**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**гимназия №69 имени С. Есенина г. Липецка**

|  |  |
| --- | --- |
| Принята: | Утверждено: |
| Педагогическим советом  МАОУ гимназии №69 г. Липецка  (протокол от 30.08.2024 №1) | Приказом  МАОУ гимназии №69 г. Липецка  (от 30.08.2024 №175)  Директор \_\_\_\_\_\_\_\_ В.А. Попов |

**Дополнительная общеобразовательная программа**

**спортивной направленности**

**(для групп «Шахматная азбука» в 1-5 классах составлена**

**на основе программы «Шахматы – школе» Сухина И.Г.,**

**утвержденной Министерством образования Российской Федерации)**

Программа предназначена Педагог дополнительного

образования:

для детей 7-12 лет Грачева И.А.

Липецк, 2024

***Пояснительная записка***

***Актуальность***

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

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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

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

Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий – способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

А.Алехин писал: «***Шахматы не только знание и логика, но и глубокая фантазия. Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы не просто модель жизни, но и модель творчества. Шахматы, прежде всего, учат быть объективными. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно также как и в жизни***».

Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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

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

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Шахматы сильны еще и тем, что существуют для всех!

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

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

Шахматы – это вдохновение и разочарование, своеобразный выход из одиночества, активный досуг, утоление жажды общения и самовыражения. Как говорил Хосе Рауль Капабланка: «Шахматы – нечто большее, чем просто игра. Это интеллектуальное время препровождение, в котором есть определённые художественные свойства и много элементов научного. Для умственной работы шахматы значат то же, что спорт для физического совершенствования: приятный путь упражнения и развития отдельных свойств человеческой натуры...».

Однако установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

***Цель программы*:**

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

***Задачи*:**

 создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

 формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить

логические операции).

 воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

***Участники программы*:**

Участниками программы являются дети младшего школьного возраста 7-11 лет, посещающие общеобразовательную школу. Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН. Группы укомплектованы учащимися в количестве не более 10-15 человек, режим работы не превышает 2 часа в неделю.

Обучение осуществляется на основе общих ***методических принципов***:

***Принцип развивающей деятельности***: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

 ***Принцип активной включенности*** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

 ***Принцип доступности***, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система ***дидактических принципов***:

 ***принцип психологической комфортности*** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

 ***принцип мини-макса*** – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

 ***принцип целостного представления о мире*** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

 ***принцип вариативности*** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

 ***принцип творчества*** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

***Основные методы обучения:***

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от

репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого

применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых

стереотипов.

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

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

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

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

 ***Метод проблемного обучения***. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности

детей в поисках решения самых разнообразных задач.

***Основные формы и средства обучения:***

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

Участие в турнирах и соревнованиях.

***Содержание теоретического раздела программы***

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим

школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная

игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых

ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в

мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной

доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с

ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.

Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется

материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах,

шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность

самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур

и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной

доске.

Содержание ***второго*** года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре,

освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством

выдающихся шахматистов.

***Третий – четвертый*** год обучения предполагают обучению решения шахматных задач.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного

решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы,

шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо

фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся

предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля" и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

***Результаты образовательной деятельности:***

 Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуни-

кативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

 Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

 Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения,

соревнования).

***Конечным результатом обучения*** считается умение сыграть по правилам шахматную

партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение

применять их на практике.

***Формы контроля***

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.

***Содержание практического раздела программы***

**Первый год обучения ( 72 часа из расчета 2 часа в неделю )**

**1. Шахматная доска**. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диаго-

наль, центр.

***Дидактические игры и задания***

 "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шах-

матной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

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

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

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

***Дидактические игры и задания***

 "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фи-

гуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

 "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны дога-

даться, 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.

«Кто сильнее?». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее?

На сколько очков?».

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят

расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях

учителя и ученика были равны.

**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.

***Дидактические игры и задания***

 "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно

расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры

рядом в начальном положении.

 "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья

стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует

поймать.

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

превращение пешки.

***Дидактические игры и задания***

 "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план

действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с

учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает

тот, кто побьет все фигуры противника.

 "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на

шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются закол-

дованными, 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.

**Примечание. *Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.***

**5. Цель шахматной партии.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка

и ее правила.

