

Комитет образования администрации муниципального района
«Газимуро-Заводский район»
Муниципальное учреждение дополнительного образования
ДЮСШ Газимуро-Заводского района

Принята на заседании методического
(педагогического) совета
от _____ 20__ г.
Протокол № _____

Утверждаю: Директор МУДО ДЮСШ
_____ В.М. Кочнев
от _____ 20г.
Приказ № _____

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»

Уровень – базовый, продвинутый
Направленность: общеинтеллектуальная
Срок реализации: 2 года
Возраст учащихся: 6,6 - 15 лет

Составитель: Гончарова
Татьяна Константиновна
педагог дополнительного
образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

При составлении программы были использованы следующие нормативные документы:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
3. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся
4. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р. Утверждены: Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года;
6. Устав общеобразовательного учреждения МУ ДО «ДЮСШ» Газимуро - Заводского района.

Направленность программы. Дополнительная общеобразовательная программа «Белая ладья» реализуется в общеинтеллектуальной направленности и ориентирована на развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков, развитии интеллектуальных способностей детей, в развитии умения ребенка строго и логически рассуждать, продуктивно мыслить, способствует формированию личности ребёнка.

Программа **ориентирована** на социализацию личности обучающегося, адаптацию к жизни в обществе, организацию свободного времени. Реализация программы содействует развитию детской социальной инициативы, овладению нормами и правилами поведения, формирует мотивацию на ведение здорового образа жизни, социального благополучия и успешности человека.

Актуальность создания программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а также ориентирована на социальный заказ общества. Программа «Белая ладья» базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а также творческой самореализации детей. 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. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию талантливых детей. Данная программа составлена с учётом накопленного теоретического, практического опыта педагога, что даёт возможность учащимся не только получить базовый уровень знаний шахматной игры в ходе групповых занятий, а также способствует индивидуальному развитию каждого ребёнка.

Обучаясь по данной программе, учащиеся познакомятся с историей шахмат, биографией великих шахматистов, освоят теоретические основы шахматной игры, приобретут турнирный опыт.

Практическая значимость

Шахматы – популярный и эффективный способ развития интеллекта ребенка. Многие родители желают познакомить своих детей с древней игрой. Занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность, что является некоторыми признаками готовности к школьному обучению. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. Это замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений.

Вид программы: модернизированная, опирается на программу И.Г. Сухнина

Педагогическая целесообразность. 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 всё более серьёзным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности. Опыт работы педагогов и тренеров-преподавателей по шахматам в нашей стране и за рубежом подтверждает уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста. В предлагаемой программе реализуется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а также настойчивости в достижении цели. Занятия шахматами развивают умственные способности человека, фантазию, тренируют его память, формируют и совершенствуют сильные черты личности, такие качества как воля к победе, решительность, выносливость, выдержка, терпение, трудолюбие, наконец, учат работать с книгой.

Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи дополнительной общеразвивающей программы:

Образовательные:

1. Сформировать у учащихся умения и навыки, характерные для данного вида спорта.
 2. Способствовать пониманию учащимися целей и задач тренировок.
 3. Сформировать умение концентрироваться в игровых и соревновательных условиях.
 4. Познакомить учащихся с историей игры в шахматы.
 5. Сформировать умение прогнозировать результат партии при оценке шахматной позиции.
 6. Обучить учащихся психологическим аспектам шахматной борьбы в каждой партии.
- Развивать мотивацию к самостоятельному изучению теории шахмат.

Развивающие:

1. Способствовать развитию интеллектуальных способностей, творческих начал и физических качеств учащихся.
2. Поддержать развитие способности учащихся к самоанализу, как способу для достижения высоких результатов и поставленных целей.
3. Поддержать творческий подход учащихся к занятиям и результатам занятий.
4. Развить пространственное воображение у учащихся.
5. Развить зрительную и тактильную память у учащихся.
6. Способствовать развитию шахматной культуры учащихся, использованию шахмат как средства самовыражения, саморазвития, самовоспитания.
7. Развить логическое мышление у учащихся.
8. Предоставить возможность развития коммуникативных способностей учащихся.
9. Развить эстетический вкус - восхищение красотой шахматных партий и комбинаций.
10. Поддержать умение находить выход, единственно правильный и верный из самых сложных позиций и положений.
11. Поддержать формирование навыков здорового образа жизни у учащихся.

Воспитательные:

1. Воспитывать волю, характер, ответственность, целеустремлённость.
2. Воспитывать сознательную дисциплину.
3. Поддерживать проявления добросовестности и трудолюбия у обучающихся.
4. Сформировать устойчивый интерес не только к занятиям с шахматами, но и к другим наукам и предметам.

5.Поддерживать развитие оптимизма и веры в самого себя при неудачах и проигрышах.

6.Способствовать усвоению эстетических норм и правил поведения в соревнованиях и в повседневной жизни.

Отличительные особенности программы:

Программа модифицированная, разработана с учётом программы И.Г. Сухина «Волшебные фигуры». Данная дополнительная общеобразовательная программа отличается от программы И.Г. Сухина личностно-ориентированным подходом к обучению шахматной игре:

- программа предназначена для развития личностных качеств обучающихся;
- тесты, задачи и упражнения трансформированы для применения в дополнительном образовании.

Данная программа направлена на развитие мотивации личности к познанию и творчеству через обучение игре в шахматы. Шахматная программа по своей сути является досуговой, простой: освоение учебного материала идёт от простого к сложному, от знакомства с элементарными понятиями игры к постепенному расширению и углублению знаний во всех областях шахматной теории. Каждое занятие, сыгранная партия, шахматная задача тщательно разбираются, анализируются педагогом и детьми. Исследовательская деятельность в шахматах имеет неограниченные возможности. Каждый ребёнок становится исследователем с того момента, как научился правильно ходить фигурами. В процессе обучения применяются разнообразные методы, приёмы и средства: беседы, объяснения, демонстрация различных комбинаций на демонстрационной шахматной доске, задание по составлению комбинаций на определённую тему, наборы карточек с упражнениями, анализ партий и др.

Ключевые понятия, используемые в программе - это, прежде всего, термины, установленные Правилами шахмат ФИДЕ. Реализация программы состоит из последовательных этапов, которые в учебно-тематическом плане для каждой группы представлены разделами.

Адресат программы: Программа рассчитана на детей **в возрасте 6,6-15 лет**. Комплекуются две разновозрастные группы с базовым и продвинутым уровнем изучения, в количестве до 10 человек, в каждой. Имеется возможность обучения талантливых детей, а также детей с особыми образовательными потребностями. Программа предусматривает сетевую форму реализации.

