания.

# **Материально-техническое обеспечение**

• шахматные доски с набором шахматных фигур

• демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур

• шахматные часы

• шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий

• шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации

• мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»

# **Учебно – методическое обеспечение**

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.

2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.

5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.

7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

# **Список литературы по программе**

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.

2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. ACT. -2000.

3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.

4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .

5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.

6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.

7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.

8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.

9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.

10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.

11. В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.

12. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.

13. И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.

14. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.