***Дидактические игры и задания***

 "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить:

стоит ли король под шахом или нет.

 "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

 "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

 "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

 "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан

ли мат черному королю.

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

 "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает

тот, кто объявит первый шах.

 "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**6. Игра всеми фигурами из начального положения.** Шахматная партия. Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

***Дидактические игры и задания***

 "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с

педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

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

 шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры,

начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе,

длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

 названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

 правила хода и взятия каждой фигуры.

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

 ориентироваться на шахматной доске;

 играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений

правил шахматного кодекса;

 правильно помещать шахматную доску между партнерами;

 правильно расставлять фигуры перед игрой;

 различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

 рокировать;

 объявлять шах;

 ставить мат;

 решать элементарные задачи на мат в один ход.

**Второй год обучения ( 72 часа из расчета 2 часа в неделю )**

**1. Краткая история шахмат.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проника-

ют в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

**2. Шахматная нотация.** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положе-

ния.

***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 е1 – а5”).

 “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 демон-

страционной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

 “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель

уточняет ответы учащихся.

**3. Ценность шахматных фигур.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение мате-

риального перевеса. Способы защиты.

***Дидактические игры и задания***

 “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее?

На сколько очков?”

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят

расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в

армиях учителя и ученика были равны.

 “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в

которых белые должны достичь материального перевеса.

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

равенство.

**4. Техника матования одинокого короля.** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против ко-

роля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

***Дидактические, игры и задания***

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

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

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

“На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на

одну из крайних вертикалей или горизонталей.

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

поле.

 “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется

наименьшее количество полей для отхода.

**5. Достижение мата без жертвы материала.** Учебные положения на мат в два хода в дебюте,

миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

***Дидактические игры и задания***

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

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

**6. Шахматная комбинация.** 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.

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

шахматные правила FIDE;

 обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

 ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

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

правильно вести себя за доской;

 записывать шахматную партию;

 матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

 проводить элементарные комбинации.

**Третий год обучения ( 72 часа из расчета 2 часа в неделю )**

На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие учащихся материал.

Дети приобретают умение создавать и реализовывать матовые угрозы при небольшом материальном или позиционном перевесе. И только после этого дети практикуются в нахождении матовых шахматных комбинаций, когда к выигрышу ведет красивый тактический удар (жертвуется одна из фигур).

**1. 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-

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 нерокированному королю”, “Поставь детский мат”.

Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

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

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

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

 “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо

копирует ваши ходы.

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

 “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить

материальное преимущество.

 “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к

проигрышу материала или мату.

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

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

если рокируют.

 “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в

которую белые не нарушают правил игры.

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

пешек.

 “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у

противника образовались сдвоенные пешки.

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

 принципы игры в дебюте;

 основные тактические приемы;

 что означают термин - дебют.

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

 грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

 точно разыгрывать простейшие окончания.

**Четвертый год обучения ( 72 часа из расчета 2 часа в неделю )**

**1. 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.

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.

**2. 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”.

 “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.

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

 принципы игры в дебюте;

 основные тактические приемы;

 что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

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

 грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические

удары и проводить комбинации;

 точно разыгрывать простейшие окончания.

**Пятый год обучения ( 72 часа из расчета 2 часа в неделю )**

На занятиях пятого года обучения используются обучающие плакаты, диаграммы, задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и другие, решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях.

Кроме этого, обучающимся предлагаются задачи для самостоятельного решения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и другие, занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Занятия посвящены в основном совершенствованию игры в миттельшпиле, поскольку главная борьба происходит в середине партии. Основные темы курса «Анализ и оценка позиции», «Шахматные комбинации», «План в шахматах».

Обучающиеся учатся элементарно анализировать позицию и на основе анализа составлять простейший план дальнейшей игры. Дети знакомятся с темами комбинаций, учатся находить несложные тактические приемы и проводить комбинации.

Обучающиеся овладевают знаниями и навыками на уровне IV – III спортивных разрядов. Принимают участие в соревнованиях различного уровня.

**1. Шахматная партия.**

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

**2. Анализ и оценка позиции.**

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

***Дидактические игры и игровые задания.***

 **«Самый слабый пункт»**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных

самый слабый пункт.

 **«Вижу цель!»**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**3. Шахматная комбинация.**

Пути поиска комбинации.

