

Управление образования администрации Каменского района  
Пензенской области  
Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа № 1 им. Н. Н. Бурденко г.  
Каменки

Принята  
Педагогическим советом  
№1 от 29.08.2025



Утверждаю:  
Директор МБОУ СОШ №1  
Кришенин С.А.  
Принято 29.08.2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ФИЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«ШАХМАТЫ»**

Возраст учащихся: 6-11 лет  
Срок реализации: 2 года

Автор- составитель:  
педагог дополнительного образования  
Чернова Татьяна Андреевна

г. Каменка, 2025 г.

## Содержание

1	Пояснительная записка	стр 3
2	Планируемые результаты	Стр 7
3	Учебный план	стр 9
4	Формы и методы контроля, система отслеживания результатов освоения программы	стр 9
5	Учебно- тематический план 1 года обучения	стр 11
	Содержание программы	стр 11
	Календарный график	стр 14
	Учебно- тематический план 2 года обучения	стр 15
	Содержание программы	стр 15
	Календарный график	стр 18
6	Организационно- педагогические условия реализации программы	стр19
7	Литература для педагога и учащихся	стр21
8	Словарь терминов	стр22
9	Приложение	стр 26

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» физкультурно-спортивной направленности, модифицированная, базового уровня. Программа рассчитана на учащихся в возрасте 6 -11 лет, на 2 года обучения и реализуется на базе Муниципального образовательного учреждения средняя общеобразовательная школа № 1 им.Н.Н.Бурденко Каменского района в объединении «Шахматы».

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. 273-ФЗ « Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
- Письмо от 18.11.2015 г. № 09-32-42 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных образовательных программ»
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Устав и локальные акты МОУСОШ №1;
- Положение о дополнительных общеразвивающих программах, реализуемых в объединениях дополнительного образования детей МОУСОШ №1, приказ № 74 от 02.09.2024г;

**Актуальность** создания программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а также ориентирована на социальный заказ общества. Программа способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а также творческой самореализации учащихся. Она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию талантливых учащихся.

**Новизна** заключается в использовании авторских разработок. В их числе:

- игры на фрагментах шахматной доски;

- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур.

**Педагогическая целесообразность** данной программы состоит в том, что она направлена на организацию и удовлетворение потребностей в активных формах познавательной деятельности.

**Отличительной особенностью программы** является то, что она разработана с учетом современных направлений развития шахмат, на основе авторской комплексной программы «Интеллектуальные игры» авторы Кабанов В.С., Молчанов В.Ф., Швецова Т.В. и материалов авторов Губницкого С.Б., Зенкова Г.М., Карпова Е. С. Громыко Л.Н.

Организация образовательного процесса основана на индивидуальном и деятельностном подходе.

Подходы:

- культурно-исторический (Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин);
- деятельностный (А.В.Запорожец, С.Л.Рубинштейн.);
- комплексный;
- личностный (Л.И.Божович, В.В.Давыдов, В.А.Петровский)

Данная программа составлена с учётом накопленного теоретического, практического и турнирного опыта педагога, что даёт возможность учащимся не только получить знания в шахматной игре в ходе групповых занятий, а также способствует индивидуальному развитию каждого.

**Принципы программы:**

1. **Принцип активности.** Изучение темы предполагает проявление мыслительной активности, освоение учебного материала, осознание и понимание конкретных факторов, правил, сведений, терминов, понятий.
2. **Принцип наглядности.** При показе шахматной партии на демонстрационной доске, выделяются важнейшие моменты, привлекается к ним внимание учащихся с целью осмысления связей между событиями на шахматной доске.
3. **Принцип систематичности и последовательности.** В задачу обучения в соответствии с этим принципом входит связывание разрозненных знаний, представлений и понятий в единую, стройную систему. Содержание всех теоретических сведений программы обеспечивает последовательность накопления знаний, формирование умений и навыков.
4. **Принцип доступности.** Этот принцип означает, что учебный материал должен соответствовать возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности.

5. **Принцип «от простого к сложному»** (последовательное усложнения материала),
6. **Принцип историзма** – теория шахмат раскрывается как исторический (хронологический) процесс непрерывного углубления в законы шахматной игры.

Данная программа рассчитана на два года обучения. Содержание программы включает в себя два раздела **«Шахматная азбука»** и **«Шахматная стратегия и тактика»**.

**Раздел «Шахматная азбука».** Учащиеся овладевают простыми элементами шахматной игры. При этом используется занимательный материал, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, создаются условия активной творческой деятельности. Основной упор делается на детальное изучение силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей.

**Раздел «Шахматная стратегия и тактика»** в основу заложено изучение стратегии и тактики шахматной борьбы. Стратегия шахмат включает вопросы общего взаимодействия боевых сил, используемых для достижения целей на этапе борьбы. Много внимания уделено изучению дебютов, игровой практике, проведению турниров.

**Воспитательный потенциал** заключается в развитии духовного мира, учащихся использует шахматный потенциал – образовательный, культурный, духовный, воспитательный и коммуникативный.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у учащихся многих психических процессов таких как восприятие, внимание, воображение, память, мышление. Воспитывается целеустремлённость и настойчивость в достижении целей, готовность к преодолению трудностей.

