

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа п. Алексеевск»  
Киренского района, Иркутской области

Утверждаю:  
Приказ № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_  
Директор \_\_\_\_\_ /Березовская М.М./  
Руководитель МО \_\_\_\_\_

Согласовано « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_  
ЗДУВР \_\_\_\_\_ /Чуркина Е.П./

Рассмотрено на  
заседании МО « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_  
протокол № \_\_\_\_\_

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
«Обучение игре в шахматы»**

Направленность: физкультурно-спортивная

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 7-15 лет

Срок реализации: 3 года

**Автор-составитель:**

Топорикова Елена Николаевна,  
педагог ДО

**2022г.**  
**Содержание программы**

<b>Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ</b>	
1.1.	Пояснительная записка.....3
1.2.	Цель и задачи программы.....5
1.3.	Планируемые результаты освоения программы.....6
1.4.	Учебный план программы.....7
1.5.	Учебно-тематический план 1года обучения.....8
1.6.	Содержание программы 1 года обучения.....9
1.7.	Учебно-тематический план 2 года обучения.....11
1.8.	Содержание программы 2 года обучения.....12
<b>Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</b>	
2.1.	Условия реализации программы.....14
2.2.	Формы аттестации.....14
2.3.	Оценочные материалы.....15
2.4.	Методическое обеспечение программы.....16
2.5.	Список литературы.....17

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1 Пояснительная записка

**Направленность:** физкультурно-спортивная

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Обучение игре в шахматы», является программой физкультурно-спортивной направленности, предполагает базовый уровень освоения знаний и практических навыков, реализуется в рамках дополнительного образования детей. Программа разработана на основе авторских программ «Обучение игре в шахматы», автор К.А. Туполев, тренер-преподаватель, г. Новосибирск; «Шахматная школа» Авербах Ю.Л., Котов А.А., Юдович.

Образовательная программа является модифицированной, составлена в соответствии с нормами, установленными следующей законодательной базой:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ(ред.от 02.07.2021) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. И доп., вступ.в силу с 01.09.2021);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. №298 « Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Федеральный закон от 21.07.2014 № 212-ФЗ (ред.от 27.12.2018) «Об основах общественного контроля в Российской Федерации»;
- Новые санитарные правила и нормы СанПин 2.1.3684-21

**Актуальность программы:**

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

### **Новизна программы:**

Настоящая программа имеет ряд особенностей в использовании форм проведения занятий, а также средств обучения в учебно-тренировочном процессе. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на уроках, использование приёма обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, делают выводы, выясняют закономерности. На данном этапе обучения используется сборник задач «17 первых шагов».

### **Отличительные особенности программы:**

Предлагаемая программа является этапом начального обучения. Этот этап рассчитан на 3 года обучения: для групп начальной подготовки (ГНП). В итоге обучающиеся должны получить представление об основных правилах игры, познакомиться с историей возникновения и развития шахмат, с выдающимися шахматистами разного времени. После окончания начального этапа обучения дети должны знать: принципы игры в дебюте, основные тактические приёмы, некоторые шахматные термины (дебют, эндшпиль и т.д.).

**Адресат программы:** программа предназначена для учащихся в возрасте 7–15 лет.

**Уровень обучения:** базовый.

**Срок реализации программы:** 3 год обучения.

**Объем программы:** 1 год обучения - 72 часа, 2 и 3 год обучения - 144 часа.

**Форма обучения:** очная.

**Наполняемость учебной группы:** 18 человек.

**Форма и режим занятий:** Основными формами и средствами осуществления тренировочного процесса являются: групповые и индивидуальные тренировочные и теоретические занятия.

Продолжительность одного тренировочного занятия рассчитывается в академических часах ( 80мин) 3 год обучения- 1 занятие в неделю по 2 академических часа

## 1.2 Цель и задачи программы

**Цель:** создание условий для гармоничного когнитивного развития детей посредством массового их вовлечения в шахматную игру.

