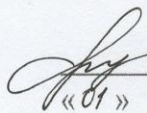


Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа» с. Корткерос

«Согласовано»

Зам. директора по ВР


 Казакова Д.В.
«01» 09 2021 г.



«Утверждаю»

Директор

МОУ «СОШ» с. Корткерос

 Шевелева Л.В.

2021 г.

**Дополнительная
общеразвивающая программа**

«Шахматы»

Объединение «Шахматы» (1-4 класс)

направленность:
физкультурно-спортивная
для обучающихся 7-10 лет

4 год обучения

Разработчик:
Подоров Сергей Алексеевич,
учитель математики

с. Корткерос
2021

Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Шахматы» (1-4 классы) имеет физкультурно-спортивную направленность. Программа разработана с учетом следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Санитарные правила 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 281;
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685–21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2;
- приказ Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
- приказ Министерства образования, науки и молодежной политики Республики Коми «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Коми» от 01.06.2018 года № 214-п;
- Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09–3242 «О направлении информации» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы);
- Приложение к письму Министерства образования, науки и молодежной политики Республики Коми от 27 января 2016 г. № 07–27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных - дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми»;
- Устав МОУ «СОШ» с. Корткерос;
- Положение о дополнительном образовании в МОУ «СОШ» с. Корткерос.

Шахматы открывают широкие возможности для кружковой работы, поднимают ее на новый качественный уровень, положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в сельской малокомплектной школе, 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 у 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 также 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»* (1924г.).

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.

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!

Отличительные особенности программы. 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.

Формы организации образовательного процесса

Форма обучения – очная, групповая. В период невозможности организации образовательного процесса в очной форме (карантин, активированные дни) может быть организовано самостоятельное изучение программного материала учащимися с последующим контролем со стороны педагога.

Ведущей формой организации занятий является групповая работа. Во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

В процессе обучения используются различные **формы занятий** (индивидуальные, групповые) и различные **виды занятий** (практические занятия, выполнение самостоятельной работы и другие). Занятия включают в себя теоретическую и практическую части.

Адресат программы «Шахматы» - обучающиеся 7 - 10 лет. Набор в группы проводится по желанию и интересам детей (мальчики и девочки). Специальной подготовки не предусматривается, учитываются индивидуальные особенности каждого обучающегося. Группы могут быть сформированы одного возраста или разных возрастных категорий.

Объем программы – 135 часа за весь период обучения, 1 час в неделю:

1 год обучения - 33 часа в год

2,3,4 год обучения - 34 часа в год.

Сроки освоения программы –135 недель, 36 месяцев, 4 года.

Режим занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю: 1 академический час (45 минут).

Продолжительность одного часа занятий для учащихся составляет 45 мин. Перерыв между занятиями 10 минут.

Год обучения	Количество часов в неделю	Количество часов в год
I	1	33
II	1	34
III	1	34
IV	1	34

Цели и задачи программы

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

Задачи:

Обучающие:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;
- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- овладение навыками игры в шахматы.

Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

Воспитательные:

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Содержание программы

Учебный план

1-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная доска.	4 ч.	15 – 20 минут на каждом занятии	4 ч.
II.	Шахматные фигуры.	2 ч.		2 ч.
III.	Начальная расстановка фигур.	1 ч.		1 ч.
IV.	Ходы и взятие фигур.	16 ч.		16 ч.
V.	Цель шахматной партии.	6 ч.		6 ч.
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	3 ч.		3 ч.
VII.	Обобщение.	-	1 ч.	1 ч.
	Итого	32 часа	1 час	33 часа

2-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Краткая история шахмат.	5 ч	20 – 25 минут на каждом занятии	5 ч
II.	Шахматная нотация.	7 ч.		7 ч.
III.	Ценность шахматных фигур.	7 ч.		7 ч.
IV.	Техника матования одинокого короля.	5 ч.		5 ч.
V.	Достижение без жертвы материала.	5 ч.		5 ч.
VI.	Обобщение.	-	5 ч.	5 ч.
	Итого	29 часов	5 часов	34 часа

3-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	5 ч.	25 – 30 минут на каждом занятии	5 ч.
II.	Основы дебюта.	13 ч.		13 ч.
III.	Основы миттельшпиля.	5 ч.		5 ч.
IV.	Основы эндшпиля.	9 ч.		9 ч.
V.	Обобщение.	-	2 ч.	2 ч.
	Итого			34 часа