#### **Цель программы:**

Формирование личности учащихся, способных к логическому и аналитическому мышлению через овладение навыками шахматной игры.

#### **Задачи:**

1. Овладеть знаниями теории и практики шахматной игры.
2. Формировать у учащихся навыки ведения шахматной борьбы.
3. Развить мотивации личности к познанию и творчеству.
4. Воспитать дисциплинированность, ответственность, чувство коллективизма

## **Адресат программы**

Возрастные особенности учащихся 6 - 9 лет — это подвижность, любознательность, конкретность мышления, большая впечатлительность, подражательность и вместе с тем неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо. Все предложения принимаются и выполняются очень охотно.

10-11 лет — это период жизни учащегося называют периодом тяжелого кризиса. Признаками его могут быть упрямство, эгоизм, замкнутость, уход в себя, вспышки гнева, поэтому педагог должен быть внимателен к внутреннему миру учащегося, больше внимания уделять индивидуальной работе, проблемы учащегося решать наедине с ним.

### **Форма обучения – очная**

Общее количество учебных часов составило – 144

1 год обучения - 72 часа

2 год обучения – 72 часа

### **Режим занятий**

Занятия проводятся по группам и по подгруппам.

На первом году обучения занятия проводятся с нагрузкой 2 часа в неделю, 1 раз в неделю.

На втором году обучения занятия проводятся с нагрузкой 2 часа в неделю, 1 раз в неделю.

### **Наполняемость групп:**

на первом году обучения – 10 - 15 человек,

на втором – 10-15 человек

### **Особенности организации образовательного процесса**

Программа имеет два уровня обучения. Процесс обучения предполагает прохождение следующих этапов:

**I уровень -стартовый:** Первый год обучения, обеспечивает постепенное погружение в мир шахмат. Данный уровень является стартовым так как в результате его освоения, учащиеся получают базовые знания доматового периода. Учащиеся овладевают шахматными терминами, узнают названия шахматных фигур; учатся ориентироваться на шахматной доске, различают диагональ, вертикаль, горизонталь; учатся планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур.

**II уровень – базовый:** Второй год обучения, предлагает к изучению материал несколько сложнее, чем материал стартового уровня, учащимся необходимо не просто усвоить элементарные правила шахматной игры и возможности каждой отдельной фигуры, но на данном уровне учащиеся должны почувствовать, как фигуры взаимодействуют между собой при

защите, атаке, постановке мата, проводить элементарные комбинации, планировать и реализовывать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; определять последовательность событий; развитие умения играть всеми фигурами из начального положения.

## **Планируемые результаты**

### **Предметные**

#### **1 год обучения**

*Учащийся должен знать*

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- длинная и короткая рокировка, шах, пат, мат, ничья;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять начальное положение.

*Учащийся должен уметь*

- разыгрывать пешечные, ладейные, слоновые, коневые окончания;
- владеть основными дебютными принципами;
- стоять под боем, взятие на проходе.

#### **2 год обучения**

*Учащийся должен знать*

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- значение терминов;
- принципы игры в начале, середине и конце партии;
- объявлять шах;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- записывать расположение отдельно стоящих фигур и пешек, ходы, позиции, короткие партии;
- расставлять на шахматной доске простейшие позиции (с малым количеством материала), записанные на бумаге;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. ;
- разыгрывать сложные эндшпильные позиции;
- самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;

- тактические идеи и приемы, получать знания по истории шахмат.

*Учащийся должен уметь*

- владеть основными тактическими идеями и приемами;
- владеть приёмами сложной тактики и стратегии шахматной игры;
- владеть анализом позиции, через комбинации на различные темы;
- видеть в позиции разные варианты;
- решать несложные задачи и этюды;
- записывать шахматную партию;
- разыгрывать простые эндшпильные позиции;
- выполнять мат с жертвой материала.

### ***Метапредметные результаты***

- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- обосновывать собственную позицию;
- принимать решения в проблемной ситуации;
- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

### ***Личностные результаты***

- развивать: память, внимательность, мышление (наглядно-образное); волевые качества личности, фантазия, логическое и аналитическое мышление, усидчивость;
- приобретать навыки участия в соревнованиях;
- формировать волевые и нравственные качества;
- проявлять чувства дружбы, взаимопомощи и толерантности;
- формировать шахматную культуры.