Особенностями детей младшего и среднего школьного возрастов являются: - начиная с 8 лет ребенок осознает себя субъектом и испытывает потребность

приобщаться к социальному не просто на уровне понимания, но и преобразования; В 8-10 лет нервная система далека от совершенства. Резко выражено запредельное торможение. Важно соблюдать в работе с детьми этого возраста принципы тренировки – от простого к сложному, от известного к неизвестному. В 10-12 лет сила нервных процессов, особенно внутреннего торможения, невелика. Внимание неустойчиво, поэтому нецелесообразно длительное объяснение. Это лучший возраст обучаемости – почти все показатели физических способностей имеют наибольший прирост. Со стороны педагога необходимо чуткое, умное педагогическое и психологическое руководство. При построении учебного процесса рекомендуется учитывать индивидуальные особенности познавательной деятельности обучающихся, но большое внимание уделять игре, созданию ситуации успеха. Учащиеся стремятся добиться поставленной цели в течение одного занятия и желают видеть наглядный результат своего труда.

Вид детской группы профильный.

Состав постоянный.

Набор детей свободный, с обязательным условием – подписание договора, заявления с родителями (законными представителями), подписание согласия на обработку персональных данных

Сроки реализации программы: программа рассчитана на 2 года, 144 часа, 72 часа в год.

Режим занятий: группа базового уровня -1 час в неделю.

группа продвинутого уровня -1 час в неделю.

Занятия проводятся 2 раза в неделю длительностью 40 мин во второй половине дня

Форма обучения: смешанное обучение, очная с использованием технологий дистанционного обучения.

Форма организации содержания и процесса педагогической деятельности: комплексная, интегрированная.

Формы организации занятий:

- групповые
- индивидуальные
- комбинированные
- Теоретическое занятие
- Практическое занятие – обучение игре в шахматы
- Соревнования.
- Разбор партий обучающихся:

- исследование определенных теоретических позиций,
- тщательный поиск новых продолжений,
- проведение тематических партий с сокращенным временем для обдумывания,
- практическую проверку новых дебютных идей,
- разыгрывание позиций с небольшим преимуществом одной из сторон.

Формы контроля и управления образовательным процессом:

- анализ наблюдения педагога,
- проведение партий,
- участие в мероприятиях,
- соревнования
- тестирование

Формы мониторинга результативности программы:

наблюдение, опрос (анкетирование, интервью), самооценка, моделирование, рейтинг участия в мероприятиях различного уровня.

Ожидаемые результаты

Ожидаемые результаты соотнесены с задачами и содержанием программы, дифференцированы по годам обучения.

К концу первого (базового уровня) года обучения дети должны *знать*:

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

К концу первого (базового уровня) года обучения дети должны *уметь*:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;

- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу второго (базового уровня) года обучения дети должны *знать*:

- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.

К концу второго (базового уровня) года обучения дети должны *уметь*:

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

К концу первого (продвинутого уровня) года обучения дети должны *знать*:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.

К концу первого (продвинутого уровня) года обучения дети должны *уметь*:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу второго (продвинутого уровня) года обучения дети должны *знать*:

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

К концу второго (продвинутого уровня) года обучения дети должны *уметь*:

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

ФОРМА АТТЕСТАЦИИ И КОНТРОЛЯ

Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей: тесты, зачеты, наблюдение, соревнования.

Виды контроля:

- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- промежуточный контроль проводится один раз в полугодие в форме итоговой аттестации, проводится в конце каждого учебного года, в форме тестирования, выполнение тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

Оценивание результатов:

По итогам тестирования каждому учащемуся присваивается уровень: низкий, средний, высокий. Итоговая оценка выводится как зачет / незачет (если за теорию и практику низкий уровень)

Способы определения результативности программы:

1. Наблюдение.
2. Анкетирование
3. Опрос (вопрос-ответ).

Формы контроля и управления образовательным процессом:

Вид контроля	Формы контроля	Срок контроля
Вводный	Опрос	сентябрь
Промежуточный	Соревнование	Декабрь-март
Итоговый	Анализ	май

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Базовый уровень знаний

1-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
I.	Введение. Шахматная доска.	4 ч.	15 – 20 минут на каждом занятии	4 ч.	Наблюдение опрос в ходе беседы тестирование
II.	Шахматные фигуры.	2 ч.		2 ч.	Наблюдение, решение короткой позиции
III.	Начальная расстановка фигур.	1 ч.		1 ч.	Наблюдение, решение короткой позиции
IV.	Ходы и взятие фигур.	17 ч.		17 ч.	Наблюдение, решение короткой позиции
V.	Цель шахматной партии.	6 ч.		6 ч.	Наблюдение, решение короткой позиции
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	6 ч.		6 ч.	наблюдение шахматный турнир
VII.	Обобщение.	-	1 ч.	1 ч.	наблюдение
	ИТОГО			36	

Учебно-тематический план

2-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
I.	Введение. Краткая история шахмат.	5 ч	20 – 25 минут на каждом занятии	5 ч	Наблюдение опрос в ходе беседы, тестирование

II.	Шахматная нотация.	7 ч.		7 ч.	Наблюдение, решение короткой позиции
III.	Ценность шахматных фигур.	7 ч.		7 ч.	Наблюдение, решение короткой позиции
IV.	Техника матования одинокого короля .	5 ч.		5 ч.	Наблюдение, решение короткой позиции
V.	Достижение без жертвы материала.	6 ч.		6 ч.	наблюдение шахматный турнир
VI.	Обобщение.	-	6 ч.	6 ч.	наблюдение
	ИТОГО			36	

Учебно-тематический план

Продвинутый уровень знаний

1-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
I.	Введение. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	5 ч.	25 – 30 минут на каждом занятии	5 ч.	Наблюдение опрос в ходе беседы тестирование
II.	Основы дебюта.	13 ч.		13 ч.	Наблюдение, решение короткой позиции
III.	Основы миттельшпиля.	5 ч.		5 ч.	Наблюдение, решение короткой позиции
IV.	Основы эндшпиля.	10 ч.		10 ч.	Наблюдение шахматный турнир
V.	Обобщение.	-	3 ч.	3 ч.	наблюдение
	ИТОГО			36	

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

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
I.	Введение. Шахматная партия.	3 ч.	25 – 30 минут на каждом занятии	3 ч.	наблюдение опрос в ходе беседы тестирование
II.	Анализ и оценка позиции.	4 ч.		4 ч.	наблюдение
III.	Шахматная комбинация.	24 ч.		24 ч.	наблюдение шахматный турнир
IV.	Обобщение.	-	4 ч.	4 ч.	наблюдение
	ИТОГО			36	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения (базовый уровень)

I. Введение. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

Дидактические игры и игровые задания.

«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.

III. Начальная расстановка фигур.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило **«Каждый ферзь любит свой цвет»**. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«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.

IV. 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Дидактические игры и игровые задания.

«Игра на уничтожение» – важнейшая 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.*

V. Цель шахматной партии.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и игровые задания.

«Шах или не шах». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Дидактические игры и игровые задания.

«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.

Второй год обучения(базовый)

I. Введение. Краткая история шахмат.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

II. Шахматная нотация.

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

Дидактические игры и игровые задания.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)

«Назови горизонталь». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«Назови диагональ». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«Какого цвета поле?». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«Диагональ». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

III. Ценность шахматных фигур.

Побитование: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

Дидактические игры и игровые 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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Выигрыш материала». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

IV. Техника матования одинокого короля.

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические игры и игровые 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». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

V. Достижение мата без жертвы материала.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

Дидактические игры и игровые 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.