### **Задачи:**

*Общие задачи направлены на:*

- массовое вовлечение детей младшего школьного возраста в шахматную игру;
- приобщение детей младшего школьного возраста к шахматной культуре;
- открытие новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;
- выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, к участию в соревнованиях;

*Образовательные задачи способствуют:*

- приобретению знаний из истории развития шахмат;
- постижению основ шахматной игры, получению знаний о возможностях шахматных фигур, особенностях их взаимодействия;
- овладению приёмами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приёмами в типовых положениях;
- освоению принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- знакомству с методами краткосрочного планирования действий во время партии;
- изучению приёмов и методов шахматной борьбы с учётом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

*Оздоровительные задачи направлены на формирование:*

- представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;
- первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений.

*Воспитательные задачи способствуют:*

- приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

## 1.3 Планируемые результаты

### *Предметные результаты*

ы освоения программы характеризуют умения и опыты обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения учебного предмета «Обучение игре в шахматы».

#### *Ожидаемые результаты тренировочного процесса:*

- Сформируется устойчивый интерес к развивающим играм. Занимающиеся учатся играть в игру шахматы.
- Проявится самостоятельность в процессе поиска решения поставленных задач, умение проводить разнообразные мыслительные операции.
- Появится привычка самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.
- Увеличится словарный запас обучающихся, расширится кругозор.

#### *К концу учебного года дети должны знать:*

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

#### *К концу учебного года дети должны уметь:*

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

*Личностные результаты* освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала.

К личностным результатам относят:

- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками.

- ерстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

*Метапредметные результаты* освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

*Познавательные УУД:*

- умение с помощью педагога самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого или поискового характера;
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

*Коммуникативные УУД:*

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);
- возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

*Регулятивные УУД:*

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

**1.4 Учебный план**  
**1 год обучения**



№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	Шахматная доска	1	3	4	
2.	Шахматные фигуры	-	6	6	
3.	Начальная расстановка фигур	1	1	2	
4.	Ходы и взятие фигур	-	11	11	Наблюдение
5.	Цель шахматной партии	-	3	3	
6.	Игра всеми фигурами из начального положения	-	8	8	Наблюдение
7.	Повторение программного материала	3	3	6	
8.	Тренировочные и турнирные партии	-	30	30	Участие в школьном/районн ом турнире
9.	Промежуточная аттестация	-	2	2	
	<b>Итого:</b>	<b>4</b>	<b>68</b>	<b>72</b>	

**2 год обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	Краткая история шахмат	4	-	4	
2.	Шахматная нотация	1	8	9	
3.	Ценность шахматных фигур	3	15	18	
4.	Техника матования одинокого короля	2	15	17	Наблюдение
5.	Достижение мата без жертвы материала	4	10	14	Турнир
6.	Шахматная комбинация	2	29	31	
7.	Повторение программного материала	2	8	10	
8.	Тренировочные и турнирные партии	-	39	39	Участие в школьном/районном турнире
9.	Промежуточная аттестация	-	2	2	
	<b>Итого:</b>			<b>144</b>	

**3 год обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	Основы дебюта	4	14	18	Наблюдение
2.	Основы миттельшпиля	3	10	13	Наблюдение
3.	Основы эндшпиля	4	10	14	Наблюдение
4.	Решение задач	10	28	38	
5.	Правила поведения шахматиста	9	-	9	
6.	Повторение программного материала	6	-	6	
7.	Тренировочные и турнирные партии	-	44	44	Турниры
8.	Итоговая аттестация		2	2	
	<b>Итого:</b>			<b>144</b>	

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

## 1 год обучения

### Раздел 1. Шахматная доска.

Чтение и инсценировка дидактической сказки “Удивительные приключения шахматной доски”. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

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 белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры “Горизонталь”, “Вертикаль”.

### Раздел 2. Шахматные фигуры.

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: “Ферзь любит свой цвет”. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

**Ладья.** Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

**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”.

**Ферзь.** Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Просмотр диафильма “Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат”.

**Конь.** Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

**Пешка.** Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания “Лабиринт”, “Один в поле воин”.

**Король.** Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

### Раздел 3. Начальная расстановка фигур.

*Дидактические игры и задания:*

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

«Да и нет». Тренер берет две шахматные фигурки и спрашивает, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Тренер произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из спортсменов. Если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

#### **Раздел 4. Ходы и взятие фигур.**

**Король:** ходы и взятия королем. Задачи лабиринты на знания правил ходов короля. Задачи на взятие всех фигур соперника своими за минимальное количество ходов.

