

КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ СЕВЕРСКИЙ РАЙОН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 51  
ПОСЁЛКА ГОРОДСКОГО ТИПА ЧЕРНОМОРСКОГО  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СЕВЕРСКИЙ РАЙОН  
ИМЕНИ ГАВРЮШЕНКО ВАЛЕРИЯ НИКОЛАЕВИЧА

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022г.  
Протокол № \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022г.

Утверждаю  
Директор МБОУ СОШ №51  
Варченко М.П. \_\_\_\_\_

Дополнительная общеобразовательная программа  
Развитие личности и самореализация обучающихся  
«Пешечка»

Уровень программы: базовый  
Срок реализации программы: 102 часа  
Возрастная категория : от 10 до 13 лет  
Состав группы: до 14 человек  
Форма обучения: очная  
Вид программы: модифицированная  
Программа реализуется на бюджетной основе

Автор составитель:  
педагог дополнительного образования  
Саржинская О. Ф.

Программа курса «Пешечка» предназначена для обучающихся 5-х классов 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, (авт. И.Г. Сухин).

## 1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В сфере **личностных универсальных учебных действий** будут сформированы внутренняя позиция школьника, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации.

**Метапредметным результатом** изучения курса является формирование следующих универсальных учебных действий:

В сфере **регулятивных универсальных учебных действий** учащиеся овладеют всеми типами учебных действий, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

В сфере **познавательных универсальных учебных действий** учащиеся научатся использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приемы решения задач.

В сфере **коммуникативных универсальных учебных действий** учащиеся приобретут умение учитывать позицию собеседника, организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Результатом изучения курса должен стать

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

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

### **Актуальность**

Программа «Пешечка» позволяет реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования – воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного информационного общества. Стержневым моментом организации занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей

некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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

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

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности

ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

## II РАЗДЕЛ

### СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

#### Первый год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)

**1. Шахматная доска(3часа)** Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

##### *Дидактические игры и задания*

- «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

**2. Шахматные фигуры( 20 часов)** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

##### *Дидактические игры и задания*

- «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- «Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- «Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

**3. Начальная расстановка фигур.( 8 часов)** 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.

##### *Дидактические игры и задания*

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

- «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**4. Ходы и взятие фигур(2часа)** 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.

#### **Дидактические игры и задания**

• «Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план

действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

фигуру.

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

• «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они

проиграли одну из своих фигур.

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

**5. Цель шахматной партии(1 час)** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

### **Дидактические игры и задания**

- «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
- «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.
- «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**6. Игра всеми фигурами из начального положения.(2 час)** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

### **Дидактические игры и задания**

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

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

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

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

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

### **Второй год обучения (34 часов из расчета 1 час в неделю)**

**1. Краткая история шахмат.(4 час)** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

**2. Шахматная нотация (3 часа)** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

### **Дидактические игры и задания**

- «Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог

спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

- «Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).
- «Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).
- «Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- «Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
- «Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

**3. Ценность шахматных фигур( 4 часа)** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

*Дидактические игры и задания*

- «Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»
- «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- «Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
- «Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

**4. Техника матования одинокого короля( 4 часа)** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

*Дидактические, игры и задания*

- «Шах или мат». Шах или мат черному королю?
- «Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
- «Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.
- «На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

**5. Достижение мата без жертвы материала( 4 часа)** Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

*Дидактические игры и задания*

- «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- «Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**6. Шахматная комбинация(14 часов)** 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.).

## **7. Повторение (1 час)**

### *Дидактические игры и задания*

- «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.
- «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

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

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

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

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

## **Третий год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)**

### **1. Основы дебюта(17 часов)** 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.

### *Дидактические задания( 17 часов)*

- «Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход neroкированному королю», «Поставь детский мат» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.
- «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- «Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- «Выведи фигуру». Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
- «Поставить мат в 1 ход “повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- «Мат в 2 хода» . В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- «Выигрыш материала», «Накажи “пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- «Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- «Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- «Можно ли сделать рокировку?». Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- «В какую сторону можно рокировать?». В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- «Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

- «Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

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

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют.

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

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **3.ФОРМЫ, МЕТОДЫ, ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ**

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают *игровой, наглядный и репродуктивный методы*. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится *продуктивный*. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является *частично-поисковый*. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прodelывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется *творческий метод*, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

*Метод проблемного обучения*. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

**Основные формы и средства обучения:**

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

### **4.ФОРМЫ, СПОСОБЫ И СРЕДСТВА ПРОВЕРКИ И ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ**

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет

строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

### **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

#### **1 год обучения (34 часа)**

**ШАХМАТНАЯ ДОСКА ( 3 часа)** Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикали. Диагональ. Большие и короткие диагонали.

**ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (20 часов)** Белые и черные фигуры. Виды шахматных фигур. Начальное положение. Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки. Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Король против других фигур.

**ШАХ (2 часа)** Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.

**МАТ (5 часов)** Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Рокировка. Длинная и короткая рокировка.

**ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ (4 часа)** Игра всеми фигурами из начального положения. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий. Повторение программного материала.

