Муниципальное учреждение «Управление образования Администрации
Катайского района»

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Катайская средняя общеобразовательная школа № 1»**

ОДОБРЕНО
на методическом совете
МБОУ КСОШ № 1
Протокол №
от « ____ » _____ 2021 г.

УТВЕРЖДЕНА
УТВЕРЖДЕНА:
УТВЕРЖДЕНА
приказом директора « ____ »
_____ 2021 г.

Е.Ф.Писарева
« ____ » _____ 2021 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«ШАХМАТЫ» общеинтеллектуальной направленности
1-4 классы
Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации программы: 4 года**

автор - составитель: Кудряшова Е.А.
учитель начальных классов

**г.Катайск,
2021 г.**

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

ФИО автора-составителя	Кудряшова Елена Александровна
Учреждение	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Катайская средняя общеобразовательная школа № 1»
Наименование программы	«Шахматы»
Детское объединение	Кружок
Направленность программы	Общеинтеллектуальная
Вид программы	Модифицированная
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Уровень освоения	Ознакомительный
Срок обучения	4 года
Возраст обучающихся	7-11 лет
Объем часов	135 часов
Форма организации деятельности обучающихся	Групповая
Цель программы	Воспитание, развитие личности, познавательных и созидательных способностей
С какого года реализуется	2021 г.

Рассмотрена на методическом совете МБОУ КСОШ № 1

Протокол № _____ от « _____ » _____ 20__ года

Председатель МС: _____ / _____ /

Рассмотрена на методическом совете МБОУ КСОШ № 1

Протокол № _____ от « _____ » _____ 20__ года

Председатель МС: _____ / _____ /

Рассмотрена на методическом совете МБОУ КСОШ № 1

Протокол № _____ от « _____ » _____ 20__ года

Председатель МС: _____ / _____ /

Рассмотрена на методическом совете МБОУ КСОШ № 1

Протокол № _____ от « _____ » _____ 20__ года

Председатель МС: _____ / _____ /

Рассмотрена на методическом совете МБОУ КСОШ № 1

Протокол № _____ от « _____ » _____ 20__ года

Председатель МС: _____ / _____ /

СОДЕРЖАНИЕ

ПАСПОРТ программы

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

- Направленность программы
- Актуальность программы
- Отличительные особенности программы
- Адресат программы

- Срок реализации программы
 - Объем программы
 - Формы обучения, особенности организации образовательного процесса
 - Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)
 - Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)
 - Наличие талантливых детей в объединении
 - Уровни сложности содержания программы
- 1.2. Цель и задачи программы. Планируемые результаты
- 1.3. Рабочая программа.....
- учебный план
 - Содержание программы
 - Тематическое планирование

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Формы аттестации (контроля)
- 2.3. Оценочные материалы
- 2.4. Методические материалы
- 2.5. Информационное обеспечение.....
- 2.6. Материально-техническое обеспечение
- 2.7. Кадровое обеспечение
- 2.8. Список литературы и источников (для педагогов и учащихся)

ПРИЛОЖЕНИЯ

- № 1. Анкета.....
- № 2. Анкета (в конце учебного года)
- № 3. Начальная диагностика
- № 4. Протокол диагностики

III. АННОТАЦИЯ (сокращенный вариант программы)

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.2.

Шахматы – бесконечное море вариантов. В этом бурном море, чтобы выплыть к желанному берегу, необходим надежный компас. Им является умение правильно оценить позицию и расстановку на шахматной доске.

Шахматы – старинная, мудрая и прекрасная игра. Историю ее возникновения относят к 5-7вв.; родиной шахмат принято считать Индию. Именно там возникла игра, которой на шахматной доске вели сражение войска – деревянные фигуры. Правила игры постепенно изменялись, а сама игра все более и более распространялась. Во 2 веке шахматы проникли в Европу; в том виде, в котором играют сейчас в шахматы, они существуют около 500 лет.

Шахматы – огромный, познавательный, интересный, особый мир. Для человека стороннего он вполне может показаться головоломкой – попробуй сосчитать в партии всевозможные варианты развития событий. Кто - то другой заведет речь о шахматных баталиях – ведь, действительно, сколько терминов, схожих в военными: фланг, позиция, жертва, наступление...

Но все обязательно сойдутся в одном: шахматы – игра на редкость умная. Часто спрашивают, что такое шахматы – спорт, искусство или наука? Однозначного ответа на эти вопросы не существует. В зависимости от обстоятельств в них превалирует спортивное начало, то творческое, то научное. А чаще всего они образуют равноправный тройственный союз. Не всегда легко решить, к какому именно разделу отнести тот или иной сюжет, партию, эпизод борьбы. В спортивном отношении – это чемпионаты мира. Что касается шахматного искусства, то оно за эти годы пополнилось множеством прекрасных образцов, замечательных партий, сыгранных в матчах и за корону, и в других гроссмейстерских сражениях. Если говорить о научной стороне, то здесь можно выделить два момента. Первое: дебютные открытия, совершенные в ходе последних матчей на первенство мира. И второе: за прошедшие годы заметно возрос интерес к компьютерным шахматам.

Направленность программы: общеинтеллектуальная

Актуальность программы:

Заключается в том, что:

- при серьезном увлечении шахматами у обучающихся уменьшается рассеянность на занятиях, появляется интерес к книге (шахматы – «книжный вид спорта»), к компьютерным программам для изучения теории игры;
- развивается у юных шахматистов аналитические способности. От анализа шахматных позиций они постепенно переходят к анализу ситуаций, с которыми они сталкиваются в жизни.
- обучение игре в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников,
- открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа;
- расширяется круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Популярность шахмат велика. В них играют десятки миллионов людей. Особенно любимы шахматы у нас в стране – самой мощной шахматной державе, в которой живут чемпион мира и пять экс-чемпионов, а также многие

выдающиеся гроссмейстеры, творчество которых обогатило шахматы прекрасными произведениями.

Занятия шахматами способствует гармоническому развитию многих важных сторон личности. В процессе занятия шахматами развивается логическое и интуитивное мышление, долговременная и оперативная память, совершенствуется способность к концентрации внимания. Шахматы способствуют организации мышления, способности к выбору решения. Необходимость последовательно претворять в жизнь принятое решение – делать ходы, осуществлять определенные замыслы – способствует формированию воли, решимости, и эмоциональной деятельности, поэтому реализация данной программы соответствует потребностям времени.