Первый год обучения (продвинутый уровень)

I. Введение. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

II. Основы дебюта.

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. ***Быстрейшее развитие фигур.*** Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. ***Борьба за центр.***
3. ***Безопасная позиция короля.*** Значение рокировки.
4. ***Гармоничное пешечное расположение.*** Разумная игра пешками.

Классификация дебютов.

Дидактические задания.

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход нерокированному 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.

III. Основы миттельшпиля.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.

Понятие о **тактике**. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.

Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

Дидактические задания.

«**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.

IV. 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 эндшпиль.

Дидактические задания.

«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.

Второй год обучения (продвинутый)

I. Введение. Шахматная партия.

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах: материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Основные правила игры в миттельшпиль (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

Дидактические игры и игровые задания.

«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.

III. Шахматная комбинация.

Пути поиска комбинации.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (**матовые комбинации**). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.

Матовые комбинации на мат в три хода.

Шахматные **комбинации, ведущие к достижению материального перевеса**, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др..

Комбинации, ведущие к **ничьей** (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

Дидактические игры и игровые задания.

«**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.

«**Мат в три хода**». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты

- ☐ формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- ☐ развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- ☐ развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- ☐ формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- ☐ развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

Метапредметные результаты

1. Регулятивные УУД:

- ☐ планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- ☐ учитывать правило в планировании и контроле способа решения;
- ☐ осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- ☐ адекватно воспринимать оценку учителя;
- ☐ различать способ и результат действия;
- ☐ оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки;
- ☐ вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.

2. Познавательные УУД:

- ☐ добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;

- ☐ освоить новые виды деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования);
- ☐ перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды.

3. Коммуникативные УУД:

- ☐ учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- ☐ формулировать собственное мнение и позицию;
- ☐ договариваться и приходить к общему решению в игре, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- ☐ строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;
- ☐ задавать вопросы, уметь слушать другого;
- ☐ контролировать действия партнера;
- ☐ использовать речь для регуляции своего действия.

Предметные результаты

К концу 1 учебного (базовый уровень)года обучающиеся **научатся:**

- ☐ понимать 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;
- ☐ распознавать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- ☐ знать правила хода и взятия каждой фигуры.
- ☐ 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;

К концу 2 учебного года(базовый)обучающиеся **научатся:**

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

К концу 1 учебного года (продвинутый уровень) обучающиеся **научатся:**

- ☐ принципы игры в дебюте;
- ☐ основные тактические приемы;
- ☐ что означают термины: дебют, миттельшпиль.

К концу 1 учебного года (продвинутый уровень) возможность **научиться:**

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

К концу 2 учебного года (продвинутый уровень) обучающиеся **научатся:**

- ☐ основные тактические приемы;
- ☐ что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу 2 учебного года (продвинутый уровень) **получат возможность научиться:**

- ☐ находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания

Обучающиеся научатся (на конец освоения программы):

- ☐ правильно разыгрывать дебют;
- ☐ грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- ☐ проводить элементарно анализ позиции;
- ☐ составлять простейший план игры;
- ☐ находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- ☐ пользоваться шахматными часами.

Обучающиеся получат возможность научиться (на конец освоения программы):

- ☐ играть по правилам шахматную партию от начала до конца;
- ☐ участвовать в шахматных турнирах различного уровня;

Воспитательные результаты:

Результаты первого уровня (приобретение социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение знаний

- ☐ об этике и эстетике повседневной жизни человека в обществе;
- ☐ о принятых в обществе нормах поведения и общения;
- ☐ об основах здорового образа жизни;

- ☐ об истории своей семьи и Отечества;
- ☐ о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации;

Результаты второго уровня (получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества):

- ☐ развитие ценностного отношения обучающихся к родному Отечеству, родной природе и культуре, труду, знаниям, своему собственному здоровью и внутреннему миру;
- ☐ получение первоначального опыта самореализации.

Результаты третьего уровня (получение опыта самостоятельного общественного действия):

- ☐ приобретение опыта исследовательской деятельности;
- ☐ участие в викторинах;
- ☐ опыт участия в соревнованиях.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Материально-техническое обеспечение

Занятия проходят в хорошо проветриваемом и освещённом классе, оборудованном мебелью, соответствующей санитарно-техническим требованиям и нормам возрастной физиологии.

Материально-техническое оснащение:

демонстрационная доска - 1

учебные столы и стулья,

шахматные доски (1 на каждого воспитанника)-13

шахматные столы-2

шахматные часы (одни на двоих)-3

компьютер-1

проектор-1

Информационное обеспечение:

- книги по шахматам для педагогов и детей (история шахмат, дебюты, эндшпиль, миттельшпиль, тактика, стратегия),
 - задачки для обучающихся (тактика, различные маты, комбинации),
 - видеоролики (по тактике, стратегии, эндшпилю, дебюту),
 - альбом шахматной школы (архив), фото-стенд «Наша гордость»,
 - компьютерные программы для начинающих шахматистов и для разрядников (приложение 1).

Кадровое обеспечение

Руководитель – Гончарова Татьяна Константиновна

Прошла курсы дополнительного образования:

«Шахматы в школе» г. Чита, 2016 год

«Индивидуализация образовательного процесса в дополнительном образовании» г. Пермь, 2021 г

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ (базовый)

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание занятия
	I. Шахматная доска. 4 ч.	
1.	Введение. Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.	<i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».</i> Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму. <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котята-хвастунишки».</i>
2.	Линии на шахматной доске. Горизонтالي и вертикали.	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование черных и белых полей в горизонтали и вертикали. <i>Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».</i>
3.	Линии на шахматной доске. Диагонали.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в шахматной стране» (с.132-135).</i> <i>Дидактические задания и игры «Диагональ».</i>
4.	Центр шахматной доски.	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски.
	II. Шахматные фигуры. 2 ч.	
1.(5.)	Шахматные фигуры.	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

		Дидактические задания и игры «Волибный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая». Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».
2.(6.)	Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».
	III. Начальная расстановка фигур. 1 ч.	
1.(7.)	Начальная позиция.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Каждый ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да или нет», «Мяч». Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».
	IV. Ходы и взятие фигур. 16 ч.	
2.(8.)	Ладья.	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
3.(9.)	Ладья.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности» (разновидность игры на уничтожение, но с «заминированными» полями).
4.(10.)	Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
5.(11.)	Слон.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на

		<i>уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».</i>
6.(12.)	Ладья против слона.	Термин «стоять под боем». <i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</i> <i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
7.(13.)	Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Вошебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».</i>
8.(14.)	Ферзь.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</i>
9.(15.)	Ферзь против ладьи и слона.	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».</i> <i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
10.(16.)	Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
11.(17.)	Конь	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня</i>

		<i>против двух), «Ограничение подвижности».</i>
12.(18.)	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
13.(19.)	Пешка.	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».</i>
14.(20.)	Пешка.	<i>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».</i>
15.(21.)	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
16.(22.)	Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i> <i>Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля).</i> Чтение-инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба-Яга»

17.(23.)	Король против других фигур.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ладьи, король против слона, король против коня, король против ферзя, король против пешки), «Ограничение подвижности».
	V. Цель шахматной партии. 6 ч.	
1.(24.)	Шах.	Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».
2.(25.)	Шах.	Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из начального положения до первого шаха.
3.(26.)	Мат.	Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».
4.(27.)	Мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
5.(28.)	Ничья. Пат.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат».
6.(29.)	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
	VI. Игра всеми фигурами из начального положения. 5 ч.	
1.(30.)	Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать

		шахматную партию). <i>Дидактическая игра «Два хода».</i>
2.(31.)	Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
3.(32.)	Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
4.(33.)	Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
5.(34.)	Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
VII. Обобщение. 2 ч.		
2.(35-36.)	Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса.

