

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №5» с. Сергиевское
Грачевского муниципального района
Ставропольского края

Согласовано:

Руководитель центра

В.А.Каменюкина

от «30» 08 2023 г.

Утверждаю

Директор МКОУ СОШ 5

О.А. Гоноченко

от «28» 08 2023 г.



**Центр цифрового и гуманитарного профилей
«ТОЧКА РОСТА»**

**Дополнительная образовательная программа
«Путешествие по шахматному королевству»**

Срок реализации программы 1 год

Возраст обучающихся с 12-17 лет

Автор-составитель: Ревегук Евгения Николаевна

2023-2024г.

Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования «Путешествие по шахматному королевству» составлена на 2021-2022 учебный год, на основе нормативно - правовой базы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
 - Приказ Минпросвещения России от 9 ноября 2018 года № 196 («Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»)
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ»
- Нормативно-правовая документация, регламентирующая деятельность МКУДО «ЦДТ».

Программа разработана в соответствии с программой И.Г. Сухина «Шахматы – школе».

Направленность – физкультурно-спортивная. Программа направлена на обучение интеллектуально-познавательного вида спорта для учащихся разного возраста и развитие устойчивого интереса к занятиям шахматами у обучающихся. Шахматы – эта игра, которая актуальна во все времена. Она помогает развивать память, внимание, логику и фантазию, математические способности, воспитывает волю, фантазию, дает возможность проявить находчивость. Шахматы – это не просто вид спорта. Это увлекательный досуг, тонкий расчет, замечательная тренировка памяти и умения просчитать игру на несколько ходов вперед, мастерство предвидеть ходы соперника. Шахматы – это и железная выдержка, упорство, умение владеть собой и своими нервами. Шахматы объединяют людей. Не зря ведь девизом Международной шахматной федерации стал лозунг: «Мы все – одна семья».

Актуальность программы в том, что используются в практике многие идеи отечественных теоретиков и практиков по шахматам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать у обучающихся сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера – целеустремленность, самообладание, бережное отношение ко времени, формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребёнка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера – собственной активности, целеполагания, личной ответственности.

Новизна данной дополнительной общеобразовательной программы опирается на поэтапное освоение обучающимися, предлагаемого курса, даёт возможность воспитанникам с разным уровнем восприятия учебного материала и освоить те этапы сложности, которые соответствуют их возрастным способностям

Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого обучающегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного

процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью воспитанника на занятии.

Отличительные особенности дополнительной общеразвивающей программы заключается в том, что 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.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она составлена на основе личностно-ориентированного подхода к воспитаннику. При подборе комплекса учебный материал дифференцируется с учётом особенностей каждого обучающегося. Шахматы являются интеллектуальным видом спорта, интересны для детей разных возрастных групп для младших школьников от 6 до 9 лет и подростков от 10 до 17 лет (с учётом возрастных и психологических особенностей детей). Обучение содержанию программного материала построено на основе общих методических положений;

1. от простого к сложному,
2. от частного к общему,
3. использование технологий личностно-ориентированного подхода в обучении.

Цели программы:

- способствовать становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи курса:

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации.

- Адресат программы

- Программа адресована учащимся в возрасте 11-13 лет, не имеющим навыков игры в шахматы, и призвана помочь им получить базовые знания по предмету.

- Наполняемость в группах составляет:

- Первая группа (5 класс, 1 год обучения) – 15 человек. Вторая группа (7 класс, 2 год обучения)- 15 чел.

- Сроки реализации программы:

- Программа рассчитана на 2 года
- 1-й год обучения – 144 часа в год (4 ч. в неделю);
- 2-й год обучения – 180 часов в год (5ч. в неделю).

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, решения занимательных задач и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний, обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Занятия проводятся в соответствии с учебным планом и Положением о внеурочной деятельности образовательного учреждения. Чтобы не допустить переутомления обучающихся, нервного истощения и статических перегрузок занятия проводятся в игровой форме с включением двигательного компонента в структуру занятия.

Язык реализации программы: русский

Общая характеристика курса

Обучение игре в шахматы во внеурочной деятельности выстроено на основе программы *факультативного курса «Шахматы – школе» автора И.Г. Сухина*, имеющей гриф «Рекомендовано Министерства образования российской Федерации».

Программой первого года обучения предусматривается 144 шахматных занятия (четыре занятия в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем.