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

Матовые комбинации на мат в три хода.

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

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

***Дидактические игры и игровые задания.***

 **«Объяви мат в два хода»**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

 **«Сделай ничью»**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

 **«Выигрыш материала»**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь

материального перевеса.

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

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

 некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).

 правила игры в миттельшпиле;

 основные элементы позиции.

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

 правильно разыгрывать дебют;

 грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;

проводить элементарно анализ позиции;

 составлять простейший план игры;

 находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;

 точно разыгрывать простейшие окончания;

 пользоваться шахматными часами.

***Материально-техническое обеспечение***

 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»

***Учебно–методическое обеспечение***

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразова-

тельных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.

2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник

для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрожде-

ние, 1998.

3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное

возрождение, 1999.

4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.

5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное воз-

рождение, 2004.

7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

***Список литературы по программе***

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для ро-

дителей 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. ACT. -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: «Фе-

никс», 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.

**Примерное распределение программного материала**

**1-ый год обучения ( 72 ч )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N | Дата | Тема урока | Кол-во часов |
| **I полугодие ( 34 ч )** | | | |
| **Шахматная доска ( 3 ч )** | | | |
| 1 |  | Знакомство с шахматной доской. | 1 |
| 2 |  | Горизонтали и вертикали. | 1 |
| 3 |  | Диагональ. Большие и короткие диагонали. | 1 |
| **Шахматные фигуры ( 20 ч )** | | | |
| 4 |  | Начальное положение шахматных фигур. | 1 |
| 5 |  | Ладья. Место ладьи в начальном положении. | 1 |
| 6 |  | Ход ладьи. | 1 |
| 7 |  | Слон. Место слона в начальном положении. | 1 |
| 8 |  | Ход слона. | 1 |
| 9 |  | Ладья против слона. | 1 |
| 10 |  | Ферзь. Место ферзя в начальном положении. | 1 |
| 11 |  | Ход ферзя. | 1 |
| 12 |  | Ферзь против ладьи и слона. | 1 |
| 13 |  | Конь. Место коня в начальном положении. | 1 |
| 14 |  | Ход коня. | 1 |
| 15 |  | Конь против ферзя, ладьи, слона. | 1 |
| 16 |  | Пешка. Место пешки в начальном положении. | 1 |