Примечание. Существенно повышает зрелищность шахматных занятий чтение-инсценировка сказочной части пособия-сказки «Приключения в шахматной стране». Несмотря на то, что при этом остается меньше времени на проведение дидактических игр, многие педагоги выбирают именно этот путь. Для них рекомендуется:

№ занятия	Рекомендуемая глава книги
1.	Глава № 1 «Шахматная беседа».
2.	Глава № 2 «Линии».
3. 4.	Глава № 3 «Диагональ».
5.	Глава № 4 «Чудесные фигуры».
6.	Глава № 5 «Ворота Каиссии».
7.	Глава № 6 «Я – Ладья».
9.	Глава № 7 «Этот слон совсем на слона не похож».
12.	Глава № 8 «В гостях у Ферзя».

15.	Глава № 9 «Кони черные и белые».
18.	Глава № 10 «Детский сад «Чудесная пешка»».
21.	Глава № 11 «Куда идет король».
23.	Глава № 12 «Ковер-самолет».
28.	Глава № 13 «Мат и пат».
33.	Глава № 14 «До свидания, Шахматная страна».

По возможности следует организовать для учеников представления кукольного или теневого театров, самостоятельные концерты шахматной тематики, демонстрацию шахматных диафильмов, а также мультфильмов, кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, интермедий, стихотворений, рассказов.

2 ГОД ОБУЧЕНИЯ(базовый)

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание занятия
	I. Введение. Кракая история шахмат. 5 ч.	
1.	Введение. Повторение пройденного материала.	Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (<i>игра всеми фигурами из начального положения</i>).
2.	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. <i>Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».</i> Игровая практика.
3.	Краткая история шахмат.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу.

		<i>Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i> Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма «Анатолий Карпов – чемпион мира». Игровая практика.
4.	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	Биографии выдающихся шахматистов нашего времени. Фрагменты их партий.
5.	Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.	Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы. Правила поведения за шахматной доской.
II. Шахматная нотация. 7 ч.		
1.(6.)	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. <i>Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель».</i> Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое поле идет. Например, «Король с g7 – на f8».
2.(7.)	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
3.(8.)	Шахматная нотация.	Игровая практика (фрагмента шахматной партии).
4.(9.)	Шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
5.(10.)	Шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
6.(11.)	Шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии).
7.(12.)	Шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии).
III. Ценность шахматных фигур. 7 ч.		

1.(13.)	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. <i>Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i> Достижение материального перевеса. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя).</i> Игровая практика.
2.(14.)	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш коня).</i> Игровая практика.
3.(15.)	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш слона).</i> Игровая практика.
4.(16.)	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи).</i> Игровая практика.
5 (17.)	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Достижение материального перевеса. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки).</i> Способы защиты. <i>Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры).</i> Игровая практика.
6.(18.)	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Защита. <i>Дидактическое задание «Защита» (перекрытие, контратака).</i> Игровая практика.

7.(19.)	Способы защиты. Игровая практика.	Решение заданий. <i>Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры, перекрытие, контратака).</i> Практическая игра.
	IV. Техника матования одинокого короля . 5 ч.	
1.(20.)	Техника матования одинокого короля.	Две ладьи против короля, <i>«линейный»</i> мат. <i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
2.(21.)	Техника матования одинокого короля.	Ферзь и ладья против короля. <i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
3.(22.)	Техника матования одинокого короля.	Ферзь и король против короля. <i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
4.(23.)	Техника матования одинокого короля.	Ладья и король против короля. <i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
5.(24.)	Техника матования одинокого короля.	Решение заданий.

V. Достижение мата без жертвы материала. 5 ч.		
1.(25.)	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. <i>Цугцванг.</i>	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. <i>Цугцванг.</i> <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода».</i> Защита от мата. <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
2.(26.)	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
3.(27.)	Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Решение заданий. Защита от мата. <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
4.(28.)	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата. <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
5.(29.)	Достижение мата без жертвы материала.	Решение заданий на мат в два хода. Защита от мата <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.

	VI. Обобщение. 7 ч.	
1-6 (30 – 35)	Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
7. (36.)	Повторение материала.	Игра в турнире. Турнирные партии.

1-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ (продвинутый)

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание занятия
	I. Введение. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 5 ч.	
1.	Введение. Повторение пройденного материала.	Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. <i>Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».</i>
2.	Повторение пройденного материала.	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Игровая практика (<i>игра всеми фигурами из начального положения</i>). <i>Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i>
3.	Повторение пройденного материала.	Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. <i>Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».</i> Игровая практика.
4.	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 фигур. Пример матования одинокого короля.

		Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).
5.	Три стадии шахматной партии.	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.
	II. Основы дебюта. 13 ч.	
1.(6.)	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии.	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. <i>Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии).</i>
2.(7.)	Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. <i>Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».</i>
3.(8.)	Игра «на мат» с первых ходов партии. <i>Детский</i> мат. Защита.	Игра «на мат» с первых ходов партии. <i>Детский</i> мат. Защита. <i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».</i>
4.(9.)	Основы дебюта. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. <i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от мата».</i>
5.(10.)	Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка»	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». <i>Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».</i>
6.(11.)	Принципы игры в дебюте. Принцип быстрейшего развития фигур . Темпы. Гамбиты.	Принципы игры в дебюте. Принцип быстрейшего развития фигур . Темпы. Гамбиты. <i>Дидактическое задание «Выведи фигуру».</i>
7.(12.)	Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур.	Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). <i>Дидактические задания «Мат в два хода», «Выиграш материала», «Накажи</i>

		<i>«пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».</i>
8.(13.)	Основы дебюта. Борьба за центр.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. <i>Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру»</i>
9.(14.)	Принципы игры в дебюте. Рокировка. Правила рокировки.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. <i>Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Поставь мат в два хода нерокированному королю», «Не получают ли белые мат, если рокируют?».</i>
10.(15.)	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? <i>Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».</i>
11.(16.)	Основы дебюта. Связка в дебюте.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. <i>Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание», «Сдвой противнику пешки».</i>
12.(17.)	Основы дебюта. Классификация дебютов.	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.
13.(18.)	Как изучать дебюты.	Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в разыгрывании дебюта.
III. Основы миттельшпиля. 5 ч.		
1.(19.)	Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.
2.(20.)	Основы миттельшпиля. Понятие о тактике. Связка в миттельшпиле.	Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>