Отличительные особенности программы:

Шахматное образование включает в себя повышение уровня общей образованности детей, знакомство с теорией и практикой шахматной игры, развитие мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, воспитание у детей навыков волевой регуляции характера.

Общая образованность – это знания о мире, соединенные с интеллектуальным потенциалом обучающихся: мобильностью и глубиной мышления, наличием творческих способностей, нравственных и эстетических ценностей, уверенности в своих силах и умения преодолевать трудности.

В программе почти половина учебного времени отводится тактике. Это не случайно. Очень важно овладеть тактическим оружием, чтобы уметь находить скрытые возможности, понимать замысла противника, изобретательно, творчески играть. Многие выдающиеся шахматисты были в начале своего спортивного пути тактиками и лишь потом успешно овладевали тонкостями позиционной игры. Подобренные в программе примеры вполне посильны для начинающих шахматистов. А сложные комбинации включаются в тематику соревнований. Кроме того, отличительные особенности программы «Шахматы» от других уже существующих заключается в том, программа вариативна, может корректироваться в ходе деятельности самого обучающегося. Юный шахматист с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формирует цели, отбирает тематику, составляет план работы с учётом своих индивидуальных качеств.

Адресат программы: дети обучающиеся в 1-4 классах.

Срок реализации программ: Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы в школе” предназначена для обучающихся 1–4 классов. Принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т.е. 35–40 минут 1 раз в неделю.

Объем программы: 135 часов (4 года: 1 класс- 33 ч., 2 класс- 34 ч., 3 класс- 34 ч., 4 класс -34ч.).

Формы обучения, особенности организации образовательного процесса...

Формы обучения: очная форма обучения, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, сетевая форма реализации программы. На русском языке.

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.

Регулярность занятий: 1 раза в неделю по 40 мин. продолжительность перерывов между ними в соответствии с СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28)).

Каждое занятие состоит из теоретической и практической части, при этом практическая часть обязательно проводится в игровой форме и по времени занимает не менее 50 %. В теоретическом разделе занятия педагог излагает основные сведения по истории шахмат, основные принципы разыгрывания дебюта, законы миттельшпиля, эндшпиля и т.п. В начале обучения преобладающим способом сообщения новых знаний является чтение сказок, рассказов, рассматривание рисунков, объяснение диаграмм, сопровождающиеся показом на демонстрационной доске (на гигантских шахматах или на обычной доске 40x40 см). Под практической частью подразумевается решение комбинаций, этюдов, задач, игра учащихся друг с другом в турнирах, разбор сыгранных партий с помощью педагога. Рекомендуемая форма учебного занятия – учебный диалог. При этом надо стремиться вовлечь в диалог всех учащихся, варьируя задаваемые вопросы в зависимости от уровня подготовки. Типы уроков по шахматам: • получение новых знаний; • конкурс решения задач; • шахматные турниры; • конкурсы угадывания ходов чемпионов мира; • шахматные праздники. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности школьников, степень усвоения шахматного материала на разных этапах обучения, методы и формы шахматных занятий рекомендуется варьировать. Преобладающие формы работы – групповая, парная. Анализ сыгранных партий – одна из 9 основных форм совершенствования юного шахматиста. Рекомендуется приучать учащихся записывать свои сыгранные партии, затем тщательно анализировать их. На первом этапе возможен анализ только части шахматных партий учащихся, с акцентированием внимания на ключевые моменты. Рекомендуется как можно быстрее переходить к тому, чтобы ребенок начал самостоятельно работать за шахматной доской. Следует различать совместное с педагогом решение задачи на доске и аналогичную работу школьника самостоятельно. Не рекомендуется на первых порах настаивать на игре школьником всеми фигурами из начального положения. Учащийся не в состоянии сыграть всю партию от начала до конца – цель далека, нужно прикладывать много усилий. Школьник быстро устает и теряет интерес к игре. Рекомендуется ставить перед учащимися «короткие задачи», чтобы он мог справиться с ними сам или с помощью педагога (например,

«Мат в один ход»). Кроме того, возможна игра учащихся на начальном этапе на специально подготовленных частях шахматной доски (5 на 5), либо же только частью фигур.

Возможности реализации индивидуального образовательного маршрута:

Для развития способностей одаренной личности необходимы индивидуальные формы обучения. Возможность индивидуального образования дает большие возможности для развития детской одаренности. Чем раньше у ребенка обнаруживаются способности к той или иной деятельности, тем больше внимания будет уделено их развитию, тем легче будет ему найти свое призвание. Данный образовательный маршрут направлен на личностное развитие и успешность, составлен с учетом уровня подготовленности. Реализация программы «Шахматы» осуществляется на базе МБОУ Катайская средняя общеобразовательная школа №1 города Катайска Курганской области.

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

1. Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
2. Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
3. Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

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

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

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Наличие детей – инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ):

Одной из важнейших задач образования в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дополнительного образования является «учёт образовательных потребностей детей с ограниченными возможностями здоровья» (ОВЗ), т.е. детей, имеющих недостатки в физическом и (или) психическом развитии (с нарушениями слуха, зрения, речи, опорно-двигательного аппарата, в том числе с детским церебральным параличом (ДЦП), с задержкой психического развития (ЗПР), нарушениями эмоционально-волевой сферы, сложными и комплексными дефектами развития).

Наличие талантливых детей в объединении:

В настоящее время реализация потенциальных возможностей одаренных детей является одной из приоритетных социальных задач современного общества. За ними - будущее России, поэтому системная организация работы по ее развитию в настоящее время рассматривается как одно из главных средств национального возрождения.

Шахматы во всем Мире по праву считаются отличным инструментом интеллектуального развития. Не случайно, в настоящее время, поставлен вопрос о включении шахмат, как предмета, в обязательную программу внеурочной деятельности в начальных классах. Ранее шахматы давно и прочно были «прописаны» только в Российской системе дополнительного образования детей.

Не случайно, в настоящее время, поставлен вопрос о включении шахмат, как предмета, в обязательную программу внеурочной деятельности в начальных классах. Ранее шахматы давно и прочно были «прописаны» только в Российской системе дополнительного образования детей.

Уровни сложности содержания программы: базовый уровень- 135 ч.