| 17 |  | Ход пешки, взятие. | 1 |
| 18 |  | Взятие на проходе. Превращение пешки. | 1 |
| 19 |  | Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня. | 1 |
| 20 |  | Многопешечные положения. | 1 |
| 21 |  | Король. Место короля в начальном положении. | 1 |
| 22 |  | Ход короля. | 1 |
| 23 |  | Король против других фигур. | 1 |
| **Шах ( 11 ч )** | | | |
| 24 |  | Шах - это угроза королю. | 1 |
| 25 |  | Шах ферзем и ладьей. | 1 |
| 26 |  | Шах слоном, конем и пешкой. | 1 |
| 27 |  | Решение заданий " Поставь шах ". | 1 |
| 28 |  | Три способа защиты от шаха. | 1 |
| 29 |  | Решение заданий " Найди лучшую защиту от шаха ". | 1 |
| 30 |  | Открытый шах. | 1 |
| 31 |  | Решение заданий " Дай открытый шах ". | 1 |
| 32 |  | Двойной шах. | 1 |
| 33 |  | Решение заданий " Дай двойной шах ". | 1 |
| 34 |  | Повторение изученного материала. | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N | Дата | Тема урока | Кол-во часов |
| **II полугодие ( 38 ч )** | | | |
| **Мат ( 13 ч )** | | | |
| 35 |  | Мат. Цель игры. | 1 |
| 36 |  | Мат ферзем и ладьей. Простые примеры. | 1 |
| 37 |  | Мат слоном, конем и пешкой. | 1 |
| 38 |  | Решение заданий " Мат или не мат ". | 1 |
| 39 |  | Мат в один ход. Сложные примеры. | 1 |
| 40 |  | Ничья. Варианты ничьей. | 1 |
| 41 |  | Пат. Отличие пата от мата. | 1 |
| 42 |  | Решение заданий " Пат или не пат ". | 1 |
| 43 |  | Решение заданий " Шах, мат или пат ? " | 1 |
| 44 |  | Рокировка. Длинная и короткая рокировка. | 1 |
| 45 |  | Правила рокировки. | 1 |
| 46 |  | Случаи, когда рокировка запрещена. | 1 |
| 47 |  | Мат в два хода. | 1 |
| **Тактика ( 6 ч )** | | | |
| 48 |  | Выигрыш фигуры с помощью открытого шаха. | 1 |
| 49 |  | Выигрыш фигуры с помощью двойного шаха. | 1 |
| 50 |  | Двойной удар ферзем, ладьей и слоном. | 1 |
| 51 |  | Коневая вилка. | 1 |
| 52 |  | Пешечная вилка. | 1 |
| 53 |  | Выигрыш фигуры с помощью связки. | 1 |
| **Шахматная партия ( 8 ч )** | | | |
| 54 |  | Игра всеми фигурами из начального положения без пояснений. | 1 |
| 55 |  | Как лучше начинать шахматную партию. | 1 |
| 56 |  | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. | 1 |
| 57 |  | Игра всеми фигурами из начального положения с учетом рекомендаций. | 1 |
| 58 |  | Несоблюдение принципов разыгрывания дебюта. | 1 |
| 59 |  | Демонстрация самых коротких партий. | 1 |
| 60 |  | Выявление причин поражений одной из сторон. | 1 |
| 61 |  | Игра всеми фигурами из начального положения. | 1 |
| **Решение задач ( 11 ч )** | | | |
| 62 |  | Мат в один ход. | 1 |
| 63 |  | Мат в два хода. | 1 |
| 64 |  | Игра на пат. | 1 |
| 65 |  | Останови пешку. | 1 |
| 66 |  | Выигрыш фигуры с помощью двойного удара. | 1 |
| 67 |  | Выигрыш фигуры с помощью коневой или пешечной вилки. | 1 |
| 68 |  | Выигрыш фигуры с помощью связки. | 1 |
| 69 |  | В какую сторону лучше сделать рокировку ? | 1 |
| 70 |  | Как спасти фигуру ? | 1 |
| 71 |  | Найди лучший ход. | 1 |
| 72 |  | Повторение программного материала. | 1 |
| **Итого:** | | | **72 ч** |