Программа второго года обучения предусматривает 180 учебных занятия, по пять часов в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат. Учебный курс включает в себя шесть тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”, “Шахматная комбинация”. В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

К концу 1 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 1 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.

К концу 2 учебного года дети должны знать:

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

К концу 2 учебного года дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

- проводить элементарные комбинации.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностные результаты освоения программы курса.

- 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 освоения программы курса.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

Содержание программы

1 год обучения (144 ч , 4 часа в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

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

Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

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

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

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

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

2 год обучения (180 часов; 5 часов в неделю)

Раздел №1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

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

Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

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

Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

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

Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

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

Раздел №5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

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

Раздел №6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.

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

**Календарно-тематическое планирование
1 год обучения (144 часа; 4 часа в неделю)**

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности.	Дата проведения
1	Инструктаж по ТБ	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование 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.	
	<u>1. Шахматная доска</u>			
2-5	Знакомство с шахматной доской			
6-11	Шахматная доска		Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятка – хвастунишки». 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. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
	<u>2. Шахматные фигуры.</u>	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
12-15	Знакомство с шахматными фигурами			
16-19	Знакомство с шахматными фигурами			
	<u>3. Начальная расстановка фигур.</u>	Начальное положение (начальная позиция);	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между	

20-23	Начальное положение	расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	
	4. Ходы и взятие фигур.	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»,	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
24-29	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	
30-33	Ладья в игре.	тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
34-40	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	
41-43	Слон в игре.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и 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».	
44-49	Ладья против слона.			

50-53	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
54-57	Ферзь в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
58-62	Ферзь против ладьи и слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
63-67	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.		Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
68-70	Конь в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	
71-76	Конь против ферзя, ладьи слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
77-80	Знакомство с пешкой.		Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	

81-83	Пешка в игре.		Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».		
84-87	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».		
88-92	Знакомство с шахматной фигурой. Король.		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).		
93-95	Король против других фигур.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».		
	5. Цель шахматной партии.				
96-99	Шах.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».		
100-102	Шах.				
103-108	Мат.			Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	
109-112	Мат				
113-115	Ставим мат.			Мат в один ход: сложные примеры с большим числом	

116-118	Ставим мат.		шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	
119-122	Ничья, пат.		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	
123-126	Рокировка.		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
127-129	Рокировка.			
	<u>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</u>	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.		
130-135	Шахматная партия.		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	
136-140	Шахматная партия.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	
141-144	Повторение программного материала. Обобщение знаний.		Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	

2 год обучения (180 часов; 5 часов в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения
	<u>Повторение изученного материала.</u>	Повторение программно о материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	
1-2	Повторение изученного материала.			
3-6	Повторение изученного 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. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	
	<u>1. Краткая история шахмат.</u>	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр фильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	
7-9	Краткая история шахмат.	Чемпионы мира по шахматам.		
	<u>2. Шахматная нотация.</u>	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет.	
10-14	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Краткая и полная шахматная нотация.	Например: «Король с e1 – на e2».	
15-20	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).	

		Запись шахматной партии. Запись начального положения.		
	<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>	Ценность фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания» Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.	
21-25	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила фигур.		
26-29	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания» Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	
30-34	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Способы защиты.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	
35-37	Ценность шахматных фигур. Защита.		Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	
	<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>	Две ладьи против короля.	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
38-42	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Ферзь и ладья против короля.		
43-50	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
51-55	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.		Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
56-59	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против		Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю	

	короля.		линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
	<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
60-64	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.			
65-69	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
70-74	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
	<u>6. Шахматная комбинация.</u>	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
75-79	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.			
80-84	Матовые комбинации. Тема завлечения.		Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
85-97	Матовые комбинации. Тема блокировки.		Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
98-100	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.		Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
101-103	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».		Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
104-107	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.		Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
108-112	Комбинации, ведущие к достижению материального		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания	

	перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	пространства , уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материальног о перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	«Выигрыш материала». Игровая практика.	
113-118	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
119-125	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
126-129	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	
130-135	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
136-140	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
141-144	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
145-150	Типичные комбинации в дебюте.		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
151-156	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
	<u>Повторение программного материала</u>		Повторение программног о материала, изученного за первый и второй год	
157-165	Повторение программного материала. Шах.		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
166-172	Повторение программного материала. Ничья.		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	

173-180	Повторение программного материала. Мат. Обобщение знаний.	обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
---------	---	----------	---	--