Программа разработана с учетом нормативных документов:

1. ФЗ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017г. № 816 о порядке применения, осуществления образовательной деятельности с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.
4. Концепция развития дополнительного образования от 04.09.2014 г.
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) – письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-32-42.

6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20
7. Приказ Минтруда России от 05.05.2018г. №298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
8. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ в Курганской области от 21.07.2017 г. За основу программы взята программа Образовательная программа «**Шахматы**» разработана на основе авторской программы И.Г.Сухина «Шахматы - школе» и модифицирует данную программу, рекомендованную Министерством образования Российской Федерации и опубликованную в "Программах общеобразовательных учреждений для начальных классов (1 - 4) в двух частях. Часть вторая". - М.: Просвещение, 2009, 5-е издание, дополненное.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы в школе» может рассматриваться как одна из ступеней к формированию культуры здоровья и неотъемлемой частью всего воспитательно-образовательного процесса. Основная идея программы заключается в мотивации учащихся на ведение здорового образа жизни, в формировании потребности сохранения физического и психического здоровья как необходимого условия социального благополучия и успешности человека.

Данная программа направлена на формирование, сохранение и укрепления здоровья учащихся, в основу, которой положены культурологический и личностно-ориентированный подходы. Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы в школе» носит образовательно-воспитательный характер и направлена на осуществление следующей цели: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Целью реализации основной образовательной программы является обеспечение планируемых результатов по достижению выпускником общеобразовательного учреждения целевых установок, знаний, умений, навыков и компетенций, определяемых личностными, семейными, общественными, государственными потребностями и возможностями ребёнка, индивидуальными особенностями его развития и состояния здоровья.

Цель конкретизирована следующими задачами:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

- формирование универсальных способов мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Выстраивая предполагаемый образ выпускника, мы исходим из того, что он представляет собой динамическую систему, которая постоянно изменяется, самосовершенствуется, наполняясь новым содержанием.

1.2.1. Планируемые результаты

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

- личностные результаты – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;
- метапредметные результаты – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- предметные результаты – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

- **Определять и высказывать** простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, **делает выбор**, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- **Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- **Проговаривать** последовательность действий.
- Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: **делать** выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. **Слушать** и **понимать** речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

3. Формы учета знаний и умений, система контролирующих материалов для оценки планируемых результатов освоения программы внеурочной деятельности.

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее 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 используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

1.3. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1.3.1. Учебный план

1-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная доска.	4 ч.	15 – 20 минут на каждом занятии	4 ч.
II.	Шахматные фигуры.	2 ч.		2 ч.
III.	Начальная расстановка фигур.	1 ч.		1 ч.
IV.	Ходы и взятие фигур.	17 ч.		17 ч.
V.	Цель шахматной партии.	6 ч.		6 ч.
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	3 ч.		3 ч.
VII.	Обобщение. Шахматный КВН.	-	1 ч.	1 ч.

2-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Краткая история шахмат.	5 ч.	20 – 25 минут на каждом занятии	5 ч.
II.	Шахматная нотация.	7 ч.		7 ч.
III.	Ценность шахматных фигур.	7 ч.		7 ч.
IV.	Техника матования одинокого короля.	5 ч.		5 ч.
V.	Достижение без жертвы материала.	5 ч.		5 ч.
VI.	Обобщение. Шахматный турнир.	-	5 ч.	5 ч.

3-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	5 ч.	25 – 30 минут на каждом занятии	5 ч.
II.	Основы дебюта.	13 ч.		13 ч.
III.	Основы миттельшпиля.	5 ч.		5 ч.
IV.	Основы эндшпиля.	9 ч.		9 ч.
V.	Обобщение. Шахматный турнир.	-	2 ч.	2 ч.

4-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная партия.	5 ч.	25 – 30 минут на каждом занятии	3 ч.
II.	Анализ и оценка позиций.	13 ч.		4 ч.
III.	Шахматные комбинации.	5 ч.		27 ч.
IV.	Обобщение.	9 ч.		3 ч.

1.3.2. Содержание программы

Образовательная программа «Шахматы» разработана на основе авторской программы И.Г.Сухина «Шахматы - школе» и модифицирует данную программу, рекомендованную Министерством образования Российской Федерации и опубликованную в "Программах общеобразовательных учреждений для начальных классов (1 - 4) в двух частях. Часть вторая". - М.: Просвещение, 2009, 5-е издание, дополненное.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, 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, которую можно читать на занятиях, и список методической литературы для учителя.

Учебно-методический комплекс «Шахматы, первый год» состоит из программы «Шахматы, первый год», учебника для первоклассников «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны», пособия для учителя «Шахматы, первый год, или Учусь и учу».

Программой «Шахматы, первый год» предусматривается 33 занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает шесть тем: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка фигур», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии», «Игра всеми фигурами из начального положения». На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Курс «Шахматы, первый год» разработан в помощь учителям общеобразовательных школ для внедрения его в первые классы начальной школы. Но он может быть использован на начальном этапе обучения во вторых классах, а также в системе дошкольного воспитания и обучения (для организации шахматных в подготовительной к школе группе). Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. Например, при изучении игровых возможностей ладьи детям шести лет предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

Методика, программы и пособия сориентированы и на учителей начальных классов, которые в состоянии освоить изначально и преподавать малышам основы этой мудрой игры.

Учебник для первого класса четырехлетней и трехлетней начальной школы «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны» подобно другим учебникам для первоклассников содержит минимум слов и максимум иллюстративного материала. Самый элементарный шахматный материал в нем закрепляется благодаря большому количеству дидактических игр и заданий. Для изучения силы и слабости каждой шахматной фигуры приводится большое количество заданий. В учебнике или на демонстрационной доске дети сами решают задания, а поучительные положения разыгрывают друг с другом или с учителем. Много страниц учебника занимают задачи на мат в один ход. Приводятся примеры разыгрывания начала шахматной партии, показывается, как наказывают за грубые ошибки одну из сторон. И все это – без шахматной нотации.

Пособие для учителей начальных классов «Шахматы, первый год, или Учусь и учу» – серьезное подспорье для педагогов, не умеющих играть в шахматы, но желающих их освоить и преподавать. В этом пособии впервые в мировой практике приводится не только материал, который должны усвоить первоклассники, но даются и формы его подачи. Детально излагается методика проведения каждого из 33 программных занятий. Подробно описывается, как использовать на уроках учебник «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны». Здесь же приводятся верные решения (или указывается точный первый ход) большинства учебных положений дидактических заданий и игр из учебника. Перед изложением методики проведения каждого конкретного занятия объясняется минимальный объем шахматных терминов и сведений, которые потребуются учителю именно на этом уроке.