**Ладья:** ходы и взятия. Задачи на взятие всех фигур соперника своей ладьей за минимальное количество ходов. Задачи-лабиринты с целью добраться ладьей до определенной клетки с особыми условиями (например, запрет на ходы на определенные поля).

**Слон:** ходы и взятия слонем. Задачи на поиск кратчайшего пути при передвижении слона с одного поля на другое.

**Ферзь:** ходы и взятия. Задачи на взятия фигур соперника ферзем.

**Конь:** ходы и взятия. Задачи лабиринты на поиск оптимального маршрута при перемещении коня с одного поля на другое.

**Пешка:** ход и взятие пешкой. Отличие пешки от остальных фигур. Тематические задачи на закрепление темы.

#### **Раздел 5. Цель шахматной партии.**

*Дидактические игры и задания:*

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Матилинемат». Приводится ряд положений, в которых занимающиеся должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Занимающиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

#### **Раздел 6. Игра всеми фигурами из начального положения.**

*Дидактические игры и задания:*

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

#### **Раздел 7. Повторение программного материала.**

Для повторения рекомендуется на занятиях прочесть с детьми сказки в данной последовательности: «Шахматная беседа», «Линии», «Диагональ», «Чудесные фигуры», «Ворота Каиссии», «Я – Ладья», «Этот слон совсем на слона не похож», «В гостях у Ферзя», «Кони черные и белые», «Детский сад

“Чудесная Пешка”, “Куда идет Король?”, “Ковер-самолет”, “Мат и пат”, “До свидания, Шахматная страна”.

### **Раздел 8. Тренировочные и турнирные партии.**

Привлечение ребят к участию в квалификационных турнирах и командных соревнованиях по своей возрастной группе. Шахматные турниры внутри учебной группы. Закрепление изученного материала. Анализ собственных партий.

### **Раздел 9. Промежуточная аттестация.**

Шахматный турнир. Подведение итогов обучения.

## **2 год обучения**

### **Раздел 1. Краткая история шахмат.**

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

### **Раздел 2. Шахматная нотация.**

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

*Дидактические игры и задания:*

“Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “е””), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п. “Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”). “Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

“Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

“Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

### **Раздел 3. Ценность шахматных фигур.**

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

*Дидактические игры и задания:*

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

#### **Раздел 4. Техника матования одинокого короля.**

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

*Дидактические, игры и задания:*

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

“На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

“В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

#### **Раздел 5. Достижение мата без жертвы материала.**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

*Дидактические игры и задания:*

“Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

#### **Раздел 6. Шахматная комбинация.**

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

*Дидактические игры и задания:*

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

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

“Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

#### **Раздел 7. Повторение программного материала.**

Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми

фигурами из начального положения).Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.

Дидактические игры и задания: “Две фигуры против целой армии”, “Убери лишние фигуры”, “Ходят только белые”, “Неотвратимый мат”.

### **Раздел 8. Тренировочные и турнирные партии.**

Привлечение ребят к участию в квалификационных турнирах и командных соревнованиях по своей возрастной группе. Шахматные турниры внутри учебной группы. Закрепление изученного материала. Анализ собственных партий.

### **Раздел 9. Промежуточная аттестация.**

Шахматный турнир. Подведение итогов обучения.

## **3 год обучения**

### **Раздел 1. Основы дебюта.**

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

*Дидактические задания:*

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход не рокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

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

“Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

## **Раздел 2. Основы миттельшпиля.**

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

*Дидактические задания:*

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

## **Раздел 3. Основы эндшпиля.**

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

*Дидактические задания:*

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.



“Выигрыш или ничья?”. Здесь 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 надо добиться ничьей.

#### **Раздел 4. Решение задач.**

Решение заданий. Игровая практика

#### **Раздел 5. Правила поведения шахматиста.**

Знакомство с правилами ФИДЕ (Турнирные правила, разрядные требования правила быстрых шахмат). Этика поведения шахматиста. Тест на знание правил поведения шахматиста.