**Учебный план**  
**Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**  
**физкультурно-спортивной направленности**  
**«Шахматы »**

№ п/ п	Наименование курса (модуля, учебного предмета)	Общая учебная нагрузка (в часах)	Аудиторные занятия	Распределение по уровням и годам обучения			Формы контроля
				Стартовый уровень	Базовый уровень	Продвину тый уровень	
				<i>Годы обучения, кол-во аудиторны х часов</i>	<i>Годы обучения, кол- во аудитор ных часов</i>	<i>Годы обучения, кол- во аудитор ных часов</i>	
				1	2		
1.	Шахматная азбука	72	72	36	36		решение шахматных задач
2.	Шахматная стратегия и тактика	72	72	36	36		шахматный турнир
	<b>Всего</b>	<b>144</b>	<b>144</b>	<b>72</b>	<b>72</b>		

**Формы и методы контроля, система отслеживания результатов освоения образовательной программы.**

**Подведение итогов** по результатам освоения материала данной программы может быть в форме шахматного турнира, решение типовых задач и этюдов, анализа партий и типовых позиций. По окончании изучения каждого курса проводится контроль в виде тестирования, контрольной записи шахматных партий, решение задач и этюдов, шахматных турниров, анализ сыгранных партий, решение типовых задач, решение карточек - заданий, блиц - конкурсов. В конце года проводится шахматный турнир, в котором участвуют все учащиеся объединения.

**Промежуточная аттестация** учащихся включает в себя проверку

теоретических знаний, практических умений и навыков. Промежуточная аттестация учащихся проводится в следующих формах: тестирование, решение шахматных задач и этюдов, блиц - конкурсов, проведение шахматного турнира. Промежуточная аттестация учащихся проводится в конце декабря и мая.

**Промежуточная аттестация по завершению программы** проводится в форме тестирования и шахматных турниров.

Результаты оцениваются таким образом, чтобы можно было определить:

- насколько достигнуты прогнозируемые результаты дополнительной образовательной программы каждым учащимся;
- полноту освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы;
- результативность самостоятельной деятельности учащихся в течение всех годов обучения.

Критерии оценки уровня теоретической и практической подготовки:

**высокий уровень** - учащийся овладел на 100-80% знаниями, умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с шахматной литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей, выполняет практические занятия с элементами творчества или имеет разряд.

**средний уровень** - у учащегося объем усвоенных знаний, умений и навыков составляет 70-50%; работает с шахматной литературой с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

**низкий уровень** - учащийся овладел менее чем на 50% предусмотренных знаний, умений и навыков; испытывает серьезные затруднения при работе с шахматной литературой; учащийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Результаты промежуточной аттестации и аттестации по завершению программы фиксируются в «Протоколе». Если учащийся полностью освоил образовательную программу ему выдается «Свидетельство об окончании обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы».

### Учебно- тематический план 1 год обучения

№ п/п	Разделы темы	всего	Количество часов		Форма контроля
			теория	практика	
	Раздел «Шахматная азбука»				

1	Вводное занятие	2	1	1	Тест на знание истории шахмат.
2	Шахматная доска	4	2	2	Контрольное задание
3	Шахматные фигуры	4	2	4	Контрольное задание
4	Начальная расстановка фигур	10	4	6	Контрольное задание
5	Ходы и взятие фигур	10	4	6	Тест
6	Нападение и защита	10	5	5	Контрольное задание
7	Шахматная партия	10	4	6	Тест
8	Игра всеми фигурами из начального положения	20	10	10	Шахматный турнир
9	Итоговое занятие	2		2	Викторина
10	Итого	<b>72</b>	<b>32</b>	<b>40</b>	

## Содержание

### Раздел: «Шахматная азбука»

#### Тема 1. Вводное занятие.

**Теория.** Знакомство с учащимися. Правила техники безопасности. История развития шахмат. Шахматы сегодня. Общее знакомство с шахматной доской, фигурами, игрой.

**Практика.** Игра «Шахматные загадки».

**Контроль.** Тест на знание истории шахмат.

#### Тема 2. Шахматная доска.

**Теория.** Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Расположение доски между партнерами. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».

**Практика.** Дидактические задания и игры: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ», «Пройди и назови поля».

**Контроль.** Контрольное задание.

#### Тема 3. Шахматные фигуры.

**Теория.** Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

**Практика.** Дидактические задания и игры: «Волшебный мешочек», «Угадайка».

**Контроль.** Контрольное задание: шахматные фигуры.

#### **Тема 4. Начальная расстановка фигур.**

**Теория.** Место ладьи, слона, ферзя, коня, пешки, короля в начальном положении. Начальное положение. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило «Каждый ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

**Практика.** Дидактические задания и игры: «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

**Контроль.** Контрольное задание: начальная расстановка фигур.

#### **Тема 5. Ходы и взятие фигур.**

**Теория.** Правило хода и взятие каждой из фигур. Ход пешки, её превращение, взятие на проходе. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Легкие фигуры. Тяжелые фигуры. Качество. Выгодный размен. Невыгодный размен. Значение короля на шахматной доске. Короткая и длинная рокировка. Правила рокировки. «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат» (диафильм)

**Практика.** Дидактические игры и задания: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Защита», «Превращение пешки», «Игра на уничтожение», «Двойной удар», «Взятие», «Рокировка».

**Контроль.** Тест на знание ходов и взятие различными фигурами и пешками.

#### **Тема 6. Нападение и защита.**

**Теория.** Выбор лучшего нападения и защиты в создавшейся игровой ситуации. Способы защиты атакованной фигуры. Способы нападения. Контратака.