Учебно-методический комплект «Шахматы, первый год» позволит оснастить необходимыми материалами педагогов, обучающих шахматным азам детей 6-10 лет. Стержень комплекта – программа, учебник для первоклассников и пособие для учителя. В нем реализован сравнительно несложный курс начального обучения детей, доступный шестилеткам. Его может освоить учитель, незнакомый прежде с азами мудрой игры (что значимо особенно для сельской школы).

Предлагаемый курс разработан с учетом мирового опыта преподавания шахмат в школе и опирается на ряд нестандартных авторских разработок. В их числе:

1. детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;

2. выявление базисной игры первого этапа обучения: фигура против фигуры;
3. использование игры на фрагментах шахматной доски (3x3, 2x2 и т.п.);
4. инсценирование на уроках оригинальных дидактических сказок;
5. применение на уроках нестандартных заданий и игр;
6. преимущественное использование в учебном процессе положений с ограниченным количеством шахматных фигур;
7. разработка конкретных блоков игровых позиций для каждой дидактической игры;
8. постепенный подвод детей к краеугольному шахматному термину «мат»;
9. разработка дидактических игр и игровых положений для создания компьютерной обучающей шахматной программы;
10. установление рациональных соотношений в применении на уроках шахматных диафильмов, викторин, дидактических заданий и сказок.

1 класс (33 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

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.

Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

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.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

2 класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

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

Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Раздел №5. 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.

Раздел №6. 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.).

3класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. 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-хрюшки”. 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.

4класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. 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.

Раздел № 2. 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.

1.3.3. Тематическое планирование программного материала. 1 год обучения (1 класс)

№ п/п	Дата	Количество часов	Тема занятия/ раздела	Форма занятия	Форма контроля
I. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур 4 ч.					
1		1 ч	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля.	Видео-урок Обучающая игра Дидактическая игра	Беседа
2		1 ч	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	Беседа, обучающая игра	Беседа
3		1 ч	Линии на шахматной доске. Диагонали.	Беседа, обучающая игра	Беседа
4		1 ч	Центр шахматной доски.	Беседа, обучающая игра	Беседа
II. Шахматные фигуры. 2 ч.					
5		1 ч	Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Видео-урок Обучающая игра Дидактическая игра	Выполнение заданий
6		1 ч	Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.	Беседа, обучающие игры	Выполнение заданий
III. Начальная расстановка фигур. 1 ч.					
7		1 ч	Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.	Беседа, дидактические игры	Выполнение заданий
IV. Ходы и взятие фигур. 17 ч.					
8		1 ч	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	Дидактические игры	Выполнение заданий, обучающие игры
9		1 ч	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	Дидактические игры	Выполнение заданий обучающие игры
10		1 ч	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие.	Дидактические игры	Выполнение заданий обучающие игры
11		1 ч	Слон. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	Дидактические игры	Выполнение заданий обучающие игры
12		1 ч	Ладья против слона.	Дидактические игры	Выполнение заданий
13		1 ч	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие.	Дидактические игры	Выполнение заданий
14		1 ч	Ферзь. Ферзь – тяжелая фигура.	Дидактические игры	Выполнение заданий

15		1 ч	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические игры	Выполнение заданий
16		1 ч	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие.	Дидактические игры	Выполнение заданий обучающие игры
17		1 ч	Конь. Конь – легкая фигура.	Дидактические игры	Решение задач
18		1 ч	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические игры	Выполнение заданий
19		1 ч	Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие	Дидактические игры	Выполнение заданий обучающие игры
20		1 ч	Пешка. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Дидактические игры	Выполнение заданий
21		1 ч	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические игры	Выполнение заданий
22		1 ч	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие.	Дидактические игры	Выполнение заданий обучающие игры
23		1 ч	Король против других фигур.	Дидактические игры	Выполнение заданий
V. Цель шахматной партии. 6 ч.					
24		1 ч	Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	Дидактические игры Игровые упражнения	Решение задач
25		1 ч	Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	Дидактические игры	Решение задач
26		1 ч	Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой.	Игровые упражнения	Решение задач обучающие игры
27		1 ч	Мат. Мат в один ход.	Дидактические игры	Решение задач
28		1 ч	Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций.	Игровые упражнения	Решение задач обучающие игры
29		1 ч	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	Дидактические игры	Решение задач обучающие игры
VI. Игра всеми фигурами из начального положения. 3 ч.					
30		1 ч	Шахматная партия. Начало шахматной партии.	Видео-урок	Решение задач
31		1 ч	Шахматная партия. Представления о том, как начинать шахматную партию.	Беседа	Решение задач
32		1 ч	Шахматная партия. Короткие шахматные партии.	Разбор партий	Решение задач
VII. Обобщение. 1 ч.					
33		1 ч	Повторение основных вопросов курса. Шахматный КВН.	Игра	Решение задач. Итоговый контроль

2 год обучения (2 класс)

№ п/п	Дата	Количество во часов	Тема занятия/ раздела	Форма занятия	Форма контроля
I. Краткая история шахмат 5 ч.					
1		1 ч	Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	Видео-урок Обучающая игра Дидактическая игра	Беседа
2		1 ч	Повторение пройденного материала. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.	Беседа, обучающая игра	Беседа
3		1 ч	Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу.	Беседа, обучающая игра	Беседа
4		1 ч	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	Беседа, обучающая игра	Беседа
5		1 ч	Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.	Дидактические игры	Выполнение заданий
II. Шахматная нотация. 7 ч.					
6		1 ч	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	Видео-урок Обучающая игра Дидактическая игра	Выполнение заданий
7		1 ч	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.	Беседа, обучающие игры	Выполнение заданий
8		1 ч	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.	Беседа, дидактические игры	Выполнение заданий
9		1 ч	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.	Дидактические игры	Выполнение заданий
10		1 ч	Шахматная нотация. Запись шахматной партии.	Дидактические игры	Выполнение заданий
11		1 ч	Шахматная нотация. Запись шахматной партии.	Дидактические игры	Выполнение заданий