4-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная партия.	3 ч.	25 – 30 минут на каждом занятии	3 ч.
II.	Анализ и оценка позиции.	4 ч.		4 ч.
III.	Шахматная комбинация.	24 ч.		24 ч.
IV.	Обобщение.	-	3 ч.	3 ч.
	Итого	31 час	3 часа	34 часа

Содержание учебного плана**1 год обучения****I. Шахматная доска.**

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

II. Шахматные фигуры.

Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

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

«**Угадай-ка**». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

«**Угадай**». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«**Большая и маленькая**». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«**Кто сильнее?**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«**Обе армии равны**». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

III. Начальная расстановка фигур.

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией/

Дидактические игры и игровые задания.

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

«**Да или нет?**». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Не зевай!**». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

IV. Ходы и взятие фигур. (основная тема учебного курса)

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Игра на уничтожение**» – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

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

V. Цель шахматной партии.

Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Дидактические игры и игровые задания.

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

«Объяви шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

«Мат или не мат». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

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

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

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

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

Дидактические игры и игровые задания.

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

VII. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса.

2 год обучения

I. Краткая история шахмат.

Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.

Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.

II. Шахматная нотация.

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

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

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

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

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

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

III. Ценность шахматных фигур.

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Кто сильнее?**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«**Обе армии равны**». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

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

IV. Техника матования одинокого короля.

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Шах или мат**». Шах или мат черному королю?

«**Мат или пат**». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«**На крайнюю линию**». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

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

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

V. Достижение мата без жертвы материала.

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Объяви мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«**Защитись от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

VI. Обобщение.

Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

3 год обучения

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.

II. Основы дебюта.

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.

Дидактические задания.

«**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход neroкированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«**Защита от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«**Поставь мат «повторюшке» в один ход**». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«**Мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«**Выигрыш материала**». «Накажи пешкоода». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«**Можно ли побить пешку?**». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«**Захвати центр**». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«**Можно ли сделать рокировку?**». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«**Чем бить фигуру?**». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.

III. Основы миттельшпиля.

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

Дидактические задания.

«**Выигрыш материала**». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

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

IV. Основы эндшпиля.

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).

Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой 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 два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.

«**Мат в три хода**». Белые начинают и дают мат в три хода.

«**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«**Квадрат**». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.
«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.
«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

V. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

4 год обучения

I. Шахматная партия.

Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Правила игры в миттельшпиле. Элементы оценки позиции. Практическое занятие. Решение задач.

Дидактические игры и игровые задания.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

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

III. Шахматная комбинация.

Понятие о шахматной комбинации. Пути поиска комбинации. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема блокировки. Тема связки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Тема «батареи». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема перекрытия. Тема освобождения пространства. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

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.

IV. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- ***определять и высказывать*** простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

- на предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, **делать выбор**, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметные результаты:

1. Регулятивные УУД:

- **определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- **проговаривать** последовательность действий.
- **учить высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, **учить работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- **учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку** деятельности на занятии.

2. Познавательные УУД:

- добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- перерабатывать полученную информацию: **делать выводы** в результате совместной работы всей команды.

3. Коммуникативные УУД:

- умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. **Слушать и понимать** речь других.
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.

По окончании первого года обучения

Знать:

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

Уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

По окончании второго года обучения

Знать:

- шахматные правила FIDE;

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

Уметь:

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

По окончании третьего года обучения

Знать:

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

Уметь:

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

По окончании четвертого года обучения

Знать:

- основные принципы развития фигур в дебюте, открытые дебюты и их теоретические варианты;
- различные шахматные комбинации, в том числе мат в два-три хода;
- основные элементы шахматной тактики и технике расчета вариантов в практической игре;
- основными шахматными позициями.

Уметь:

- атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках,
- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции,
- реализовывать материальное преимущество,
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение:

1. Кабинет;
2. Стационарные шахматные столы (2 шт.);
3. Шахматные наборы (4 шт.);
4. Ноутбуки HP ProBook x360 11G3 EE (7 шт.);
5. Демонстрационная доска.

Методические ресурсы:

1. «1000 шахматных задач». Решебник. | Костров Всеволод Викторович, Рожков Павел Петрович;
2. <https://lichess.org>;
3. <https://www.chess.com>.

Методы и технологии обучения и воспитания

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. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При 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 проделявает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная шахматная литература, картотека дебютов и др.).

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.