**2-ой год обучения ( 72 ч )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N | Дата |  | Кол-во часов |
| **I полугодие ( 35 ч )** | | | |
| **Повторение ( 6 ч )** | | | |
| 1 |  | Ходы шахматных фигур. | 1 |
| 2 |  | Шах, мат, пат. Защита от шаха. | 1 |
| 3 |  | Длинная и короткая рокировка. | 1 |
| 4 |  | Взятие на проходе. Превращение пешки. | 1 |
| 5 |  | Варианты ничьей. | 1 |
| 6 |  | Задания на мат в один ход. | 1 |
| **Краткая история шахмат ( 2 ч )** | | | |
| 7 |  | Происхождение шахмат. | 1 |
| 8 |  | Легенды о шахматах. | 1 |
| **Шахматная нотация ( 4 ч )** | | | |
| 9 |  | Обозначения горизонталей, вертикалей, полей. | 1 |
| 10 |  | Обозначение шахматных фигур и терминов. | 1 |
| 11 |  | Краткая и полная шахматная нотация. | 1 |
| 12 |  | Запись шахматной партии. | 1 |
| **Ценность шахматных фигур ( 8 ч )** | | | |
| 13 |  | Ценность шахматных фигур. | 1 |
| 14 |  | Сравнительная сила фигур. | 1 |
| 15 |  | Достижение материального перевеса. | 1 |
| 16 |  | Решение заданий. | 1 |
| 17 |  | Выигрыш материала. | 1 |
| 18 |  | Способы защиты. | 1 |
| 19 |  | Уничтожение атакующей фигуры. | 1 |
| 20 |  | Игровая практика. | 1 |
| **Техника матования одинокого короля ( 8 ч )** | | | |
| 21 |  | Две ладьи против короля. | 1 |
| 22 |  | Игровая практика. | 1 |
| 23 |  | Ферзь и ладья против короля. | 1 |
| 24 |  | Игровая практика. | 1 |
| 25 |  | Ферзь и король против короля. | 1 |
| 26 |  | Игровая практика. | 1 |
| 27 |  | Ладья и король против короля. | 1 |
| 28 |  | Игровая практика. | 1 |
| **Достижение мата без жертвы материала ( 7 ч )** | | | |
| 29 |  | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. | 1 |
| 30 |  | Цугцванг. | 1 |
| 31 |  | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. | 1 |
| 32 |  | Учебные положения на мат в два хода в дебюте. | 1 |
| 33 |  | Решение заданий. | 1 |
| 34 |  | Игровая практика. | 1 |
| 35 |  | Повторение изученного материала. | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N | Дата | Тема урока | Кол-во часов |
| **II полугодие ( 37 ч )** | | | |
| **Шахматная комбинация ( 28 ч )** | | | |
| 36 |  | Матовые комбинации. | 1 |
| 37 |  | Темы комбинаций. | 1 |
| 38 |  | Тема отвлечения. | 1 |
| 39 |  | Тема завлечения. | 1 |
| 40 |  | Тема блокировки. | 1 |
| 41 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 42 |  | Тема разрушения королевского прикрытия. | 1 |
| 43 |  | Тема освобождения пространства. | 1 |
| 44 |  | Тема уничтожения защиты. | 1 |
| 45 |  | Тема "рентгена". | 1 |
| 46 |  | Другие темы комбинаций. | 1 |
| 47 |  | Сочетание тематических приемов. | 1 |
| 48 |  | Решение заданий. | 1 |
| 49 |  | Игровая практика. | 1 |
| 50 |  | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. | 1 |
| 51 |  | Дидактические задания " Выигрыш материала ". | 1 |
| 52 |  | Тема связки. | 1 |
| 53 |  | Тема перекрытия. | 1 |
| 54 |  | Тема превращения пешки. | 1 |
| 55 |  | Проведи пешку в ферзи. | 1 |
| 56 |  | Сочетание тактических приемов. | 1 |
| 57 |  | Комбинации для достижения ничьей. | 1 |
| 58 |  | Патовые комбинации. | 1 |
| 59 |  | Дидактические задания " Сделай ничью ". | 1 |
| 60 |  | Типичные комбинации в дебюте. Простые примеры. | 1 |
| 61 |  | Типичные комбинации в дебюте. Сложные примеры. | 1 |
| 62 |  | Дидактические задания " Проведи комбинацию ". | 1 |
| 63 |  | Игровая практика. | 1 |
| **Решение задач ( 9 ч )** | | | |
| 64 |  | Мат в один и в два хода. | 1 |
| 65 |  | Игра на пат. | 1 |
| 66 |  | Выигрыш фигуры с помощью двойных ударов. | 1 |
| 67 |  | Выигрыш фигуры с помощью сквозного удара. | 1 |
| 68 |  | Защити фигуру. | 1 |
| 69 |  | Полная и неполная связка. | 1 |
| 70 |  | Выбери наилучшее продолжение. | 1 |
| 71 |  | Игровая практика. | 1 |
| 72 |  | Повторение программного материала. | 1 |
| **Итого:** | | | **72 ч** |