12		1 ч	Шахматная нотация. Запись шахматной партии.	Дидактические игры	Выполнение заданий
III. Ценность шахматных фигур. 7 ч.					
13		1 ч	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	Обучающие игры	Выполнение заданий
14		1 ч	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Обучающие игры	Выполнение заданий
15		1 ч	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Обучающие игры	Выполнение заданий
16		1 ч	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Обучающие игры	Решение задач
17		1 ч	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Обучающие игры	Выполнение заданий
18		1 ч	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Обучающие игры	Выполнение заданий
19		1 ч	Способы защиты. Игровая практика.	Обучающие игры	Выполнение заданий
IV. Техника матования одинокого короля. 5 ч.					
20		1 ч	Техника матования одинокого короля. Двелады против короля, «линейный» мат.	Дидактические игры	Выполнение заданий
21		1 ч	Техника матования одинокого короля. Ферзь ладья против короля.	Дидактические игры	Выполнение заданий
22		1 ч	Техника матования одинокого короля. Ферзь король против короля.	Дидактические игры	Выполнение заданий
23		1 ч	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	Дидактические игры	Выполнение заданий
24		1 ч	Техника матования одинокого короля. Решение заданий.	Дидактические игры	Выполнение заданий
V. Достижение без жертвы. 5 ч.					
25		1 ч	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода вэндшпиле. Цугцванг.	Дидактические игры Игровые упражнения	Решение задач
26		1 ч	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.	Дидактические игры	Решение задач
27		1 ч	Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.	Игровые упражнения	Решение задач
28		1 ч	Достижение мата без	Дидактические игры	Решение задач

			жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		
29		1 ч	Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода.	Игровые упражнения	Решение задач
VI. Обобщение. Шахматный турнир 5 ч.					
30		1 ч	Повторение материала. Повторение основных вопросов курса.	Видео-урок	Решение задач
31		1 ч	Повторение материала. Игра в турнире. Турнирные партии.	Беседа	Решение задач
32		1 ч	Повторение материала. Практическая игра.	Разбор партий	Решение задач
33		1 ч	Повторение материала. Практическая игра.	Игровые упражнения	Решение задач.
34		1 ч	Практическая игра		Итоговый контроль

3-й год обучения (3 класс)

№ п/п	Дата	Количество во часов	Тема занятия/ раздела	Форма занятия	Форма контроля
I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 5 ч.					
1		1 ч	Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	Видео-урок Обучающая игра Дидактическая игра	Беседа
2		1 ч	Повторение пройденного материала. Рокировка. Превращение пешки. Взятие напроходе.	Беседа, обучающая игра	Беседа
3		1 ч	Повторение пройденного материала. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.	Беседа, обучающая игра	Беседа
4		1 ч	Повторение пройденного материала. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных	Беседа, обучающая игра	Беседа

			фигур. Примерматования одинокого короля.		
5		1 ч	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.	Дидактические игры	Выполнение заданий
			II. Основы дебюта.	13 ч.	
6		1 ч	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в ниходной из сторон.	Видео-урок Обучающая игра Дидактическая игра	Выполнение заданий
7		1 ч	Основы дебюта. Невыгодность раннеговвода в игру ладей и ферзя.	Беседа, обучающие игры	Выполнение заданий
8		1 ч	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	Беседа, дидактическ ие игры	Выполнен ие заданий
9		1 ч	Основы дебюта. Вариации на тему детскогомата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	Дидактические игры	Выполнение заданий
10		1 ч	Основы дебюта. «Повторюшка- хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	Дидактические игры	Выполнение заданий
11		1 ч	Принципы игры в дебюте. Принцип быстрейшего развития фигур. Темпы. Гамбиты.	Дидактические игры	Выполнение заданий
12		1 ч	Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	Дидактические игры	Выполнение заданий
13		1 ч	Основы дебюта. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Обучающие игры	Выполнение заданий
14		1 ч	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки.	Обучающие игры	Выполнение заданий
15		1 ч	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки?	Обучающие игры	Выполнение заданий
16		1 ч	Основы дебюта. Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Обучающие игры	Решение задач

17		1 ч	Основы дебюта. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	Обучающие игры	Выполнение заданий
18		1 ч	Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.	Обучающие игры	Выполнение заданий
III. Основы миттельшпиля.			5 ч.		
19		1 ч	Основы миттельшпиля. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Дидактические игры	Выполнение заданий
20		1 ч	Основы миттельшпиля. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.	Дидактические игры	Выполнение заданий
21		1 ч	Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Двойной удар.	Дидактические игры	Выполнение заданий
22		1 ч	Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	Дидактические игры	Выполнение заданий
23		1 ч	Основы миттельшпиля. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	Дидактические игры	Выполнение заданий
IV. Основы эндшпиля.			9 ч.		
24		1 ч	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Дидактические игры Игровые упражнения	Решение задач
25		1 ч	Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Дидактические игры	Решение задач
26		1 ч	Основы эндшпиля. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	Игровые упражнения	Решение задач
27		1 ч	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	Дидактические игры	Решение задач
28		1 ч	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает	Игровые упражнения	Решение задач

			своей пешке.Оппозиция.		
29		1 ч	Основы эндшпиля. Пешка против короля.Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Видео-урок	Решение задач
30		1 ч	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля.	Беседа	Решение задач
31		1 ч	Основы эндшпиля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	Разбор партий	Решение задач
31		1 ч	Основы эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	Игровые упражнения	Решение задач.
V. Обобщение. 2 ч.					
33		1 ч	Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Игровые упражнения	Выполнение заданий
34		1 ч	Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Игровые упражнения	Выполнение заданий

4-й год обучения (4 класс)

№ п/п	Дата	Количество часов	Тема занятия/ раздела	Форма занятия	Форма контроля
I. Шахматная партия. 3 ч.					
1		1 ч	Повторение пройденного материала. Ещео трех стадиях шахматной партии.	Видео-урок Обучающая игра Дидактическая игра	Беседа
2		1 ч	Виды преимущества в шахматах.	Беседа, обучающая игра	Беседа
3		1 ч	Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.	Беседа, обучающая игра	Беседа
II. Анализ и оценка позиций. 4 ч.					
4		1 ч	Правила игры в миттельшпиле.	Видео-урок Обучающая игра Дидактическая игра	Выполнение заданий
5		1 ч	Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции.	Беседа, обучающие игры	Выполнение заданий
6		1 ч	Анализ и оценка позиции. Практическое занятие. Решение задач	Беседа, дидактические игры	Выполнение заданий