#### **Раздел 6. Повторение программного материала.**

Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.

Дидактические игры и задания: “Две фигуры против целой армии”, “Убери лишние фигуры”, “Ходят только белые”, “Неотвратимый мат”.

#### **Раздел 7. Тренировочные и турнирные партии.**

Привлечение ребят к участию в квалификационных турнирах и командных соревнованиях по своей возрастной группе. Шахматные турниры внутри учебной группы. Закрепление изученного материала. Анализ собственных партий.

#### **Раздел 8. Промежуточная аттестация.**

Шахматный турнир. Подведение итогов обучения.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Условия реализации программы

#### Материально-техническое обеспечение программы:

- Шахматы;
- Шахматные доски;
- Демонстрационная шахматная доска с магнитными шахматами;
- Шахматные часы.

#### Информационное обеспечение:

- Дидактические карточки

#### Оценочные материалы

*Форма проведения итоговой (промежуточной) аттестации - соревнование.*

*Критерии оценки уровня подготовки:*

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- владение терминологией: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- грамотное расположение шахматных фигур в дебюте;
- разыгрывание простейших окончаний.

*Параметры оценивания:*

Высокий уровень (оценивается в 3 б.), средний уровень (2 б.), низкий уровень (1 б.)

*Уровень освоения программы:*

- Высокий уровень - 10-15б. (освоил программу)
- Средний уровень – 6-9б. (освоил программу в необходимой степени)
- Низкий уровень – ниже 6б. (не освоил программу)

В конце учебного года 90% детей должны выполнить норму 4 разряда.

Оценка уровня сформированности УУД:

- ✓ Личностные УУД (нравственная ориентация, мотивация к познанию, личностная позиция).

- ✓ Познавательные УУД (общеучебные действия: структурирование, моделирование; логические учебные действия: анализ, синтез, сравнение; постановка и решение практических задач).
- ✓ Регулятивные УУД (целеполагание, планирование, самоконтроль, самооценка).
- ✓ Коммуникативные УУД (планирование учебного сотрудничества, согласование действий с партнером, построение речевых высказываний, работа с информацией).

Параметры оценивания:

Высокий уровень (оценивается в 3 б.), средний уровень (2 б.), низкий уровень (1 б.)

Уровень сформированности УУД:

- Высокий уровень - 10-12б. (полностью сформирован)
- Средний уровень – 6-9б. (частично сформирован)
- Низкий уровень – ниже 6б. (не сформирован).

## **Методические материалы**

### **Основные формы и приемы тренировочного процесса:**

- Практическая игра.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
- Теоретические занятия, шахматные игры.
- Сказки о шахматах.

Занятия включают организационную теоретическую и практическую части. Методика подготовки (формы, приёмы) разнообразны. Введение нового материала закрепляется с помощью разнообразных дидактических конкурсов. В целях эффективности воспитания тренера необходимо так организовать тренировочный процесс, чтобы постоянно ставить перед учащимися задачи ощутимого двигательного и интеллектуального совершенствования.

Конечно, главная задача - избегать утомительного однообразия, поддерживать у детей интерес. Шахматы обладают исключительно сложным и занимательным игровым механизмом, предоставляют широкие возможности для применения логических и творческих способностей играющих.

На начальном этапе преобладают игровой и наглядный методы. Они применяются: при знакомстве с шахматными фигурами, при изучении шахматной доски, при обучении правилам игры.

Основные методы обучения:

- вербально-словесный метод(рассказ, описания, лекция, беседа, работа с книгой);
- метод демонстрации(таблицы, планы, диаграммы, плакаты, раздаточный материал в виде карточек с учебными позициями);
- игровой метод(разыгрывание с партнером учебных позиций или фрагментов из партий, сеансы одновременной игры, конкурсы решения задач).

Первые тренировки- это реклама шахмат. Тренер может избирать разные пути, а еще лучше использовать все виды аргументов. Успехов, особенно на первых порах, достигают не все. Очень важно уже на первых тренировках объяснить, что желающие достичь серьезных успехов в шахматах должны настроиться на период в несколько лет.