**3-ый год обучения ( 72 ч )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N | Дата | Тема урока | Кол-во часов |
| **I полугодие ( 34 ч )** | | | |
| **Повторение ( 17 ч )** | | | |
| 1 |  | Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. | 1 |
| 2 |  | Ходы фигур, взятие. | 1 |
| 3 |  | Рокировка. Длинная и короткая. | 1 |
| 4 |  | Случаи, когда рокировка невозможна. | 1 |
| 5 |  | Превращение пешки. Взятие на проходе. | 1 |
| 6 |  | Шах, мат, пат. | 1 |
| 7 |  | Игровая практика. | 1 |
| 8 |  | Шахматная нотация. | 1 |
| 9 |  | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. | 1 |
| 10 |  | Обозначение шахматных фигур и терминов. | 1 |
| 11 |  | Краткая и полная шахматная нотация. | 1 |
| 12 |  | Запись шахматной партии. | 1 |
| 13 |  | Ценность шахматных фигур. | 1 |
| 14 |  | Примеры матования одинокого короля. | 1 |
| 15 |  | Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала. | 1 |
| 16 |  | Решение учебных положений на мат в два хода с жертвой материала. | 1 |
| 17 |  | Игровая практика с записью шахматной партии. | 1 |
| **Основы дебюта ( 17 ч )** | | | |
| 18 |  | Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. | 1 |
| 19 |  | Дидактические задания "Мат 1 ход". | 1 |
| 20 |  | Игровая практика. | 1 |
| 21 |  | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. | 1 |
| 22 |  | Решение заданий "Поймай ладью", "Поймай ферзя". | 1 |
| 23 |  | Игровая практика. | 1 |
| 24 |  | Игра "на мат" с первых ходов партии. | 1 |
| 25 |  | "Детский мат". | 1 |
| 26 |  | Защита от "детского мата". | 1 |
| 27 |  | Решение заданий " Поставь детский мат", " Защитись от детского мата". | 1 |
| 28 |  | Игровая практика. | 1 |
| 29 |  | Вариации детского мата. | 1 |
| 30 |  | Другие угрозы быстрого мата в дебюте. | 1 |
| 31 |  | Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. | 1 |
| 32 |  | " Повторюшка-хрюшка" ( черные копируют ходы белых).  Наказание " повторюшек". | 1 |
| 33 |  | Игровая практика. | 1 |
| 34 |  | Повторение изученного материала. | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N | Дата | Тема урока | Кол-во часов |
| **II полугодие ( 38 ч )** | | | |
| **Основы дебюта ( продолжение - 21 ч )** | | | |
| 35 |  | Краткие сведения о классификации дебютов. | 1 |
| 36 |  | Примеры открытых дебютов. Итальянская партия. | 1 |
| 37 |  | Примеры закрытых дебютов. Славянская защита. | 1 |
| 38 |  | Полуоткрытые и полузакрытые дебюты. | 1 |
| 39 |  | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. | 1 |
| 40 |  | Решение заданий "Выведи фигуру". | 1 |
| 41 |  | Игровая практика. | 1 |
| 42 |  | Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. "Пешкоедство". | 1 |
| 43 |  | Неразумность игры в дебюте одними пешками. | 1 |
| 44 |  | Дидактические задания "Выигрыш материала". | 1 |
| 45 |  | Игровая практика. | 1 |
| 46 |  | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. | 1 |
| 47 |  | Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Краткие сведения. | 1 |
| 48 |  | Дидактические задания "Захвати центр", "Выиграй фигуру". | 1 |
| 49 |  | Игровая практика. | 1 |
| 50 |  | Принципы игры в дебюте. Безопасное расположение короля. Рокировка. | 1 |
| 51 |  | Решение заданий "В какую сторону лучше сделать  рокировку ?" | 1 |
| 52 |  | Гармоничное расположение пешек. Какие бывают пешки. | 1 |
| 53 |  | Дидактические задания "Чем бить черную фигуру ?" | 1 |
| 54 |  | Дидактические задания " Сдвой противнику пешки". | 1 |
| 55 |  | Повторение изученного о дебюте. | 1 |
| **Основы эндшпиля ( 8 ч )** | | | |
| 56 |  | Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. | 1 |
| 57 |  | Законы эндшпиля. | 1 |
| 58 |  | Активизация короля в эндшпиле. | 1 |
| 59 |  | Образование проходных пешек. | 1 |
| 60 |  | Матование одинокого короля. | 1 |
| 61 |  | Две хитрости в эндшпиле. | 1 |
| 62 |  | Решение заданий на мат в 2 и в 3 хода. | 1 |
| 63 |  | Игровая практика. | 1 |
| **Решение задач ( 9 ч )** | | | |
| 64 |  | Связка в дебюте. | 1 |
| 65 |  | Полная и неполная связка. | 1 |
| 66 |  | Двойные удары. | 1 |
| 67 |  | Сквозные удары. | 1 |
| 68 |  | Игра на пат. | 1 |
| 69 |  | Мат с помощью двойного шаха. | 1 |
| 70 |  | Игровая практика. | 1 |
| 71 |  | Повторение программного материала. | 1 |
| 72 |  | Повторение программного материала. | 1 |
| **Итого:** | | | **72 ч** |