Формы текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации

Порядок аттестации учащихся регламентируется положением «Об аттестации учащихся» в муниципальной образовательной организации «Районный центр дополнительного образования» с. Корткерос. Аттестация учащихся включает в себя:

- **входной контроль** учащихся. Форма – собеседование, тестирование;
- **промежуточную аттестацию** успеваемости учащихся. Форма промежуточной аттестации – тестирование;
- **итоговую аттестацию** учащихся после освоения всего объема дополнительной общеразвивающей программы. Форма итоговой аттестации – турнир.

Текущий контроль успеваемости осуществляется педагогом на каждом занятии методом наблюдения.

Виды аттестации, сроки проведения	Цель	Содержание	Форма	Контрольно-измерительные материалы Критерии
I год обучения				
Входной контроль. Сентябрь	Определить исходный уровень подготовленности учащихся	Входящая диагностика	Практическая работа	Приложение 2
Промежуточная аттестация. Декабрь	Определить уровень усвоения пройденного материала по темам за первое полугодие	определить степень сформированности основных компетенций, оценить качество подготовки обучающихся по основным темам	Тест, практическая работа.	Приложение 3
Промежуточная аттестация. Май	Определить уровень усвоения программного материала 1-го года обучения	определить степень сформированности основных компетенций, оценить качество подготовки обучающихся по основным темам	Тест, практическая работа.	Приложение 4
II год обучения				
Входной контроль. Сентябрь	Выявить остаточные знания и умения в начале учебного года	Входящая диагностика	Практическая работа	Приложение 5
Промежуточная аттестация. Декабрь	Определить уровень усвоения пройденного материала по темам за первое полугодие	определить степень сформированности основных компетенций, оценить качество подготовки обучающихся по основным темам	Тест, практическая работа.	Приложение 6
Промежуточная аттестация. Май	Определить уровень усвоения программного материала 2 -го года обучения	определить степень сформированности основных компетенций, оценить качество подготовки обучающихся по основным темам	Тест, практическая работа.	Приложение 7
III год обучения				
Входной контроль. Сентябрь	Выявить остаточные знания и умения в начале учебного года	Входящая диагностика.	Практическая работа	Приложение 8
Промежуточная аттестация. Декабрь	Определить уровень усвоения	определить степень сформированности основных компетенций,	Тест, практическая работа.	Приложение 9

	пройденного материала по темам за первое полугодие	оценить качество подготовки обучающихся по основным темам		
Промежуточная аттестация. Май	Определить уровень усвоения программного материала 3-го года обучения	определить степень сформированности основных компетенций, оценить качество подготовки обучающихся по основным темам	Тест, практическая работа.	Приложение 10
IV год обучения				
Входной контроль. Сентябрь	Выявить остаточные знания и умения в начале учебного года	Входящая диагностика	Практическая работа	Приложение 11
Промежуточная аттестация. Декабрь	Определить уровень усвоения пройденного материала по темам за первое полугодие	определить степень сформированности основных компетенций, оценить качество подготовки обучающихся по основным темам	Тест, практическая работа.	Приложение 12
Итоговая аттестация Май	Определить уровень освоения программы	определить степень сформированности основных компетенций, оценить качество подготовки обучающихся по основным темам	Турнир	Приложение 13

Список литературы

Нормативно-правовые документы

- Федеральный Закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Санитарные правила 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 281;
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685–21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2;
- Приказ Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
- Приказ Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Коми» от 01.06.2018 года № 214-п;
- Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09–3242 «О направлении информации» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы);
- Приложение к письму Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 27 января 2016 г. № 07–27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных - дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми»;
- Устав МОО «РЦДО» с. Корткерос.

Учебно-методическая литература для учителя

1. Сухин И.Г. Программа курса «Шахматы - школе» для начальных классов общеобразовательных учреждений. Обнинск: духовное возрождение, 2010;
2. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, второй год, третий год или учусь и учу - Обнинск: духовное возрождение, 2008;
3. <https://lichess.org>;
4. <https://www.chess.com>.

Учебная литература для обучающихся

1. <https://lichess.org>;
2. <https://www.chess.com>.