**Практика.** Дидактические задания и игры: «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Атака неприятельской фигуры», «Защити фигуру», «Уйди из – под боя», «Уничтожь, атакующую фигуру».

**Контроль.** Контрольное задание: способы защиты при нападении.

#### **Тема 7. Шахматная партия.**

**Теория.** Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой при наличии других фигур и пешек. Мат двумя ладьями. Мат ферзем и ладьей,

мат двумя ферзями. Ферзь против ладьи и слона. Ферзь против ладьи. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. Шах. Виды шахов. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Пат, ничья, вечный шах. Троекратное повторение позиции, правило 50-ти ходов. Отличие пата от мата. Мат в один ход.

**Практика.** Дидактические задания и игры: «Мат или не мат», «Дай шах», «Шах или не шах», «Игра на уничтожение», «Пат или мат», «Мат в один ход».

**Контроль.** Тест на знание элементов шахматной игры.

## **Тема 8. Игра всеми фигурами из начального положения.**

**Теория.** Начало шахматной партии. Демонстрация коротких партий.

**Практика.** Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактическая игра «Два хода».

**Контроль.** Шахматный турнир.

## **Тема 9. Итоговое занятие.**

**Теория.** Путешествие в шахматное королевство.

**Практика.** Ответы на вопросы викторины.

**Контроль.** Викторина.

**Календарный график образовательного процесса  
дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
спортивно-оздоровительной «Шахматы»  
(1 год обучения)**

[illegible]

**Учебно-тематический план**  
**2 год обучения**

№	Наименование разделов, тем	Всего час.	в том числе:		Форма контроля
			Теория	Практика	
	1.Раздел«Шахматная азбука»				
1.1	Вводное занятие	6	2	4	Конкурс
1.2	Азбука шахмат	30	14	16	Контрольное задание
	2.Раздел «Шахматная стратегия и тактика»				
2.1	Элементы шахматной партии	10	4	6	Конкурс решения задач
2.2	Основы шахматной тактики	20	10	10	Блицконкурс
2.3	Итоговое занятие	6	2	4	Шахматный турнир
	Итого	72	32	40	

**Содержание**  
**1.Раздел «Шахматная азбука»**

**Тема 1.1.Вводное занятие.**

**Теория.** Знакомство с учащимися. Правила техники безопасности. Правила выполнения ходов различными фигурами. Правила поведения во время шахматной партии.

**Практика.** Игра в парах с соблюдением правил поведения во время игры в шахматы. Решение задач на мат в один ход.

**Контроль:** Конкурс решения задач: мат в один ход, мат в два хода.

**Тема 1.2. Азбука шахмат.**

**Теория.** Шахматная нотация. Буквы и цифры на шахматной доске. Полная шахматная нотация. Сокращенная шахматная нотация. Сокращенное обозначение фигур и пешек на шахматной доске. Запись шахматной партии полной и сокращенной шахматной нотацией. Условные обозначения

шахматной партии – обозначениями – символами. Ценность шахматных фигур. Размен. Взаимодействие фигур. Линейный мат, «ступенчатый» мат. Общие положения о развитии фигур в шахматной партии. Мат в дебюте. Дебют. Главное правило атаки на короля. Двойной удар. Сквозной двойной удар (копье). Шахматные лабиринты. Техника матования одинокого короля: ладьей и королем, ферзем и королем, двумя слонами и королем, слоном, конем и королем. Короткие учебные партии. Непосильные задачи для двух коней. Устаревшие правила игры.

**Практика.** Игровая практика. Игра в парах. Дидактические игры и задания: «Начерти шахматную доску на бумаге и поставь на ней буквы и цифры», «Запиши и назови буквы и цифры на шахматной доске», «Назови все буквы на шахматной доске», «Назови все цифры на шахматной доске», «Напиши сокращенные обозначения фигур и пешек на шахматной доске», «Сделай ход на шахматной доске и запиши его полной шахматной нотацией», «Сделай ход на шахматной доске и запиши его сокращенной шахматной нотацией», «Запиши шахматную партию», «Расставь обозначения – символы в шахматной партии», «Кто сильнее», «Обе армии равны», «Равноценный размен», «Размен или не размен», «Как бы вы сыграли?», «Сделай двойной удар конем», «Сделай двойной удар пешкой», «Сделай двойной удар ферзем», «Сделай сквозной двойной удар ладьей», «Сделай сквозной двойной удар слоном», «Сделай сквозной двойной удар ферзем», «Шахматный лабиринт», «Дай мат ладьей», «Дай мат ферзем», «Дай мат двумя слонами», «Дай мат слоном и конем». Решение задач на мат в один ход.

**Контроль:** Контрольная работа: мат в один ход, мат в два хода

## **2.Раздел «Шахматная стратегия и тактика»**

### **Тема 2.1. Элементы шахматной партии.**

**Теория.** Как начинать партию. Принцип быстрейшего развития. Борьба за центр. Гармоничное пешечное расположение. Ошибочная игра в дебюте. Короткие партии и ловушки. Поучительные партии из практики мастеров. Оценка позиции и выбор плана дальнейшей игры. Как играть в эндшпиле: принципы централизации, активности, взаимодействия фигур, знание типовых позиций, создание убежища для короля. Реализация материального перевеса: большого и незначительного. Правило квадрата. Оттеснение короля противника. Способы борьбы с ладейными пешками. Оппозиция. Ключевые поля. Виды преимущества: территориальное, преимущество во времени, безопасность короля. Тесная связь дебюта



миттельшпиля и эндшпиля между собой.

