

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 17 имени А.А. Герасимова**

Рассмотрена  
на заседании ПК  
протокол № 1 от 28 августа 2020 г.

Согласована  
на заседании научно-методического совета  
протокол №1 от 28 августа 2020 г.

Утверждена  
приказом по школе  
№01-02/121-1 от 28 августа 2020 г.  
Директор школы С.В. Серебрякова

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа «Шахматы»

Направленность программы: физкультурно-спортивная  
Возрастная категория: 1-4 классы  
Срок реализации: 2 год

Руководитель: Моторина Ольга Николаевна

г. Рыбинск  
2020-2021 учебный год

# Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Содержание программы .....	5
Первый год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю) .....	5
Второй год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю) .....	5
Тематический план обучения.....	6
Планируемые результаты.....	10
Условия реализации программы .....	11
Список литературы .....	13

## **Пояснительная записка**

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, воспитывает целеустремлённость, терпение и характер. Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Не случайно Международная шахматная федерация (ФИДЕ) выбрала девиз: "Gens una sumus", "Мы все - одна семья". Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы - часть мирового культурного пространства.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности в мире можно судить по таким весомым аргументам, как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований, выпуском разнообразной шахматной литературы.

Шахматы - наглядная соревновательная форма двух личностей. Шахматы необходимы как способ самовыражения творческой активности ребёнка.

### **Актуальность программы**

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности - сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

Особенностью программы является ее и индивидуальный подход к обучению ребенка. Индивидуальный подход заложен в программу. Он имеет два главных аспекта.

Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей.

Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого воспитанника, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности ребёнка, подростка с включением сюда природных, физических и психических свойств личности.

В данной программе предусмотрено, что в образовании развивается не только ученик, но и программа его самообучения. Она может составляться и корректироваться в ходе деятельности самого ученика, который оказывается субъектом, конструктором своего образования, полноправным источником и организатором своих знаний. Ученик с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формулирует цели, отбирает тематику, составляет план работы, отбирает средства и способы достижения результата, устанавливает систему контроля и оценки своей деятельности.

Программа интегрирована с ежегодным графиком кружковых и школьных соревнований, что позволяет учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

Новизна данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана, адаптированного к условиям школы.

Программа имеет образовательно-развивающий характер, направлена на раскрытие индивидуальных психологических особенностей учащихся; имеет физкультурно-спортивную направленность.

Продолжительность обучения 2 года. Объединение включает учащихся разного возраста, разного уровня знаний, умений и навыков шахматной игры. Поэтому при разработке программы учитываются не только нормы программы дополнительного образования, ее реализация, но и этот аспект. Программа используется для обучения учащихся 1-4 классов. Программой предусматривается 68 занятия (2 часа в неделю) 1 год и 68 занятий (2 часа в неделю) во 2 год обучения. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Формы обучения и виды занятий:

- Уроки;
- групповые занятия;
- индивидуальные занятия;
- игровая деятельность;
- конкурсы решения;
- турнирная практика;
- разбор партий;
- работа с компьютером.

### **Цель Программы:**

Создание условий для развития интеллектуально-творческой, одаренной личности через занятия шахматами.

### **Задачи:**

#### **а) Образовательные:**

- формировать устойчивый интерес к игре в шахматы;
- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т.д.);
- познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами;
- учить взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- обеспечить успешное овладение основополагающих принципов ведения шахматной партии;
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.

#### **б) Развивающие:**

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- способствовать активизации мыслительной деятельности;
- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).

#### **в) Воспитывающие:**

- привить любовь и интерес к шахматам;
- развивать эстетические взгляды школьников;
- воспитывать волю, находчивость, характер, усидчивость;

- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно;
- научить уважать соперника;
- содействовать укреплению здорового образа жизни

## Содержание программы

### Первый год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)

1. **Шахматная доска.** Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
2. **Шахматные фигуры.** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.
3. **Шах.** Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Скрытый шах. Двойной шах.
4. **Мат.** Мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.
5. **Шахматная партия.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.
6. **Повторение.** Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы
7. **Краткая история шахмат.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.
8. **Шахматная нотация.** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.
9. **Ценность шахматных фигур.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.
10. **Техника матования одинокого короля.** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.
11. **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.
12. **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.).

### Второй год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)

13. **Повторение и закрепление**
14. **Основы дебюта.** Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против "повторюшки". 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.
15. **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.

**16. 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.

### Тематический план обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			теоретические	практические
<b>Первый год обучения (68 часов)</b>				
<b>1.</b>	<b>Шахматная доска</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
1.1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1	1	
1.2	Расположение доски между партнерами. Горизонтالي и вертикали	1		1
1.3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1		1
<b>2.</b>	<b>Шахматные фигуры</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>
2.1	Белые и черные фигуры	1	1	
2.2	Виды шахматных фигур	1	1	
2.3	Начальное положение	1	1	
2.4	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1		1
2.5	Ход ладьи	1		1
2.6	Слон. Место слона в начальном положении	1		1
2.7	Ход слона	1		1
2.8	Ладья против слона	1		1
2.9	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1		1
2.10	Ход ферзя	1		1
2.11	Ферзь против ладьи и слона	1		1
2.12	Конь. Место коня в начальном положении	1		1
2.13	Ход коня	1		1
2.14	Конь против ферзя, ладьи, слона	1		1
2.15	Пешка. Место пешки в начальном положении	1		1
2.16	Ход пешки	1		1
2.17	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1		1
2.18	Король. Место короля в начальном положении	1		1
2.19	Ход короля	1	1	
2.20	Король против других фигур	1		1
<b>3.</b>	<b>Шах</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
3.1	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1	0,5	0,5
3.2	Открытый шах. Двойной шах	1	0,5	0,5