Календарно-тематический план

1 год обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
I. Шахматная доска. 4 ч.			
1		Вводный контроль. Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля.	<i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».</i> <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котята-хвастунишки».</i>
2		Линии на шахматной доске. Горизонталы и вертикали.	<i>Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».</i>
3		Линии на шахматной доске. Диагонали.	<i>Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в шахматной стране» (с.132-135).</i> <i>Дидактические задания и игры «Диагональ».</i>
4		Центр шахматной доски.	
II. Шахматные фигуры. 2 ч.			
5		Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	<i>Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая». Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».</i>
6		Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.	<i>Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i>
III. Начальная расстановка фигур. 1 ч.			
7		Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.	<i>Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да или нет», «Не зевай!».</i> <i>Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i>
IV. Ходы и взятие фигур. 17 ч.			
8		Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	<i>Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
9		Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности» (разновидность игры на уничтожение, но с «заминированными» полями).</i>

10			Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие.	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
11			Слон. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».</i>
12			Ладья против слона.	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».</i> <i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
13			Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие.	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Вошебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».</i>
14			Ферзь. Ферзь – тяжелая фигура.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</i>
15			Ферзь против ладьи и слона.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
16			Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие.	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
17			Конь. Конь – легкая фигура. Промежуточный контроль.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».</i>
18			Конь против ферзя, ладьи, слона.	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</i> <i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
19			Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».</i>

20			Пешка. Взятие на проходе. Превращение пешки.	<i>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».</i>
21			Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
22			Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие.	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение-инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба-Яга».</i>
23			Король против других фигур.	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ладьи, король против слона, король против коня, король против ферзя, король против пешки), «Ограничение подвижности».</i>
V. Цель шахматной партии. 6 ч.				
24			Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	<i>Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».</i>
25			Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	<i>Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из начального положения до первого шаха.</i>
26			Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой.	<i>Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».</i>
27			Мат. Мат в один ход.	<i>Дидактическое задание «Дай мат в один ход».</i>
28			Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций.	<i>Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат».</i>
29			Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	<i>Дидактическое задание «Рокировка».</i>
VI. Игра всеми фигурами из начального положения. 3 ч.				
30			Шахматная партия. Начало шахматной партии.	<i>Дидактическая игра «Два хода».</i>

31			Шахматная партия. Представления о том, как начинать шахматную партию.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
32			Шахматная партия. Короткие шахматные партии.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
VII. Обобщение. 1 ч.				
33			Итоговое занятия. Итоговый контроль.	Повторение материала.

2 год обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
I. Краткая история шахмат. 5 ч.			
1		Повторение пройденного материала. Вводный контроль. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	Игровая практика (<i>игра всеми фигурами из начального положения</i>).
2		Повторение пройденного материала. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.	<i>Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».</i> Игровая практика.
3		Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу.	<i>Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i> Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма «Анатолий Карпов – чемпион мира». Игровая практика.
4		Выдающиеся шахматисты нашего времени.	Биографии выдающихся шахматистов нашего времени. Фрагменты их партий.
5		Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.	Правила поведения за шахматной доской.
II. Шахматная нотация. 7 ч.			
6		Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	<i>Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель», «Диагональ».</i> Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход,

				проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое поле идет. Например, «Король с g7 – на f8».
7			Шахматная нотация. 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).
8			Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.	Игровая практика (фрагмента шахматной партии).
9			Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
10			Шахматная нотация. Запись шахматной партии/	Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
11			Шахматная нотация. Запись шахматной партии.	Игровая практика (с записью шахматной партии).
12			Шахматная нотация. Запись шахматной партии.	Игровая практика (с записью шахматной партии).
III. Ценность шахматных фигур. 7 ч.				
13			Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	<i>Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i> <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя).</i> Игровая практика.
14			Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш коня).</i> Игровая практика.
15			Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш слона).</i> Игровая практика.
16			Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи).</i> Игровая практика.
17			Ценность шахматных фигур. Способы защиты. Промежуточный контроль.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки).</i> <i>Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры).</i> Игровая практика.
18			Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	<i>Дидактическое задание «Защита» (перекрытие, контратака).</i> Игровая практика.
19			Способы защиты. Игровая практика.	<i>Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры, перекрытие, контратака).</i> Практическая игра.

IV. Техника матования одинокого короля. 5 ч.				
20			Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат.	<i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
21			Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	<i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
22			Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	<i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
23			Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	<i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
24			Техника матования одинокого короля. Решение заданий.	Решение заданий.
V. Достижение мата без жертвы материала. 5 ч.				
25			Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг.	<i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода».</i> Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.
26			Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.	<i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
27			Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.	<i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
28			Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	<i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
29			Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода.	<i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
VI. Обобщение. 4 ч.				