7		1 ч	Анализ и оценка позиции. Практическое занятие.	Дидактические игры	Выполнение заданий
III. Шахматная комбинация.			24 ч.		
8		1 ч	Понятие о шахматной комбинации.	Дидактические игры	Выполнение заданий
9		1 ч	Шахматная комбинация. Пути поиска комбинации.	Дидактические игры	Выполнение заданий
10		1 ч	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема отвлечения.	Дидактические игры	Выполнение заданий
11		1 ч	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема завлечения.	Дидактические игры	Выполнение заданий
12		1 ч	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема блокировки.	Дидактические игры	Решение задач
13		1 ч	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема связки.	Игровые упражнения	Решение задач
14		1 ч	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Дидактические игры	Решение задач
15		1 ч	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства.	Игровые упражнения	Решение задач
16		1 ч	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема перекрытия.	Видео-урок	Решение задач
17		1 ч	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема уничтожения защиты.	Беседа	Решение задач
18		1 ч	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема «рентгена». Тема «батарей».	Разбор партий	Решение задач
19		1 ч	Шахматная комбинация. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Игровые упражнения	Решение задач.
20		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения.	Игровые упражнения	Выполнение заданий
21		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема завлечения.	Игровые упражнения	Выполнение заданий
22		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема	Видео-урок	Выполнение заданий

			уничтожения защиты.		
23		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема связки.	Игровые упражнения	Выполнение заданий
24		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема перекрытия.	Игровые упражнения	Выполнение заданий
25		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства.	Игровые упражнения	Выполнение заданий
26		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Видео-урок	Выполнение заданий
27		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Практические задания	Выполнение заданий
28		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации.	Практические задания	Выполнение заданий
29		1 ч	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «вечный» шах.	Практические задания	Выполнение заданий
30		1 ч	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	Видео-урок	Выполнение заданий
31		1 ч	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Практические задания	Выполнение заданий
V. Обобщение.				2 ч.	
32		1 ч	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Игровые упражнения	Выполнение заданий
33		1 ч	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Игровые упражнения	Выполнение заданий
34		1 ч	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Практические задания	Выполнение заданий

2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных недель	36 недель
---------------------------	-----------

Первое полугодие	с 01.09.2022 г. по 31.12.2022 г., 17 учебных недель
Каникулы	с 01.01.2023 г. по 09.01.2023 г.
Второе полугодие	с 10.01.2023 по 31.05.2023 г., 19 учебных недель
Промежуточная аттестация	24.05.2023 г.

2.2. ФОРМА АТТЕСТАЦИИ (контроля)

В основу изучения программы «Шахматы» положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются определёнными результатами. Для отслеживания результатов предусматривается педагогический контроль, который направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всем протяжении ее 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 используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач.

2.3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Результативность работы по программе отслеживается на протяжении всего процесса обучения.

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

- Самооценка и самоконтроль: определение обучающимися границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

- содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;

- внешняя система оценка на основе результативности участия в соревнованиях, викторинах.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем

помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;

- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

Методы диагностики результатов.

- Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).

- Зачёты по эндшпильной технике.

- Соревнования по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.

- Конкурс "Угадай ход"

- Компьютерная диагностика с использованием вышеописанных обучающих программ.

- Викторина по истории шахмат

- Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими

обучающимися. Основным принципом контрольно-оценочной деятельности является ее дифференцированность. В связи с этим перед педагогом стоит задача подготовить несколько комплектов заданий по теме для каждой группы учащихся в зависимости от уровня подготовки и мотивированности с целью вовлечения всех учащихся на индивидуально комфортных условиях для каждого. Контроль и оценивание строятся на критериальной основе с учетом особенностей каждой группы учащихся. Оценивается прогресс каждого учащегося относительно его изначальных данных, а не абсолютные результаты группы. Основным критерием текущего контроля является посещаемость. Помимо посещаемости, в рамках текущего контроля учитель (тренер-преподаватель) наблюдает за тем, как проходит овладение техническими и тактическими приемами, как происходит применение этих приемов в тренировочном процессе, соревнованиях. Использование программных продуктов в обучении позволяет получать полную информацию о выполнении каждым учащимся текущих заданий и степени успешности освоения учебного материала. Проверка теоретических знаний обучающихся в рамках промежуточной (итоговой) аттестации предусматривает постоянное закрепление полученных теоретических знаний в ходе практической подготовки. Результаты промежуточных контрольных испытаний педагог должен использовать для корректирования последующего учебного материала и более точного дифференцирования учащихся по целевым группам. Система оценки освоения программы обучения игре в шахматы не ограничивается 11 только проверкой усвоения знаний и выработки умений и навыков. Она ставит более важную задачу: развивать у обучающихся навык самооценки, контролировать свои действия, проверять и находить свои ошибки, анализировать и искать пути их устранения.

2.4. МЕТОДИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Занятия включают теоретическую и практическую части. Теоретическая работа с обучающимися проводится в форме: - лекций; - бесед; - анализа сыгранных партий; - разбора партий известных шахматистов. Практические занятия могут быть организованы в виде: - сеансов одновременной игры с педагогом; - решения практических заданий; - шахматных турниров.

При проведении занятий используется: учебная и научная литература, таблицы по шахматам, схемы, плакаты, настольные игры, карточки, дидактический и контрольно-диагностический материал.

2.4.1. Методы обучения, формы организации образовательного процесса, форма организации учебного занятия.

При проведении учебных занятий используются словесные, наглядные практические методы обучения. Также используется поощрение, убеждение, стимулирование и мотивация.

Образовательный процесс осуществляется через учебное занятие, которое проводится в группе с учетом лично-ориентированного и дифференцированного обучения. Учебное занятие строится с учетом следующих требований:

- создание поддержка высокого уровня познавательного интереса;
- целесообразное расходование времени занятия.
- применение разнообразных форм, методов и средств обучения;
- высокий уровень межличностных отношений;
- практическая значимость получения знаний и умений.

Формы организации: практические занятия, открытые мероприятия, мастер-классы, викторины, конкурсы, соревнования.