3.(21.)	Основы миттельшпиля. Двойной удар.	Тактические приемы. Двойной удар. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
4.(22.)	Основы миттельшпиля. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
5.(23.)	Основы миттельшпиля.	Классическое наследие. « Бессмертная » партия. « Вечнозеленая » партия.
IV. Основы эндшпиля. 9 ч.		
1.(24.)	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). <i>Дидактические задания «Выигрыш материала», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
2.(25.)	Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). <i>Дидактические задания «Выигрыш фигуры», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
3.(26.)	Основы эндшпиля. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). <i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
4.(27.)	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « квадрата ».	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « квадрата ». <i>Дидактическое задание «Квадрат».</i>

5.(28.)	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. <i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
6.(29.)	Основы эндшпиля.	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. <i>Дидактические задания «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
7.(30.)	Основы эндшпиля.	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. <i>Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
8.(31.)	Основы эндшпиля. Удивительные ничейные положения.	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. <i>Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».</i>
9.(32.)	Основы эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.
V. Обобщение. 4 ч.		
1.(33.)	Повторение программного материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
2 – 4 (34-36)	Повторение программного материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

2-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ (продвинутый)

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание занятия
I. Введение. Шахматная партия. 3 ч.		
1.	Введение. Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии.	О трех стадиях шахматной партии..
2.	Виды преимущества в шахматах.	Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени.
3.	Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.	Шахматные часы. Правила FIDE о шахматных часах. Правила пользования шахматными часами. Рекомендации по рациональному расходованию времени.
II. Анализ и оценка позиции. 4 ч.		
1.(4.)	Правила игры в миттельшпиле.	Четыре правила В.Стейница.
2.(5.)	Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции.	Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).
3.(6.)	Анализ и оценка позиции. Практическое занятие. Решение задач	Практическое занятие. <i>Дидактические задания «Самый слабый пункт.», «Вижу цель!».</i>
4.(7.)	Анализ и оценка позиции. Практическое занятие.	Практическое занятие. <i>Дидактические задания «Самый слабый пункт.», «Вижу цель!».</i>
III. Шахматная комбинация. 24 ч.		
1.(8.)	Понятие о шахматной комбинации.	Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации.
2.(9.)	Пути поиска комбинации.	Типичный путь нахождения комбинации по схеме « мотив – средства – тема », путь

		нахождения комбинации «мотив – тема – средства» .
3.(10.)	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема отвлечения .	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
4.(11.)	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема завлечения .	Матовые комбинации. Тема завлечения . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
5.(12.)	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема блокировки .	Матовые комбинации. Тема блокировки . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
6.(13.)	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема связки .	Матовые комбинации. Тема связки . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
7.(14.)	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия .	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
8.(15.)	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства .	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
9.(16.)	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема перекрытия .	Матовые комбинации. Тема перекрытия . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
10.(17.)	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема уничтожения защиты .	Матовые комбинации. Тема уничтожения защиты . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
11.(18.)	Шахматная комбинация. Матовые	Матовые комбинации. Тема «рентгена» .

	комбинации. Тема «рентгена» . Тема «батареи» .	<i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода»</i> . Игровая практика.
12.(19.)	Шахматная комбинация. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода»</i> . Игровая практика.
13.(20.)	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения .	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения . <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> . Игровая практика.
14.(21.)	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема завлечения .	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема завлечения . <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> . Игровая практика.
15.(22.)	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты .	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты . <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> . Игровая практика.
16.(23.)	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема связки .	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема связки . <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> . Игровая практика.
17.(24.)	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема перекрытия .	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема перекрытия . <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> . Игровая практика.
18.(25.)	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства .	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства . <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> .

		Игровая практика.
19.(26.)	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема <i>превращения пешки.</i>	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема <i>превращения пешки.</i> <i>Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».</i> Игровая практика.
20.(27.)	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i> Игровая практика.
21.(28.)	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i> Игровая практика.
22.(29.)	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на « <i>вечный</i> » шах.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на « <i>вечный</i> » шах. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i> Игровая практика.
23.(30.)	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. <i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию».</i>
24.(31.)	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте(более сложные примеры).	Типичные комбинации в дебюте(более сложные примеры). <i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию».</i> Игровая практика.
	IV. Обобщение. 5 ч.	
1 – 5 (32-3)	Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

Взаимодействие с родителями

Для реализации данной программы необходимо тесное сотрудничество с родителями воспитанников, которое направлено на вовлечение семьи в образовательный и воспитательный процесс. В работе по данному направлению используются разнообразные формы сотрудничества:

родительские собрания с использованием слайдовых презентаций («Шахматы – не просто игра», «Я – дошкольник: дополнительная образовательная деятельность в ДООУ («Шахматы») с целью знакомства родителей с содержанием, задачами и методами освоения детьми игры в шахматы; наглядный материал в родительском информационном уголке с целью знакомства родителей с работой шахматного кружка; памятка «Играем вместе» с целью закрепления пройденного материала; тематические консультации («В шахматисты прямо из песочницы», «Нужно ли отдавать ребенка в секцию или кружок?» и др.) с целью педагогического просвещения, обеспечения целостного развития личности школьника, повышения компетентности родителей в области воспитания, ориентирования их на развитие у ребенка потребности к познанию;

индивидуальные беседы об успехах детей, «О продолжении дальнейшего обучения детей шахматам», «Использование детской литературы по изучению шахмат дома», «Обыгрывание шахматных ситуаций» с целью установления доверительных отношений между родителями и педагогами, а также привлечение их к сотрудничеству, оказания своевременной помощи по тому или иному вопросу по шахматам, способствовать достижению единой точки зрения по этим вопросам;

анкетирование с целью обеспечения обратной связи с семьей, уточнения представления родителей о дополнительном образовании, выявление отношения родителей к вопросам шахматного образования школьников и его реального осуществления в семье;

15 мини-турнир с участием родителей;

оформление опыта семейного воспитания «Наша шахматная семья» с целью освещения семейного опыта по освоению игры в шахматы, организации совместной деятельности детей и взрослых (выпуск семейных газет, тематических альбомов с рассказами и т.п.) с целью обогащения коммуникативного опыта

Доступность программы

Программа доступна для детей с особенностями развития – 3 человека

Наличие талантливых детей - 4 человека. Дети получили призовые места на школьном и муниципальном уровне в соревновании по шахматам.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Учебно-методический комплект

1. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение, 2007;
2. И.Г. Сухин. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. /М.: Просвещение, 2008;
3. И.Г. Сухин. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. /М.: Просвещение, 2007

Диафильмы:

1. Сухин И. Приключения в шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. /М., Диафильм, 1990;
2. Сухин И. Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат. / М., Диафильм, 1992;
3. Сухин И. Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат (литературный сценарий диафильма).
- 4.