30			Повторение материала. Повторение основных вопросов курса.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
31			Повторение материала. Игра в турнире.	
32			Турнирные партии.	
33			Повторение материала. Практическая игра.	
34			Повторение материала. Итоговый контроль	

3-й год обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 5 ч.			
1		Повторение пройденного материала. Вводный контроль. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	<i>Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».</i>
2		Повторение пройденного материала. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	Игровая практика (<i>игра всеми фигурами из начального положения</i>). <i>Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i>
3		Повторение пройденного материала. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.	<i>Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».</i> Игровая практика.
4		Повторение пройденного материала. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.	Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).
5		Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.

II. Основы дебюта. 13 ч.			
6		Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	<i>Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии).</i>
7		Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	<i>Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».</i>
8		Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	<i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».</i>
9		Основы дебюта. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	<i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от мата».</i>
10		Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	<i>Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».</i>
11		Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты.	<i>Дидактическое задание «Выведи фигуру».</i>
12		Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	<i>Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».</i>
13		Основы дебюта. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	<i>Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру»</i>
14		Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки.	<i>Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Поставь мат в два хода нерокированному королю», «Не получают ли белые мат, если рокируют?».</i>
15		Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки?	<i>Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».</i>
16		Основы дебюта. Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	<i>Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание», «Сдвой противнику пешки».</i>

17			Основы дебюта. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	Очень коротко о дебютах.
18			Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта. Промежуточный контроль.	Общие советы о том, как изучать дебют.
III. Основы миттельшпиля. 5 ч.				
19			Основы миттельшпиля. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Правила миттельшпиля.
20			Основы миттельшпиля. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
21			Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Двойной удар.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
22			Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
23			Основы миттельшпиля. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.
IV. Основы эндшпиля. 9 ч.				
24			Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	<i>Дидактические задания «Выигрыш материала», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
35			Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	<i>Дидактические задания «Выигрыш фигуры», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
26			Основы эндшпиля. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	<i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
27			Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	<i>Дидактическое задание «Квадрат».</i>

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

4-й год обучения

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

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

25			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства . <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i> Игровая практика.
26			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки . <i>Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».</i> Игровая практика.
27			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i> Игровая практика.
28			Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i> Игровая практика.
29			Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «вечный» шах.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на « вечный » шах. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i> Игровая практика.
30			Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. <i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию».</i>
31			Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Типичные комбинации в дебюте(более сложные примеры). <i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию».</i> Игровая практика.
IV. Обобщение. 3 ч.				
32			Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Повторение материала. Практическая игра.
33			Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Повторение материала. Практическая игра.
34			Повторение основных вопросов курса. Практическая игра. Итоговый контроль.	Повторение материала. Практическая игра.

**Оценочные материалы
Содержание контроля
1 год обучения
Входной контроль**

Форма: практическая работа

1. Расставить пешки на 2,5,7 горизонтали.
2. Расставить пешки на вертикали a, c, f.
3. Расставить пешки по любой диагонали.
4. Расставить шахматные фигуры в начальное положение.
5. Разложить в правильной последовательности буквы латинского алфавита, которые на шахматной доске обозначают вертикали.
6. Расставить шахматные фигуры в начальное положение.

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
6-5 (83-100%)	Высокий уровень
4-3(50-82%)	Средний уровень
Меньше 3 (меньше 50%)	Низкий уровень

**Промежуточный контроль. Декабрь
1 год обучения**

Форма: тестирование и практическая работа.

Тест.

1. Какого цвета должно быть ближнее к вам левое поле, если вы играете белыми фигурами:
 - а) любого;
 - б) чёрного;**
 - в) белого.
2. Как правильно называются фигуры:
 - а) **король**,
 - б) царь,
 - в) падишах;
 - а) дама, б) **ферзь**, в) королева;
 - а) **ладья**, б) тура, в) башня;
 - а) офицер; б) гонец, в) **слон**;
 - а) лошадь, б) **конь**, в) скакун;
 - а) **пешка**, б) фишка, в) шашка.
3. Количество фигур в шахматах:
 - а) король-**1,2,3**;
 - б) ферзь-**1,2,3**;
 - в) ладья-**1,2,3**;
 - г) слон-**1,2,3**;
 - д) конь-**1,2,3**;
 - е) пешка-**2,6,8**.
4. Линия, идущая по доске слева направо, называется:
 - а) прямой;
 - б) отрезком;
 - в) горизонталью.**
5. Линия, идущая по доске снизу вверх, называется:
 - а) дорожкой;
 - б) линейкой;
 - в) вертикалью.**
6. Линия, идущая из одного угла доски к другому, называется:
 - а) углом;
 - б) зигзагом;
 - в) диагональю.**

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
6-5 (83-100%)	Высокий уровень
4-3(50-82%)	Средний уровень
Меньшее 3 (меньше 50%)	Низкий уровень

Практическая работа: сыграть в игру «Курочка и зёрнышки»

Игра «Курочка и зернышки»

Курочка – ферзь, зернышки – разные фигуры и пешки. «Курочка склевала зернышко (побила фигуру -1 балл) и вернулась в свой домик».