#### **2 год обучения (34 часа)**

**ПОВТОРЕНИЕ ( 2 часа)** Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.

#### **КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ(1 час)**

Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.

#### **ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (3 часа)**

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

**ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР (4 часа)** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Защита.

**ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ (4 часа)** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля.

**ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ КОРОЛЯ (4 часа)** Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.

**ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ (14 часов)** Матовые комбинации. Тема отвлечения. Матовые комбинации. Тема завлечения. Матовые комбинации. Тема блокировки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства и уничтожения защиты. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Типичные комбинации в дебюте (усложненные примеры).

**ПОВТОРЕНИЕ (2 часа)** Повторение программного материала. Игровая практика

**КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**1 год обучения (34 часа)**

№ п/п	Содержание (раздел, тема урока)	Кол-во часов	Сроки проведения		Примечание
			план	факт	
<b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА ( 3 часа)</b>					
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1			
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1			
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1			
<b>ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (20 часов)</b>					
4	Белые и черные фигуры	1			
5	Виды шахматных фигур	1			
6	Начальное положение	1			
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1			
8	Ход ладьи	1			
9	Слон. Место слона в начальном положении	1			
10	Ход слона	1			
11	Ладья против слона	1			
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1			
13	Ход ферзя	1			
14	Ферзь против ладьи и слона	1			
15	Конь. Место коня в начальном положении	1			
16	Ход коня	1			
17	Конь против ферзя, ладьи, слона	1			
18	Пешка. Место пешки в начальном положении	1			
19	Ход пешки	1			
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1			
21	Король. Место короля в	1			

	начальном положении				
22	Ход короля	1			
23	Король против других фигур	1			
<b>ШАХ (2 часа)</b>					
24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1			
25	Открытый шах. Двойной шах	1			
<b>МАТ (5 часов)</b>					
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1			
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1			
28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1			
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1			
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1			
<b>ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ (4 часа)</b>					
31	Игра всеми фигурами из начального положения	1			
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1			
33	Демонстрация коротких партий.	1			
34	Повторение программного материала.	1			

**КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**2 год обучения (34 часа)**

№ п/п	Содержание (раздел, тема урока)	Кол-во часов	Сроки проведения		Примечание
			план	факт	
<b>ПОВТОРЕНИЕ ( 2 часа)</b>					
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1			
2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	1			
<b>КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ (1 час)</b>					
3	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1			
<b>ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (3 часа)</b>					
4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1			
5	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.	1			
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1			
<b>ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР (4 часа)</b>					
7	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1			
8	Достижение материального перевеса	1			
9	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1			
10	Защита.	1			
<b>ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ (4 часа)</b>					
11	Две ладьи против короля.	1			
12	Ферзь и ладья против короля.	1			
13	Ферзь и король против короля.	1			
14	Ладья и король против короля.	1			
<b>ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ КОРОЛЯ (4 часа)</b>					
15	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1			
16	Цугцванг.	1			

17	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1			
18	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1			
<b>ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ (14 часов)</b>					
19	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1			
20	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1			
21	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1			
22	Тема разрушения королевского прикрытия.	1			
23	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1			
24	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1			
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1			
26	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1			
27	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1			
28	Тема превращения пешки.	1			
29	Сочетание тактических приемов.	1			
30	Патовые комбинации.	1			
31	Комбинации на вечный шах.	1			
32	Типичные комбинации в дебюте (усложненные примеры).	1			
<b>ПОВТОРЕНИЕ (2 часа)</b>					
33	Повторение программного материала	1			
34	Игровая практика	1			

**КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**3 год обучения (34 часа)**

№ п/п	Содержание (раздел, тема урока)	Кол-во часов	Сроки проведения		Примечание
			план	факт	
<b>ПОВТОРЕНИЕ И ЗАКРЕПЛЕНИЕ ( 17 часов)</b>					
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1			
2	Ходы фигур, взятие.	1			
3	Рокировка	1			
4	Превращение пешки. Взятие на проходе.	1			
5	Шах, мат, пат.	1			
6	Начальное положение.	1			
7	Игровая практика.	1			
8	Шахматная нотация.	1			
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1			
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1			
11	Запись начального положения.	1			
12	Краткая и полная шахматная нотация.	1			
13	Запись шахматной партии.	1			
14	Ценность шахматных фигур.	1			
15	Пример матования одинокого короля.	1			
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	1			
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1			
<b>ОСНОВЫ ДЕБЮТА (17 часов)</b>					
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1			
19	Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика.	1			

20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1			
21	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.	1			
22	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1			
23	Решение заданий. Игровая практика	1			
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1			
25	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	1			
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1			
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство».	1			
28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1			
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1			
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1			
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1			
32	Решение заданий. Игровая практика.	1			
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1			
<b>ПОВТОРЕНИЕ (1 часа)</b>					
34	Игровая практика.	1			