**Практика.** Игра в парах, исходя из принципов игры в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле. Разыгрывание позиций с большим и незначительным материальным перевесом. Разыгрывание позиций, где пешка проходит в ферзи без помощи короля. Разыгрывание типовых эндшпильных позиций: король с пешкой против короля, с использованием овладения ключевыми полями, с материальным, позиционным, территориальным преимуществом. Решение задач: атака неприятельского короля. Решение задач: мат в один ход, мат в два хода.

**Контроль:** Конкурс по решению задач.

## **Тема 2.2. Основы шахматной тактики.**

**Теория.** Комбинация и ее составные части. Тактические приемы: связка, двойная связка, рентген, открытый шах, «мельница», двойной шах, открытое нападение, уничтожение защиты, отвлечение, перекрытие, завлечение, спертый мат, блокировка, освобождение поля, освобождение линии, захват пункта, промежуточный шах, промежуточный ход, разрушение пешечного прикрытия, слабость первой и восьмой горизонтали, превращение пешки, игра на пат, сочетание тактических приемов. Пол Морфи, Адольф Андерсен – некоронованные короли 19 века.

**Практика.** Игра в парах. Решение задач: поставьте мат, получите преимущество, как бы вы сыграли?, поставьте мат или получите преимущество на различные тактические приемы: связка, двойная связка, рентген, открытый шах, «мельница», двойной шах, открытое нападение, уничтожение защиты, отвлечение, перекрытие, завлечение, спертый мат, блокировка, освобождение поля, освобождение линии, захват пункта, промежуточный шах, промежуточный ход, разрушение пешечного прикрытия, слабость первой и восьмой горизонтали, превращение пешки, игра на пат.

**Контроль:** Блицконкурс.

## **Тема 2.3. Итоговое занятие.**

**Теория.** Подведение итогов учебного года.

**Практика.** Игра в парах, решение задач.

**Контроль.** Шахматный турнир.

**Календарный график образовательного процесса**  
**дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**  
**спортивно-оздоровительной «Шахматы»**  
**(2 год обучения)**

Календарный график образовательного процесса																																					
разделы	Порядковые номера недель учебного года																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
Шахматная азбука	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2 п	2	2	2	2	2	2																			
Шахматная стратегия и тактика																			2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2 п	2	2	2	2	2	2	

## **Организационно-педагогические условия реализации программы**

Для успешного изучения материала требуется достаточное обеспечение шахматной литературой, инвентарем, наличие учебной аудитории и турнирного зала.

- шахматные доски - 15 шт.
- шахматы - 15 компл.
- шахматные часы - 9 шт.
- демонстрационная доска с комплектом магнитных шахмат - 1 шт.
- компьютер персональный - 12 шт.
- модем (устройство для подключения к Интернет - сети) - 1 шт.
- карточки - задания - 200 шт.
- шахматный букварь- 10 шт.

## **Методическое обеспечение образовательного процесса**

### **Формы проведения занятий:**

- Практикум.
- Сеанс одновременной игры.
- Турнир.
- Блицконкурс

При организации учебных занятий используются следующие

### **Методы обучения:**

#### ***По внешним признакам деятельности педагога и учащихся:***

- *Словесный* – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.
- *Наглядный* – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации.
- *Практический* – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

#### ***По степени активности познавательной деятельности учащихся:***

- *Объяснительно-иллюстративные* - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- *Репродуктивный* – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях.
- *Исследовательский* – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий.

#### ***По логичности подхода:***

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

***По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:***

- *Частично-поисковый* – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом постепенного расширения и углубления теоретических знаний, практических умений и навыков. Поддерживать интерес к шахматной игре помогает применение на занятиях шахматных компьютеров «NOVAGStarOpal» и «NOVAGObsidian», а также обучающих программ на персональном компьютере: «Динозавры учат шахматам» «Большое шахматное путешествие», «Шахматная школа», «Шахматная тактика», «Шахматный задачник. Мат в один ход», «Шахматный задачник. Мат в два хода». «Шахматные окончания. Теория и практика». Игровая программа для персонального компьютера «Рыбка 4 аквариум».

Контрольные занятия включают игры на турнире и конкурс решения задач или комбинаций.

**Педагогические технологии:**

- технология исследовательского (проблемного) обучения.
- технология развития критического мышления.

### **Игры на турнире**

- Обычные турнирные партии с контролем времени;
- Тематические турниры по определенным дебютам, позициям миттельшпиля и эндшпиля;
- Тематические сеансы одновременной игры педагога или других более сильных шахматистов;
- Тренировочные партии или турниры с укороченным контролем времени: 30 мин., 15 мин., или 5 мин., на всю партию;
- Товарищеские матчи и матч – турниры, командные и личные соревнования с другими коллективами.