Учебно-методический комплект контроля

1. Компьютерные программы для начинающих шахматистов и для разрядников, реализуемые в рамках программы (Приложение № 1);
2. Промежуточная аттестация учащихся 1 года обучения. (Приложение № 2);
3. Промежуточная аттестация учащихся 2 года обучения (Приложение № 3);
4. Промежуточная аттестация учащихся 1 (расширенный) года обучения (Приложение № 4);
5. Итоговая аттестация учащихся 2 (расширенный) года обучения (Приложение № 5);
6. Протокол результатов аттестации учащихся (Приложение № 6);

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Сухин И. Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
2. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2015.
3. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
4. Шахматы – школе. Сост. Б.Гершунский, А.Костьев. / М.: Педагогика, 1991;
5. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение.1997.
6. Суэтин А. Как играть дебют. / М: ФиС, 1981.
7. Хенкин Б. Последний шах. / М: ФиС, 1979.

Литература, рекомендуемая для детей и родителей по данной программе:

1. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2015.
2. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. / М.: Просвещение.1999.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу.
6. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. / М.: Просвещение.1999.
7. Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.
8. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска.- М.: ФСРМПНТС, 2014.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

I Наименование программы:	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Белая ладья»
II Направленность:	общеинтеллектуальная
III Сведения об авторе(ах)	
1. ФИО	Гончарова Татьяна Константиновна
2. Год рождения	1977
3. Образование	среднее специальное
4. Место работы	МОУ Широкинская СОШ педагог дополнительного образования
5. Должность	учитель
6. Квалификационная категория	первая
7. Электронный адрес, контактный телефон	monastyrshina.tatyana.77@mail.ru 89144565441
IV. Сведения о педагогах, реализующих программу	Гончарова Татьяна Константиновна
1. ФИО	1977
2. Год рождения	среднее специальное
3. Образование	МОУ Широкинская СОШ педагог дополнительного образования
4. Должность	учитель
5. Квалификационная категория	первая
6. Электронный адрес, контактный телефон	monastyrshina.tatyana.77@mail.ru 89144565441
V. Сведения о программе	
1. Нормативная база	1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» 2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» 3. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся 4. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-

	эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи". 5.Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р. Утверждены: Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года; 6.Устав общеобразовательного учреждения МУ ДО «ДЮСШ» Газимуро -Заводского района.
2. Форма обучения:	очная
3. Возраст обучающихся:	6,6-15 лет
4. Особые категории обучающихся:	возможность обучения детей с ОВЗ, одаренных детей
5. Тип программы:	модифицированная
6.Статус программы:	нет
VI. Характеристика программы	
1.По месту в образовательной модели	программа разновозрастного
2. По срокам реализации	долгосрочная, 2 года, 144 часа
3. Цель программы:	Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.
4.Учебные курсы/ дисциплины/ разделы (в соответствии с учебным планом)	Введение. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур. Ходы и взятие фигур. Цель шахматной партии. Игра всеми фигурами из начального положения. Краткая история шахмат. Шахматная нотация. Ценность шахматных фигур. Техника матования одинокого короля . Достижение без жертвы материала. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

	Основы дебюта. Основы миттельшпиля. Основы эндшпиля. Анализ и оценка позиции. Шахматная комбинация. Обобщение.
5.Ведущие формы и методы образовательной деятельности	Форма обучения: смешанное обучение, очная с использованием технологий дистанционного обучения. Формы организации занятий: • групповые • индивидуальные • комбинированные • Теоретическое занятие • Практическое занятие – обучение игре в шахматы • Соревнования. • Разбор партий обучающихся: - исследование определенных теоретических позиций, - тщательный поиск новых продолжений, - проведение тематических партий с сокращенным временем для обдумывания, - практическую проверку новых дебютных идей, - разыгрывание позиций с небольшим преимуществом одной из сторон. Формы контроля и управления образовательным процессом: - анализ наблюдения педагога, - проведение партий, - участие в мероприятиях, - соревнования - тестирование
6.Формы мониторинга результативности	Формы мониторинга результативности программы: наблюдение, опрос (анкетирование, интервью), самооценка, моделирование, рейтинг участия в мероприятиях различного уровня.

7.Результативность реализации программы	2022 - 2023 уч. год. Обучающиеся научатся (на конец освоения программы): • правильно разыгрывать дебют; • грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие; • проводить элементарно анализ позиции; • составлять простейший план игры; • находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации; • пользоваться шахматными часами. Обучающиеся получают возможность научиться (на конец освоения программы): • играть по правилам шахматную партию от начала до конца; • участвовать в шахматных турнирах различного уровня;
8. Дата утверждения последней корректировки	

**Компьютерные программы для начинающих шахматистов и для разрядников,
реализуемые в рамках программы**

1. “Шахматная школа для начинающих”;
2. “Шахматная школа для шахматистов IV-II разрядов”;
3. “Шахматная стратегия”;
4. “Шахматные дебюты”;
5. СТ-Art 3.0;
6. СТ-Art 4.0;
7. ChessAssistant 16;
8. «Шахматы в сказках»
9. «Большое шахматное путешествие» (1-3 части);
10. «Динозавры учат шахматам»;
11. «Практикум по эндшпилю»;
12. «Шахматные задачи»;
13. «Шахматные комбинации»;
14. «Шахматы в сказках»;
15. «Энциклопедия дебютных ошибок»;
16. «Энциклопедия миттельшпиля I»;
17. «Энциклопедия миттельшпиля II»;
18. «Энциклопедия миттельшпиля III»;
19. «Энциклопедия миттельшпиля IV»;
20. «Энциклопедия миттельшпиля V»;
21. «Энциклопедия шахматных окончаний».

Промежуточная аттестация учащихся 1 года(базовый) обучения:

Теоретические задания.

1. Знание понятия «шах».

«Шах» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- *это нападение на короля;*
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

2. Знание понятия «мат».

«Мат» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- *это нападение на короля, от которого нет спасения.*

3. Знание понятия «пат».

«Пат» - это:

- это нападение на короля, от которого нет спасения;
- *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*
- это нападение на короля.

4.Знание понятия «вилка».

«Вилка» - это...:

- это двойной удар любой из фигур;
- *это двойной удар, который делает конь или пешка;*
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

5. Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.

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

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

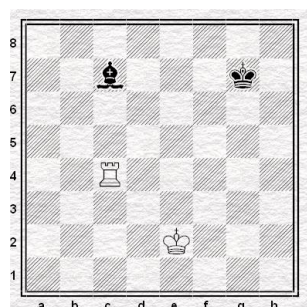
Практические задания.

1. Умение ходить фигурами.

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

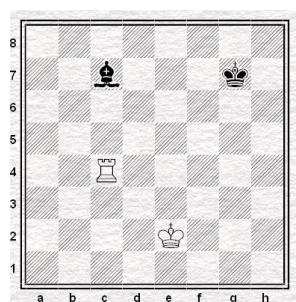
2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.