2.4.2. Педагогические технологии:

1. Технология лично-ориентированного обучения позволяет выбрать наиболее оптимальные формы, методы и средства обучения, способствующие максимальному развитию индивидуальных познавательных способностей. Технология позволяет создавать условия для адаптации ребенка в коллективе с учетом личностных возможностей в ситуации успеха.

2. Игровые технологии позволяют активизировать творческую и познавательную деятельность учащихся, расширить их кругозор, воспитывать самостоятельность и коммуникабельность. Дидактические и творческие игры используются для организации учебного процесса и коллективно-творческих дел: мероприятий, конкурсов соревнований, викторин.

3. Технология КТД – позволяет научить детей способами планирования, подготовки, осуществления и проведения КТД, сформировать навыки совместной творческой деятельности.

4. ***Технология развивающего обучения.***

Эта сложная педагогическая проблема решается последовательно: на первом этапе (начальная подготовка) — путем формирования у ребёнка потребности и способности к саморазвитию, а в учебно-тренировочных группах и группах спортивного совершенствования - за счёт усиления этой способности и создания условий для её максимальной реализации. Прежде всего — способам самостоятельного достижения знаний.

5. Технология проблемного обучения.

На учебно-тренировочных занятиях создаю проблемные ситуации, что выражается в подборе проблемных заданий. Особенно при рассмотрении различий в разных школах шахматной игры. Проблемные ситуации могут создаваться на всех этапах процесса обучения: при объяснении нового материала, его закреплении, контроле. Для достижения поставленных целей я использую следующие методические приемы создания проблемной ситуации:

учитель подводит учеников к противоречию и предлагает им самим найти способ его разрешения;

излагает различные точки зрения шахматных школ на один и тот же вопрос

предлагает учащимся рассмотреть ход с различных позиций;

побуждает школьников делать сравнения, обобщения, выводы из ситуации, сопоставлять факты; - ставит конкретные вопросы (на обобщение, обоснование, конкретизацию, логику рассуждения); - определяет проблемные теоретические и практические задания.

6. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ).

Позволяют сделать учебный процесс более продуктивным, наглядным, насыщенным; дают возможность широкого выбора дидактического материала, тестов, справочного материала

Использую шахматные обучающие и игровые компьютерные программы «Динозавры учат шахматам», «Большое шахматное путешествие», «Шахматная тактика», «Шахматный задачник» «Шахматная стратегия», «Шахматные этюды». Кроме того использую информационно-поисковую систему «Chess Assistant», российский шахматный портал «Шахматная Планета» [www.chessplanet.ru].

Использование шахматного портала «Шахматная Планета» позволяет обучающимся получать возможность участвовать в регулярных турнирах в режиме реального времени или в заочных турнирах, смотреть партии других участников, обменяться мнениями о шахматных событиях и обсуждать текущие проблемы в чате или конференциях.

ИКТ играет решающую роль в системе адаптивного обучения шахматам и, в дальнейшем, для социальной реабилитации глухих и слабослышащих инвалидов. Шахматный портал «Шахматная Планета» позволяет выполнять функции спарринг-партнера не только для глухих детей, но и для обычных учащихся в летний период и период болезни. Использую обучающие материалы, разработанные специально для этой группы инвалидов Федерацией глухих шахматистов России (доменное имя сайта в Интернете - <http://chessdeafussia.ucoz.ru/>), а также обучающие видеоролики интернет - портала «Шахматная Планета» (<http://chessplanet.ru/demo/intro.htm>).

7. Здоровьесберегающие технологии.

На занятиях слежу за правильностью осанки учеников. Физические упражнения на шахматных занятиях варьирую различным образом, например, в конце занятия на силу фигур могу предложить учащимся отжаться, попрыгать, присесть и т.п. столько раз, во сколько оценивается та или иная фигура. Или при прохождении шахматного поля змейкой (геометрия доски) использую "гусиный" шаг, семенящий бег, упражнения для рук и ног. Обязательно включаю в тренировку подвижные игры, активные игры в мяч. Регулярно организую футбольные матчи на открытом стадионе. На занятиях обязательно провожу здоровьесберегающую «минутку релаксации», т.е. предлагаю учащимся выполнить несколько упражнений на расслабление мышц глаз, шеи, плеч, кистей и других частей тела. Провожу дыхательную гимнастику, позволяющую не только развивать дыхательную систему, но и повышать культуру общения, с целью недопущения перегрузок особое внимание уделяю объему и сложности материала, задаваемого на дом.

Использование современных образовательных технологий обучения способствует развитию творческого мышления шахматистов и формирует ответственность за принятые решения.

8. Дифференцированное обучение создает условия для максимального развития детей с разным уровнем способностей: для реабилитации отстающих и для продвинутого обучения тех, кто способен учиться с опережением. Этот вывод – не дань моде, а жизнь, доказавшая, что люди всё-таки рождаются разными.

2.4.3. Алгоритм учебного занятия:

I. Вводная часть (организационная часть, приветствие, инструктаж, инструктаж ТБ, объявление темы, задач и плана урока).

II. Основная часть (основная часть занятия зависит от типа занятия: комбинированное, усвоение новых знаний, закрепление изученного, повторение, систематизация и обобщение новых знаний, проверка и оценка знаний и т.п.).

III. Основная часть имеет практическую направленность (шахматная партия).

IV. Заключительная часть (подведение итогов учебного занятия, оценка деятельности учащихся, при необходимости рекомендации для самостоятельной подготовки).

2.5. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Занятия включают теоретическую и практическую части. Теоретическая работа с обучающимися проводится в форме: - лекций; - бесед; - анализа сыгранных партий; - разбора партий известных шахматистов. Практические занятия могут быть организованы в виде: - сеансов одновременной игры с педагогом; - решения практических заданий; - шахматных турниров.

При проведении занятий используется: учебная и научная литература, таблицы по шахматам, схемы, плакаты, настольные игры, карточки, дидактический и контрольно-диагностический материал.

2.6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для эффективного обеспечения образовательного процесса занятия проходят в кабинете, отвечающем требованиям техники безопасности и оформленном необходимым наглядным материалом.

Материально-техническое обеспечение:

- столы для игры в шахматы;
- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шахматные часы.

2.7. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программу реализует педагог дополнительного образования, владеющий знаниями в области шахматной игры.