**Конкурс решения задач или комбинаций** сочетает в себе два элемента – соревновательный и обучающий, являясь следующим звеном между обычным теоретическим занятием и турнирной шахматной партией.

- Шахматные партии с консультацией одна группа учащихся играет против другой, имея право совещаться по поводу выбора хода.
- Сеансы одновременной игры. Их проводят более сильные шахматисты против своих менее опытных противников.

### ***Кадровые условия.***

Педагогическая деятельность по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы осуществляется педагогом, имеющим опыт работы по данному направлению программы.

### **Литература для педагога**

1. Барский В., Абрамов С. «Шахматы первый год обучения. Методика проведения занятий» 2009, 256 с.
2. Барский В. «Шахматы: второй год обучения» Методика проведения занятий. Москва, 2011г
3. Барский В. «Карвин в шахматном лесу». Учебник шахмат для младших школьников, книга 1, Москва 2008г, 96с.
4. Барский В. «Карвин в шахматном лесу». Учебник шахмат для младших школьников, книга 2, Москва 2008г, 128с.
5. Блох М.В. Комбинаторное искусство. М., 1993
6. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М., Просвещение, 1983
7. Гришин В.Т. Малыши играют в шахматы: Из опыта работы. М., 1991.
8. Журавлев К.И. Шаг за шагом. Москва, 2012г
9. Калининченко Н.М., Линдер В.И. Шахматы. Полный курс – М: Астраль: Аст, 2008г
10. Попова М, Манаенков В. 30 шахматных уроков: Пособие для начинающих шахматистов. Тула, 1995
11. Сухин И. «Шахматы для самых маленьких», М., 2007, 280 с.

### **Литература для учащихся**

1. Агафонов А.В. «Шах и мат ». Задачи для начинающих. Казань, 1994г;
2. Балашова Е. «Шахматная азбука. Первая ступень» Москва, 2009г;
3. Балашова Е. «Шахматы. Задачник первая ступень - А» Москва, 2009г;
4. Балашова Е.Ю «Герои сказки играют в шахматы» Москва, 2012г;
5. Балашова Е. «Шахматная азбука. Вторая ступень» Москва, 2010г (в двух частях);

6. Балашова Е. «Шахматы. Задачник вторая ступень А-Б» Москва, 2011г(в двух частях);
7. Балашова Е. «Шахматная азбука. Третья ступень» Москва, 2011г (в двух частях);
8. Губницкий С.Б. «Новый полный курс шахмат для новичков и не очень опытных игроков». Уникальный полный курс шахмат – М: Аст: Астрель: Полиграфиздат, 2010г;
9. Дреев С., Дреева И. «Шахматная практика.» Ростов н/Д: Феникс, 2008, 163 с.;
10. Карпов А., Шингирей А. «Школьный шахматный учебник», М. 2005. 112\*144с;
11. Конотоп В., Конотоп С. «Тесты по тактике для младших шахматистов» Краснодар, 2005г;
12. Калиниченко Н. «Энциклопедия шахматных комбинаций», М, 2004, 804 с.

### **Шахматные программы**

1. Шахматные игры для дошкольников и младших школьников(CD)
2. Динозавры учат шахматам (CD)
3. Шахматная школа для начинающих (CD)
4. Шахматный задачник «Мат в 1 хода», часть 1 (CD)
5. Шахматный задачник «Мат в 1 хода», часть 2 (CD)
6. Шахматный задачник «Мат в 2 хода» (CD)

### **Словарь терминов**

1. **«Армагеддон»** — это решающая партия между двумя шахматистами в блиц (как правило, происходит на тай-брейке матча за чемпионский титул), которая играется на необычных условиях: белые имеют 5 минут на обдумывание всех ходов в своей партии, а черные только 4 минуты, однако белых устраивает только выигрыш, ведь в случае ничьей участник, играющий черным цветом, будет признан победителем.
2. **Бешеная фигура** — фигура, которую многократно приносят в жертву, чтобы создать на доске пат. Пример бешенства ладьи в этюде.
3. **Быстрые шахматы (рапид)** - партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (как правило, от 15 до 30 минут каждому из соперников на всю партию).

4. **Вечный шах** — ситуация, в которой одна из сторон (как правило, сильнейшая) не может избежать серии повторяющихся шахов от фигур соперника. Партия при этом, как правило, оканчивается ничьей после троекратного повторения позиции.
5. **Вилка** — ход, после которого под боем оказываются две (и более) шахматные фигуры противника.
6. **Выжидательный ход** — ход, ничего принципиально не меняющий в характере позиции, но в то же время который ставит цель выяснить дальнейшие намерения противника, передав ему очередь хода.
7. **Вертикаль** — линия, идущая от одного соперника к другому, и обозначается латинскими буквами: a, b, c, d, e, f, g, h.
8. **Гамбит** — разновидность дебюта, в котором осуществляется жертва материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.
9. **Дебют** — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.
10. **Дальнобойная фигура** — ферзь, ладья, слон.
11. **Дурацкий мат** — мат в начале игры, который получают белые, сделав следующие ходы: 1. f4 e6 2. g4?? Фh4 х
12. **Длинная рокировка** — помимо общепринятого значения, имеет и другой смысл: три поражения подряд. Возникло от обозначения 0-0-0.
13. **Жертва** — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью. Жертва может также иметь целью захват (перехват) инициативы, получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями и т. п.
14. **Зевок** — грубый просмотр, ошибка, результатом которой становится потеря той или иной шахматной фигуры, либо пешки, чаще всего приводящий к проигрышу партии.
15. **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).
16. **Короткая рокировка** — помимо общепринятого значения, имеет и другой смысл: два поражения подряд. Возникло от обозначения 0-0.
17. **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).
18. **Ловушка** — один из приёмов 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.