Обязательно следует внушить детям, что качество игры, результаты в первые месяцы занятий не имеют значения -в принципе, пока все играют слабо. А вот от того, как будут заниматься дальше, зависят их будущие серьезные успехи. Постоянное внимание тренера, ободряющее слово, утешение при неудаче - все это очень нужно детям. Но этого недостаточно. Группу надо разбить на несколько подгрупп- по силе игры. Лучше проводить сразу несколько турниров с достаточно ровным составом- это стимулирует его активность, каждому дает шанс отличиться. Для поощрения можно найти множество способов - маленькие призы, шоколадные медали, дипломы и т.д.

Долг каждого тренера- воспитывать всесторонне развитых людей, заботиться об их идейно-нравственном уровне. Это нужно не только обществу, но и самим спортсменам.

Шахматы требуют самодисциплины, самоанализа, принципиального, критического отношения к своим ошибкам, недостаткам. Тренер обязан прививать уже на первых шагах уважение к соперникам, внутреннюю потребность в честной, бескомпромиссной борьбе, иллюстрировать воспитательные беседы примерами из жизни и творчества выдающихся шахматистов.

### **Дидактические игры и задания, используемые в процессе обучения**

#### **ШАХМАТНАЯ ДОСКА**

Дидактические игры и задания:

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками(фишками, пешками и т.д.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские

слоны? Ферзевые ладьи?»Ит.и.

«Назови горизонталь».Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь.(Например:«Вторая горизонталь»),

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например:«Диагональ e1—a5»),

«Какого цвета поле?»Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

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

## **ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ**

Дидактические игры и задания:

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из спортсменов на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадайка».Тренер словесно описывает одну из шахматных фигур, занимающиеся должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура».Все фигуры стоят на столе в один ряд, занимающиеся по очереди называют все шахматные фигуры, кроме

«секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай».Тренер загадывает просебя одну из фигур, а занимающиеся по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?»Тренер берет две шахматные фигуры и спрашивает спортсменов, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются?(Цветом, формой.)

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

## **НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР**

Дидактические игры и задания:

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

«Да и нет».Тренер берет две шахматные фигурки и спрашивает, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч».Тренер произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из спортсменов. Если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

## **ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР**

Дидактические игры и задания:

«Игра на уничтожение»-важнейшая игра курса .У спортсмена формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Тренер играет с ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры,

расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре(черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

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

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

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

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

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

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

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

«Взятие».Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее- побить не защищенную фигуру.

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

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

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

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т.и.,гдеприсутствуют«заколдованные»фигурыи«заминированные»поля)моделируют в доступном для детей6-7лет видя те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

### **ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ**

Дидактические игры и задания:

«Шах или не шах».Приводится ряд положений, в которых спортсмены должны определить: стоит ли король под шахом ил и нет.

«Дай шах».Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов».Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному

королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых занимающиеся должны объявить мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Занимающиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

## **ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ**

Дидактические игры и задания:

«Дв ахода». Для того чтобы занимающийся научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с тренером следующим образом: на каждый ход учителя ребенок отвечает двумя своими ходами.

### **Список литературы**

1. В.А.Пожарский, Шахматный учебник. Издательство МЭС, 1996г.
2. В.Голенищев, Программа подготовки юных шахматистов IV и III разрядов, М. 1996г.
3. Бобби Фишер учит играть в шахматы. - Киев: Здоровья, 1991.
4. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. - М.: Международная книга, 1991.
5. Журавлев Н. Шаг за шагом. - М.: ФиС, 1986.
6. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. - Киев: Радянська школа, 1986.
7. Шахматы детям. - СПб.: Респекс, 1994.
8. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. - СПб.: ЦНТИ, 1994.

### **Примерный перечень интернет-ресурсов**

1. <http://chessplanet.ru/>-игра в шахматы через интернет.
2. <http://webchess.ru/>-шахматный портал.
3. <http://chess-master.net/>-все о шахматах.
4. <http://www.sdchess.ru/>-шахматные Программы.
5. <http://chess555.narod.ru/>-шахматы для детей.
6. <http://whyChess.ru/>-шах

