2. 8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

Учебники и пособия по обучению детей шахматной игре

8. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в Шахматное королевство. – М.: ФиС, 1972.
9. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. – М.: Советская Россия, 1970.
10. Бареев И. Гроссмейстеры детского сада.— М.: Наш малыш, 1995.
11. Бобби Фишер учит играть в шахматы. – Киев: Здоровья, 1991.
12. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. – М.: ФиС, 1965.
13. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. – Л.: Лениздат, 1966.
14. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. – М.: ФиС, 1980, 1982.
15. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
16. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 3-го и 4-го разрядов.— М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.
17. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
18. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. – М.: Международная книга, 1991.
19. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. – Киев: Радянська школа, 1986.
20. Каган И. В ваших руках короли. – Петрозаводск: Карелия, 1986.
21. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – М.: ФиС, 1983.
22. Князева В. Азбука шахматиста.— Ангрэн, 1990.

23. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
24. Костьев А. Учителю о шахматах.— М.: Просвещение, 1986.
25. Костьев А. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере. – М.: ФиС, 1980.
26. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. – М.: ФнС, 1980.
27. Лисицын Г. Заключительная часть шахматной партии.— Л.: Лениздат, 1956.
28. Майзелис И. Шахматы.—М.; Л.: Детгиз, 1960.
29. Макарычев С., Макарычева М. От А до ...— М.: “64”, 1995.
30. Мучник Х. Первые шахматные уроки. -- М.: Воениздат, 1980.
31. Нежметдинов Р. Шахматы. – Казань: Татарское книжное издательство, 1985.
32. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. – М.: ФиС, 1979.
33. Нейштадт Я. Шахматный практикум. – М.: ФиС, 1980.
34. Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. – Красноярск, 1983.
35. Нимцович А. Моя система. – М.: ФиС, 1984.
36. Нимцович А. Моя система.— М.: ФиС, 1984.
37. Новотельнов Н. Знакомьтесь, шахматы. – М.: ФиС, 1981.
38. Панов В. Шахматы для начинающих. – М.: ФиС, 1955.
39. Савин П. В мире шахматных комбинаций. – Кишинев: Картя Молдовеняскэ, 1981.
40. Сокольский А. Ваш первый ход. – М.: ФиС, 1977.
41. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
42. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
43. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
44. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.

45. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
46. Сухин И. Приключения в Шахматной стране.— М.: Педагогика, 1991.
47. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
48. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
49. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
50. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
51. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
52. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
53. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.— Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
54. Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.— Обнинск: Духовное возрождение, 2005.
55. Суэтин И. Как играть дебют.— М.: ФиС, 1981.
56. Учебники и пособия по обучению детей шахматной игре
57. Хенкин В. Последний шах. – М.: ФиС, 1979.
58. Шахматный словарь / Сост. Г. Гейлер.— М.: ФиС, 1964.
59. Шахматы — школе / Сост. Б. Гершунский и др.— М.: Педагогика, 1991.
60. Шахматы – школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.
61. Шахматы детям. – СПб.: Респекс, 1994.
62. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. – М.: ГЦОЛИФК, 1986.
63. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности.— М.: ГЦОЛИФК, 1986
64. Шумилин Н. Практикум по тактике. – М.: Андреевский флаг, 1993.
65. Шумилин Н. Практикум по тактике.— М.: Андреевский флаг, 1993.

66. Шумилин Н. Шахматный задачник. – М.: ФиС, 1964.
67. Юдович М. Занимательные шахматы. – М.: ФиС, 1966.
68. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. – СПб.: ЦНТИ, 1994.
69. 1. И.Г. Сухин. Программы курса «Шахматы-школе»: на начальных классов общеобразовательных учреждений. - Обнинск: Духовное возрождение, 2010.- 40с.
70. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение.1997.

Дидактические шахматные сказки

- 11.Сухин И. Котятта-хвастунишки //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
- 12.Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
- 13.Сухин И. От сказки – к шахматам. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
- 14.Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Сухин И. Хвастуны в Паламеде.Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
- 15.Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

1. Амадуни П. Королевство Восемью Восемь.Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
2. Добрыня, посол князя Владимира (былина). Драгунский В. Шляпа гроссмейстера. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
3. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король .Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).Остер Г.

Полезная девчонка. Пермяк Е. Вечный Король. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.

4. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде. Тихомиров О. Чемпион Гога

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1

Дидактические игры и игровые задания.

- “Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
- “Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- “Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.
- “Волшебный мешочек”**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
- “Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- “Секретная фигура”**. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.
- “Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.
- “Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).
- “Большая и маленькая”**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.
- “Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

- “Обе армии равны”**. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- “Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- “Да или нет?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- “Не зевай!”**. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.
- “Игра на уничтожение”** – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- “Один в поле воин”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- “Лабиринт”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.
- “Перехитри часовых”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- “Сними часовых”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.
- “Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- “Захват контрольного поля”**. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.
- “Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

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

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание.*Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*

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

Дидактические задания.

“Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”.
“Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

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

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

“Выведи фигуру”. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

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

- “Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- “Выигрыш материала”**. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “Можно ли побить пешку?”**. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “Захвати центр”**. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- “Можно ли сделать рокировку?”**. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- “Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
- “Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
- “Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
- “Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.
- “Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.
- “Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
- “Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- “Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.
- “Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.
- “Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- “Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.
- “Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Приложение №2

Шахматный словарь

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «Ь», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: исключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т.

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

М

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако

материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций

Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в

следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля B2 и B7, g2 и g7.

фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

Приложение №3

Тестовые задания по программе «Шахматы» .

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

лишены ходов: А) Мат;
Г) Вечный шах.

В) Пат; Б) Ничья;

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль Г) Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б) Крышка; Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король? А) Двойной шах; В) Открытый шах; Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура: А) Стратегия, В) Гамбит; Б) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске: А) Ферзь; В) Король; Б) Ладья; Г) Пешка.

ответы: 1)В 2)В 3)Г 4)В 5)В 6)А

7)Г 8)В 9)Б 10)В 11)В 12)Б

13)В 14)В 15)В 16)В

Критерии оценок: 15-16 баллов—«5» 14-12 баллов—«4» 11-8 ба

III. АННОТАЦИЯ.

Рабочая программа курса «Шахматы» предназначена для обучающихся начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И.Г.Сухиным). Рабочая программа «Шахматы» составлена на основе требований федерального государственного образовательного стандарта, соответствует запросу/заказу родителей и детей.