**19. Мельница** — типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной. Именно "мельница" в партии с Эм. Ласкером прославила мексиканского гроссмейстера Карлоса Торре на турнире в Москве в 1925 г.

**20. Миттельшпиль** — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

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

**22. Мат Легалья** — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявления мата тремя шахматными фигурами (схема этой конструкции 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. Sc4 Cg4 4. Kc3 h6 5. K:e5. C:d1?? 6. C: f7+ Кре7 7. Kd5 x).

**23. Мат линейный** — мат на крайних вертикалях (горизонталях), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями).

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

**25. Отравленная пешка** — незащищенная явным образом боевая единица, взятие которой ведет к печальным последствиям.

**26. Подкрутить позицию** — осложнить игру неочевидным и быть может даже плохим ходом. Осуществляется в блище или в серьезной партии в цейтноте соперника.

**27. Промежуточный ход** — неочевидный ход, сделанный вместо очевидного (напрашивающегося), позволяющий извлечь дополнительную выгоду из позиции (например, вместо «очевидного» взятия фигуры во время размена дается промежуточный шах, заставляющий короля противника занять невыгодную позицию).

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

**29. 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, ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король.

**30. Стратегия шахматная** — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т. п.).



**31.Тактика шахматная** — система приёмов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приёмам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства («отвлечение», «завлечение», «уничтожение защиты» и пр.).

**32. «Треугольник»** — один из способов передачи очереди хода сопернику в окончании партии или этюде с целью поставить его в положение цугцванга.

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

**34.Ферзевый фланг** — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

**35.Цейтнот** — нехватка времени на обдумывание хода.

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

**37.Штаны** — ситуация, в которой две проходные пешки рвутся в ферзи, и вражеский слон не в состоянии их задержать, действуя по одной диагонали. Вспомним классику.

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

**39.Двойной шах** — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

**40.Эндшпиль** — заключительный этап шахматной партии.

## Приложение 1

### Компьютерные программы для начинающих шахматистов и для разрядников, реализуемые в рамках программы «Шахматы»

1. «Шахматная школа для начинающих»;
2. «Шахматная стратегия»;
3. «Шахматные дебюты»;
4. СТ-Art 3.0;
5. СТ-Art 4.0;
6. ChessAssistant 16;
7. «Шахматы в сказках»
8. «Большое шахматное путешествие» (1-3 части);
9. «Динозавры учат шахматам»;
- 10.«Практикум по эндшпилю»;
- 11.«Шахматные задачи»;
- 12.«Шахматные комбинации»;
- 13.«Шахматы в сказках»;
- 14.«Энциклопедия шахматных окончаний».

## Приложение 2

### Промежуточная аттестация учащихся 1 года обучения: Теоретические задания.

1. **Знание понятия «шах».**  
«Шах» - это...:
  - это нападение на любую фигуру;
  - *это нападение на короля;*
  - это нападение на короля, от которого нет спасения.
2. **Знание понятия «мат».**  
«Мат» - это...:
  - это нападение на любую фигуру;
  - это нападение на короля;
  - *это нападение на короля, от которого нет спасения.*
3. **Знание понятия «пат».**  
«Пат» - это:
  - это нападение на короля, от которого нет спасения;
  - *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*
  - это нападение на короля.
4. **Знание понятия «вилка».**  
«Вилка» - это...:
  - это двойной удар любой из фигур;
  - *это двойной удар, который делает конь или пешка;*
  - это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.
5. **Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.**

Выбрать тот ответ, который доказывает, что партия закончилась выигрышем белых:

- 1-0;
- 1/2-1/2;
- 0-1.

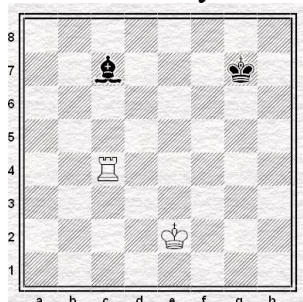
### Практические задания.