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



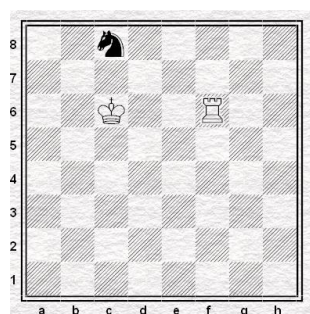
3. Умение ставить «шах».

Шах королю:



4. Умение ставить «мат».

Мат в 1 ход:



5. Умение видеть «пат».

Определить шах или мат на доске.

Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Промежуточная аттестация учащихся 2 года(базовый) обучения

Теоретические задания.

1. Знание «правила квадрата пешки».

«Правило квадрата пешки» - это...:

- если король слабой стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается;
- если король сильнейшей стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка превращается в ферзя.

2. Знание «оппозиции».

«Оппозиция» - это...:

- это противостояние королей на нечетное количество клеток;
- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;
- это нападение дальнбойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

3. Знание классификации дебютов.

Определить дебют по классификации дебютов (открытый, полуоткрытый, закрытый):

1.	E4E5
1.	Открытый дебют
2.	Полуоткрытый дебют
3.	Закрытый дебют
1.	D4 E5
1.	Открытый дебют
2.	Полуоткрытый дебют
3.	Закрытый дебют
1.	E4 E6
1.	Открытый дебют
2.	Полуоткрытый дебют
3.	Закрытый дебют

4. Знание понятия «дебют».

«Дебют» - это...:

- это середина шахматной партии;

- это начало шахматной партии;

- это конец шахматной партии.

5. Знание понятия «пешечный прорыв».

«Пешечный прорыв» - это...:

- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;

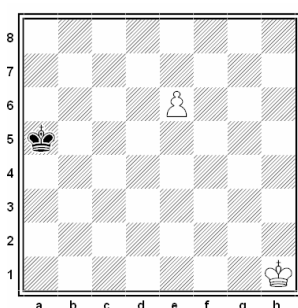
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура;

- это домик для короля.

Практические задания.

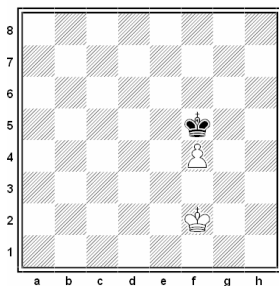
1. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Ходит ли черный король в квадрат пешки?



2. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Соблюдая правило оппозиции, королей сыграть черными в ничью:

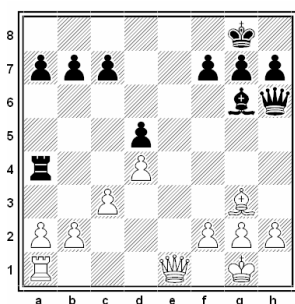


3. Умение разыгрывать дебюты.

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

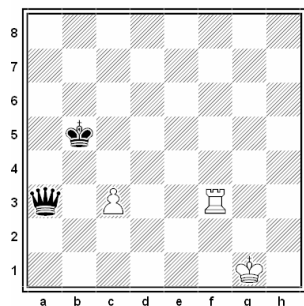
4. Умение применять тактические удары на практике.

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью двойного удара:



5. Умение применять тактические удары на практике.

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью открытого нападения:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Промежуточная аттестация учащихся 1года обучения(продвинутый)

Теоретические задания.

1. Знание истории шахмат.

Первый российский чемпион мира по шахматам?

- а) Алёхин;
- б) Карпов;
- в) Крамник;
- г) Смыслов.

2. Знание понятия «миттельшпиль»:

Учащимся предлагается из 3 вариантов ответа выбрать правильное определение «дебюта»:

- это середина шахматной партии;
- это начало шахматной партии;
- это конец шахматной партии.

3. Знание понятия «отдаленная проходная пешка».

Учащимся предлагается из 3 вариантов ответа выбрать правильное определение «отдаленная проходная пешка»:

- это проходная пешка, расположенная на противоположной стороне доски от других пешек;
- это пешка, у которой на пути и на соседних вертикалях нет вражеских пешек;
- это пешка, которая через ход станет ферзем.

4. Знание понятия «блуждающий квадрат».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать тот, в котором раскрывается правило «блуждающего квадрата»:

- если блуждающий квадрат достиг края доски, то одна из пешек проходит в ферзи;
- если блуждающий квадрат достиг края доски, то король слабой стороны останавливает все пешки.

5. Знание понятия «минированные поля».

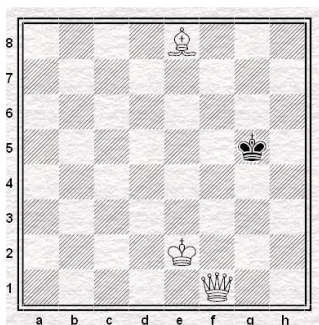
Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «минированные поля»:

- это поля, попадание на которые неизбежно приводит к цугцвангу;
- это поля, на которые не может встать король.

Практические задания.

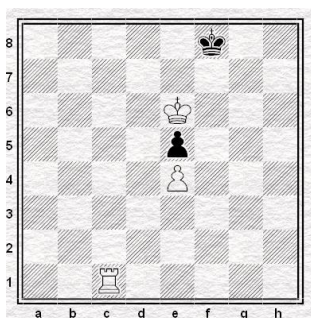
1. Умение решать задачи на мат в 2 хода.

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 2 хода.



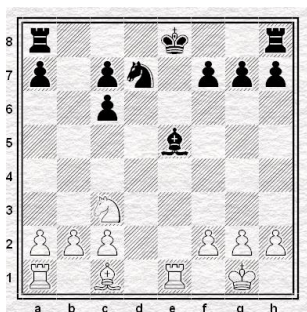
2. Умение решать задачи на мат в 3 хода.

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 3 хода.



3. Умение применять тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму и выиграть фигуру.

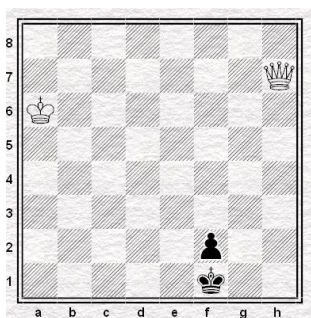


4. Умение разыгрывать дебюты.

Ребенку предлагается разыграть дебют «Сицилианская защита».

5. Умение правильно применять приемы эндшпиля.

Учащимся предлагается оценить позицию и определить, чем закончится партия, разыграв позицию:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Итоговая аттестация учащихся 2года обучения: (продвинутый)

Теоретические задания.

1.Знание понятия «блуждающий квадрат».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «блуждающий квадрат»:

- *это борьба короля в пешечных окончаниях против двух разрозненных пешек,*
- это борьба короля против связанных пешек.

2. Знание понятия «зигзаг короля».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «зигзаг короля»:

- *это путь короля по ломанной линии с целью предотвращения атаки на него от превращенной пешки соперника;*
- это маневр короля, ведущий к потере темпов.

3.Знание понятия «крепость».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «крепость»:

- *это разновидность позиционной ничьей, где слабейшая сторона спасается путём создания неприступной позиции, куда не могут проникнуть фигуры соперника;*
- это неприступная позиция, благодаря которой слабейшая сторона умудряется выиграть.