**4-ый год обучения ( 72 ч )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N | Дата | Тема урока | Кол-во часов |
| **I полугодие ( 34 ч )** | | | |
| **Повторение ( 14 ч )** | | | |
| 1 |  | Дебют - начало партии. | 1 |
| 2 |  | Общие принципы разыгрывания дебюта. | 1 |
| 3 |  | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. | 1 |
| 4 |  | Безопасность короля прежде всего. | 1 |
| 5 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 6 |  | Детский мат за белых и за черных. | 1 |
| 7 |  | Защита от детского мата. | 1 |
| 8 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 9 |  | Быстрейшее развитие фигур в дебюте. Темпы. | 1 |
| 10 |  | Принципы игра в дебюте. Борьба за центр. | 1 |
| 11 |  | Неразумность игры в дебюте одними пешками. | 1 |
| 12 |  | Наказание за "пешкоедство". | 1 |
| 13 |  | Гармоничное расположение пешек. | 1 |
| 14 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| **Основы миттельшпиля ( 20 ч )** | | | |
| 15 |  | Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. | 1 |
| 16 |  | Связка в миттельшпиле. Двойной удар. | 1 |
| 17 |  | Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. | 1 |
| 18 |  | Решение заданий "Выигрыш материала". | 1 |
| 19 |  | Матовые комбинации на мат в 3 хода. | 1 |
| 20 |  | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. | 1 |
| 21 |  | Темы завлечения, отвлечения, блокировки. | 1 |
| 22 |  | Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. | 1 |
| 23 |  | Темы связки, "рентгена", перекрытия. | 1 |
| 24 |  | Другие темы комбинаций и сочетание тематических | 1 |
| 25 |  | приемов. | 1 |
| 26 |  | Решение заданий "Выигрыш материала". | 1 |
| 27 |  | Игровая практика. | 1 |
| 28 |  | Комбинации для достижения ничьей. | 1 |
| 29 |  | Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. | 1 |
| 30 |  | Дидактические задания "Сделай ничью". | 1 |
| 31 |  | Классическое наследие. "Бессмертная партия". | 1 |
| 32 |  | Классическое наследие. "Вечнозеленая партия". | 1 |
| 33 |  | Игровая практика. | 1 |
| 34 |  | Повторение изученного материала. | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N | Дата | Тема урока | Кол-во часов |
| **II полугодие ( 38 ч )** | | | |
| **Основы эндшпиля ( 26 ч )** | | | |
| 35 |  | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи ( простые случаи ), | 1 |
| 36 |  | Дидактические задания "Мат в 2 ход". | 1 |
| 37 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 38 |  | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Простые случаи. | 1 |
| 39 |  | Дидактические задания "Мат в 3 хода". | 1 |
| 40 |  | Решения заданий. Игровая практика. | 1 |
| 41 |  | Матование двумя слонами ( простые случаи ). | 1 |
| 42 |  | Матование слоном и конем ( простые случаи ). | 1 |
| 43 |  | Решение заданий "Выигрыш фигуры". | 1 |
| 44 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 45 |  | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило "квадрата". | 1 |
| 46 |  | Дидактическое задание "Квадрат". | 1 |
| 47 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 48 |  | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. | 1 |
| 49 |  | Оппозиция. | 1 |
| 50 |  | Дидактические задания " Проведи пешку в ферзи". | 1 |
| 51 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 52 |  | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. | 1 |
| 53 |  | Дидактические задания " Выигрыш или ничья ?" | 1 |
| 54 |  | Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. | 1 |
| 55 |  | Ключевые поля. Дидактические задания " Куда отступить королем ?" | 1 |
| 56 |  | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. | 1 |
| 57 |  | Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. | 1 |
| 58 |  | Дидактические задания "Путь к ничьей". | 1 |
| 59 |  | Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. | 1 |
| 60 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
|  |  | **Решение задач ( 8 ч )** |  |
| 61 |  | Мат в 2 хода ( сложные ). | 1 |
| 62 |  | Мат в 3 хода. | 1 |
| 63 |  | Мат в 4 хода. | 1 |
| 64 |  | Форсированный мат в несколько ходов. | 1 |
| 65 |  | Выбери лучший ход. | 1 |
| 66 |  | Сделай ничью. | 1 |
| 67 |  | Найди сильнейшее продолжение в эндшпиле. | 1 |
| 68 |  | Найди сильнейшее продолжение в эндшпиле. | 1 |
|  |  | **Повторение ( 4 ч )** |  |
| 69 |  | Игровая практика. | 1 |
| 70 |  | Игровая практика. | 1 |
| 71 |  | Повторение программного материала. | 1 |
| 72 |  | Повторение программного материала. | 1 |
| **Итого:** | | | **72 ч** |