1. **Умение ходить фигурами.**

Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

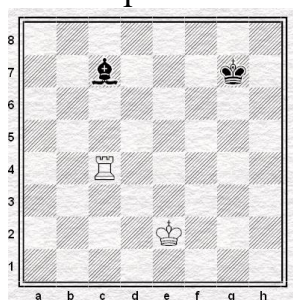
2. **Умение убивать шахматные фигуры соперника.**

Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья убить слона?:



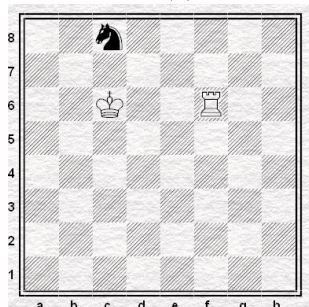
3. **Умение ставить «шах».**

Шах королю:



4. **Умение ставить «мат».**

Мат в 1 ход:



5. **Умение видеть «пат».**

Определить шах или мат на доске.

### Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;  
0-4 балла – низкий уровень.

## Приложение 3

### Промежуточная аттестация учащихся 2 года обучения Теоретические задания.

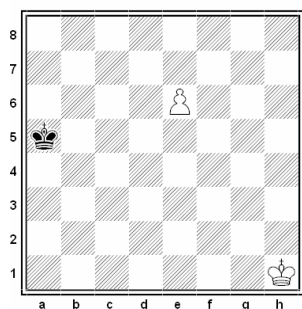
1. **Знание «правила квадрата пешки».**  
«Правило квадрата пешки» - это...:
  - если король слабейшей стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается;
  - если король сильнейшей стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка превращается в ферзя.
2. **Знание «оппозиции».**  
«Оппозиция» - это...:
  - это противостояние королей на нечетное количество клеточек;
  - - это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;
  - это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.
3. **Знание классификации дебютов.**  
Определить дебют по классификации дебютов (открытый, полуоткрытый, закрытый):  
**E4 E5**
  1. Открытый дебют
  2. Полуоткрытый дебют
  3. Закрытый дебют  
**D4 E5**
  1. Открытый дебют
  2. Полуоткрытый дебют
  3. Закрытый дебют  
**E4 E6**
  1. Открытый дебют
  2. Полуоткрытый дебют
  3. Закрытый дебют
4. **Знание понятия «дебют».**  
«Дебют» - это...:
  - это середина шахматной партии;
  - это начало шахматной партии;
  - это конец шахматной партии.
5. **Знание понятия «пешечный прорыв».**  
«Пешечный прорыв» - это...:

- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;
- это нападение дальнбойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура;
- это домик для короля.

### Практические задания.

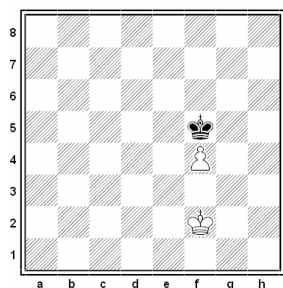
1. **Умение пользоваться «правилом квадрата».**

Ходит ли черный король в квадрат пешки?



2. **Умение пользоваться «правилом квадрата».**

Соблюдая правило оппозиции, королей сыграть черными в ничью:

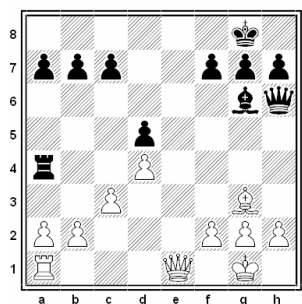


3. **Умение разыгрывать дебюты.**

Разыграть один из вариантов дебюта 4 коней и записать на листочке.

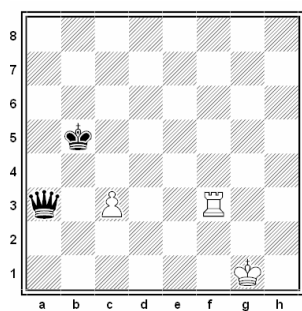
4. **Умение применять тактические удары на практике.**

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью двойного удара:



5. **Умение применять тактические удары на практике.**

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью открытого нападения:



**Оценка результатов:**

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

**Таблица 1 Мониторинг базового уровня. Входящий контроль.**

№	Критерии оценки стартового уровня детей Фамилия, имя учащегося	Элементарные знания об игре	Ориентировка на плоскости	Представление о шахматных фигурах	Итог шахматной партии	Умение найти выход из сложившейся ситуации	Активизация мыслительной деятельности	Общий уровень

Уровни: Высокий (В) – учащийся знает и выполняет самостоятельно,  
Средний (С) - учащийся знает и выполняет при помощи педагога,  
Низкий (Н) - учащийся не знает и выполняет с трудом.

**Таблица 2 Мониторинг усвоения детьми образовательной программы. Промежуточный и итоговый контроль.**

№	Критерии оценки стартового уровня детей Фамилия, имя учащегося	Умение ориентироваться на шахматной доске	Горизонталь, вертикаль	Диагональ, центр	Знание каждой фигуры в отдельности	Ход каждой фигуры в отдельности	Умение находить шахматные адреса	Умение определять начальное положение фигур	Общий уровень

Уровни: Высокий (В) – учащийся знает и выполняет самостоятельно,  
Средний (С) - учащийся знает и выполняет при помощи педагога,  
Низкий (Н) - учащийся не знает и выполняет с трудом.