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			теоретические	практические
<b>4.</b>	<b>Мат</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
4.1	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	0,5	0,5
4.2	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1	0,5	0,5
4.3	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1		1
4.4	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1	0,5	0,5
4.5	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1	0,5	0,5
<b>5.</b>	<b>Шахматная партия</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
5.1	Игра всеми фигурами из начального положения	1		1
5.2	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1	1	
5.3	Демонстрация коротких партий.	1		1
5.4	Повторение программного материала.	1		1
<b>6.</b>	<b>Повторение</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
6.1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1	0,5	0,5
6.2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	1	0,5	0,5
<b>7.</b>	<b>Краткая история шахмат</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
7.1	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1	1	
<b>8.</b>	<b>Шахматная нотация</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
8.1	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1	1	
8.2	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1	1	
8.3	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1		1
<b>9.</b>	<b>Ценность шахматных фигур</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
9.1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	1	
9.2	Достижение материального перевеса	1	0,5	0,5
9.3	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1	0,5	0,5
9.4	Защита.	1		1
<b>10.</b>	<b>Техника матования одинокого короля</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
10.1	Две ладьи против короля.	1	0,5	0,5
10.2	Ферзь и ладья против короля.	1	0,5	0,5
10.3	Ферзь и король против короля.	1	0,5	0,5
10.4	Ладья и король против короля.	1	0,5	0,5
<b>11.</b>	<b>Достижение мата без жертвы материала</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>
11.1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1		1
11.2	Цугцванг.	1		1
11.3	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		1
11.4	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1		1
<b>12.</b>	<b>Шахматная комбинация</b>	<b>14</b>	<b>5</b>	<b>9</b>
12.1	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1	0,5	0,5
12.2	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	0,5	0,5

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			теоретические	практические
12.3	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	0,5	0,5
12.4	Тема разрушения королевского прикрытия.	1	0,5	0,5
12.5	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1	0,5	0,5
12.6	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	1	0,5	0,5
12.7	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1		1
12.8	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	0,5	0,5
12.9	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1	0,5	0,5
12.10	Тема превращения пешки.	1	0,5	0,5
12.11	Сочетание тактических приемов.	1		1
12.12	Патовые комбинации.	1	0,5	0,5
12.13	Комбинации на вечный шах.	1		1
12.14	Типичные комбинации в дебюте.	1		1
<b>13.</b>	<b>Повторение</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
13.1	Повторение программного материала	1	1	
13.2	Игровая практика	1		1

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			теоретические	практические
<b>Второй год обучения (68 часов)</b>				
<b>14.</b>	<b>Повторение и закрепление</b>	<b>16</b>		<b>16</b>
14.1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1		1
14.2	Ходы фигур, взятие.	1		1
14.3	Рокировка	1		1
14.4	Превращение пешки. Взятие на проходе.	1		1
14.5.	Шах, мат, пат.	1		1
14.6	Начальное положение.	1		1
14.7.	Игровая практика.	1		1
14.8	Шахматная нотация.	1		1
14.9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1		1
14.10	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1		1
14.11	Запись начального положения.	1		1
14.12	Краткая и полная шахматная нотация.	1		1
14.13	Запись шахматной партии.	1		1
14.14	Ценность шахматных фигур.	1		1
14.15	Пример матования одинокого короля.	1		1
14.16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	1		1
<b>15.</b>	<b>Основы дебюта</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>
15.1	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1	1	
15.2	Решение задания "Мат в 1 ход". Игровая практика.	1		1



№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			теоретические	практические
15.3	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1		1
15.4	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1		1
15.5	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1		1
15.6	Решение заданий. Игровая практика	1		1
15.7	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1	1	
15.8	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1		1
15.9	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	1	
15.10	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1		1
15.11	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	1	
15.12	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1		1
15.13	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	1	
15.14	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1		1
15.15	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
15.16	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1		1
15.17	Игровая практика.	1		1
15.18	Повторение изученного о дебюте	1		1
<b>16.</b>	<b>Основы миттельшпиля</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>
16.1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпили	1	1	
16.2	Связка в миттельшпили. Двойной удар	1		1
16.3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1		1
16.4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1		1
16.5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1		1
16.6	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1		1
16.7	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	1	
16.8	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1		1
16.9	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
16.10	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1		1
16.11	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1		1
16.12	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1		1

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			теоретические	практические
16.13	Игровая практика	1		1
16.14	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1	1	
16.15	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
16.16	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1		1
16.17	Решение заданий. Игровая практика	1		1
16.18	Матование двумя слонами (простые случаи).	1		1
16.19	Матование слоном и конем (простые случаи)	1		1
16.20	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
16.21	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1	1	
16.22	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
16.23	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1		1
16.24	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
16.25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1	1	
16.26	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
16.27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1	1	
16.28	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
16.29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1		1
16.30	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
<b>17.</b>	<b>Основы эндшпиля</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
17.1	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1	1	
17.2	Игровая практика	1		1
<b>18.</b>	<b>Повторение</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
18.1	Повторение программного материала	1	1	
18.2	Игровая практика	1		1
	<b>Итого:</b>	<b>136</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

### Планируемые результаты

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

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

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

- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

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

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин – дебют;
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

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

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

**Календарный график**

Количество часов в неделю	Количество часов в месяц	Количество часов в год
2	8	68

**Условия реализации программы**

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»

**Формы аттестации:**

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и

индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

### **Дидактические игры и диагностические задания:**

- "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

- "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

- "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

- Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания:

- "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

- "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

- "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

- "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.).

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

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

- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

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

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

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

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

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

- "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

- "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

- "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

- "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
- "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
- "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.
- "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.
- "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

### Список литературы

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
11. В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.
12. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
13. И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
14. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.