4.Знание понятия «позиция Лусены».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «позиция Лусены»:

- *это одна из начальных позиций в ладейных окончаниях, так называемое «построение моста»;*
- это пешечное окончание, названная в честь Луиса Лусены.

5.Знание понятия «коневая оппозиция в эндшпиле».

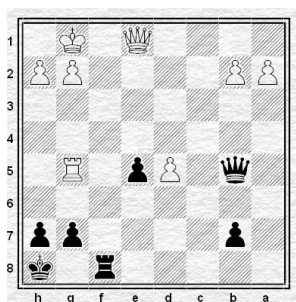
Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «коневая оппозиция в эндшпиле»:

- *это умение поставить короля в определенных позиций для защиты, а иногда и для победы;*
- это расположение короля в коневых окончаниях.

Практические задания.

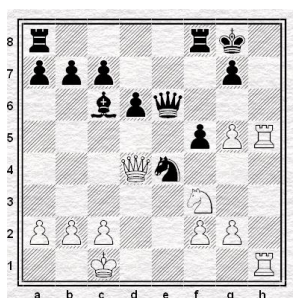
1. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



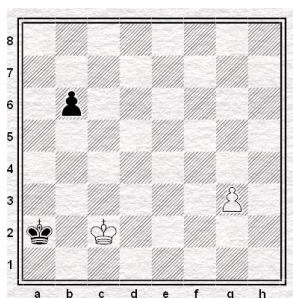
2. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



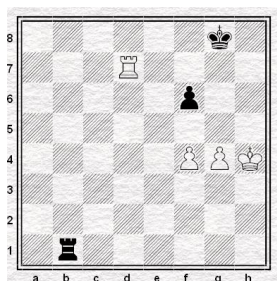
3. Умение правильно применять на практике приемы пешечного эндшпиля.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



4. Умение правильно применять на практике приемы эндшпиля в ладейных окончаниях.

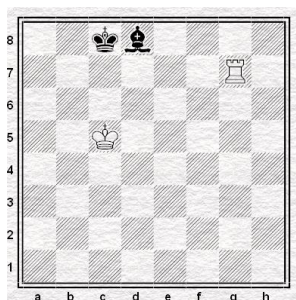
Учащимся предлагается решить диаграмму:



5. Умение правильно бороться ладьей против слона в эндшпиле.

Учащимся предлагается решить диаграмму:





Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Протокол результатов аттестации учащихся

20___/20___ учебный год

Вид аттестации		(промежуточная, итоговая)
Творческое объединение:		
Образовательная программа и срок ее реализации:		
Год обучения:		Кол-во учащихся в группе:
ФИО педагога:		
Дата проведения аттестации:		
Форма проведения:		
Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)		
Члены аттестационной комиссии (ФИО, должность):		

Результаты аттестации

№	Фамилия, имя ребенка	Высокий уровень 8-10 балл.	Средний уровень 5-7 балл.	Низкий уровень 0-4 балл.	Итоги (зачёт/незачет)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					

Оценочные и методические материалы

Тестовые задания (I год обучения базовый) Теоретические вопросы 1.Какая шахматная фигура ходит только по диагонали? А) Ладья Б) Слон В) Король 2. Какая шахматная фигура может прыгать через «свои» и через «чужие» фигуры? А) Король Б) Ферзь В) Конь 3. Сколько шахматных пешек ценится ферзь? А) 9 Б) 8 В) 5 4. На какой клетке стоит белый ферзь (в начальной позиции)? А) Белая клетка Б) Чёрная клетка

Практическое задание: 1. Показать на шахматной доске королевский фланг, ферзевый фланг, центральные поля. 2. Показать на шахматной доске следующие поля: с7, f2, е5, а4. 3. Сыграть между собой шахматную партию по всем известным правилам.

Тестовые задания (II год обучения базовый) Теоретические вопросы 1.Какая шахматная фигура ходит только по диагонали? А) Ладья Б) Слон В) Король 2. Какая шахматная фигура ходит по вертикали, а бьёт по диагонали? А) Ферзь Б) Конь В) Пешка 3. Сколько шахматных пешек ценится ферзь? А) 9 Б) 8 В) 5 4. Рокировка бывает: А) Короткая и длинная Б) Большая и маленькая В) Узкая и широкая 5. Какая шахматная фигура может прыгать через «свои» и через «чужие» фигуры? А) Король Б) Ферзь В) Конь 6. На какой клетке стоит белый ферзь (в начальной позиции)? А) Белая клетка Б) Чёрная клетка

Практическое задание: 1. Показать на шахматной доске королевский фланг, ферзевый фланг, центральные поля. 2. Показать на шахматной доске следующие поля: с6, f3, е7, а8. 3. Сыграть между собой шахматную партию по всем известным правилам.

Тестовые задания (I год обучения продвинутый) Теоретические вопросы 1. Какой шахматный дебют начинается следующими ходами: 1.е4-е6 2.d4-d5: А) Испанская партия Б) Французская защита В) Защита Грюнфельда 2. Как называется комбинация, при которой король соперника ходит на «нужное» поле? А) Перекрытие Б) Освобождение поля В) Завлечение 3. Главный приём ведения шахматной борьбы при нападении на короля в миттельшпиле? А) Атака на ферзевом фланге Б) Захват открытых и полуоткрытых линий В) Атака на королевском фланге 4. Приём ведения шахматной борьбы в дебюте: А) Захват центральных полей Б) «Форточка» В) Рокировка 5.

Шахматный приём, не дающий той или иной фигуре сделать ход (будет шах королю): А) Блокировка Б) Связка В) Отвлечение Практическое задание: 1. Решить одноходовую задачу на мат. 2. Показать начальные ходы защиты Каро-Канн. 3. Сыграть шахматную партию с использованием всех известных шахматных приёмов ведения борьбы в дебюте и миттельшпиле.

Тестовые задания (II год продвинутой) Теоретические вопросы 1. Советский чемпион мира по шахматам, и какой он был по счёту среди чемпионов мира? А) Фишер А) 7 Б) Алёхин Б) 5 В) Стейниц В) 4 2. Восьмой чемпион мира по шахматам? А) Василий Смыслов Б) Борис Спасский В) Михаил Таль 3. Как называется дебют, начинающийся следующими ходами: 1. e4-кf6 2. e5-кd5? А) Защита Алёхина Б) Защита Каро-Канн В) Защита Грюнфельда Практическое задание: 1. Показать изученные дебюты (первые 5-7 ходов каждого) на демонстрационной шахматной доске. 2. Сыграть шахматную партию с применением одного из изученных ранее дебютов 3. Решить двух-трёх ходовую задачу.

Ключи к тестовым заданиям I год обучения базовый 1. Б 2. В 3. В 4. А II год обучения базовый 1. Б 2. В 3. Б 4. А 5. В 6. А I год обучения продвинутой 1. Б 2. В 3. В 4. А II год обучения продвинутой 1. Б, В 2. В 3. А