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
8-10 (80-100%)	Высокий уровень
5-7 (50-79%)	Средний уровень
Меньшее 5 (меньше 50%)	Низкий уровень

Приложение 4

Промежуточный контроль. Май 1 год обучения

Форма: тестирование и практическая работа.

Тест.

- Шах – это:
а) нападение на короля; б) ход фигуры; в) конец шахматной партии.
- Способы защиты от шаха:
а) закрыться другой фигурой; б) срубить нападающую фигуру; в) сдаться.
- Мат — это:
а) конец шахматной партии; б) шах, от которого нет защиты; в) ход короля.
- Рокировка –это:
а) двойной удар; б) ничья; в) специальная защита короля, когда король движется к ладье через клетку и ладья перепрыгивает через него.
- Как ходит и делает взятие ладья?
а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
- Как ходит и делает взятие слон?
а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
- Как ходит и делает взятие ферзь?
а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
- Как ходит и делает взятие конь?
а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; в) буквой г.
- Двойной удар — это:

- а) ход на 2 поля; б) нападение 1 фигуры сразу на 2 и более фигур противника;
в) вилка.

10. Шахматные слоны бывают:

- а) плохие и хорошие; б) белопольные и чернопольные; в) злые и добрые.

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
8-10 (80-100%)	Высокий уровень
5-7 (50-79%)	Средний уровень
Меньше 5 (меньше 50%)	Низкий уровень

Практическая работа: сыграть партию в шахматы.

Приложение 5

Оценочные материалы

Содержание контроля 2 год обучения Входной контроль

Форма: тестирование и практическая работа.

Тест.

- Шах – это:
а) нападение на короля; б) ход фигуры; в) конец шахматной партии.
- Способы защиты от шаха:
а) закрыться другой фигурой; б) срубить нападающую фигуру; в) сдаться.
- Мат — это:
а) конец шахматной партии; б) шах, от которого нет защиты; в) ход короля.
- Рокировка –это:
а) двойной удар; б) ничья; в) специальная защита короля, когда король движется к ладье через клетку и ладья перепрыгивает через него.
- Как ходит и делает взятие ладья?
а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
- Как ходит и делает взятие слон?
а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
- Как ходит и делает взятие ферзь?
а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
- Как ходит и делает взятие конь?
а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; в) буквой г.
- Двойной удар — это:
а) ход на 2 поля; б) нападение 1 фигуры сразу на 2 и более фигур противника;
в) вилка.
- Шахматные слоны бывают:

а) плохие и хорошие; б) белополюсные и чернополюсные; в) злые и добрые.

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
8-10 (80-100%)	Высокий уровень
5-7 (50-79%)	Средний уровень
Меньше 5 (меньше 50%)	Низкий уровень

Практическая работа: сыграть партию в шахматы.

Приложение 6

Промежуточный контроль 2 год обучения

Форма: тестирование и практическая работа.

Тест.

1. Двойной удар – это:
а) то же что и вилка; б) **в результате одного хода 2 фигуры атакуют 1 фигуру противника**; в) два хода подряд.
2. Вскрытый шах – это:
а) **одна из фигур нападает на какую – либо фигуру противника, а вторая открывшаяся при этом фигура шахует короля**; б) шах при отступлении; в) шах при нападении 2 фигур.
3. Двойной шах – это:
а) нападение 1 фигуры на 2 фигуры противника; б) **когда король оказывается под шахом одновременно 2 фигур**; в) шах после 2 ходов.
4. Отвлечение – это:
а) **ситуация, в которой вы заставляете соперника переместить ту или иную фигуру для того, чтобы использовать слабость его позиции**; б) отступление от центра; в) разговор во время игры.
5. Промежуточный ход – это:
а) ход между 2 полями; б) **ход, который делается противником между 2 ходами, которые должны быть следовать один за другим**; в) ход между 2 фигурами.

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
5 (100%)	Высокий уровень
4-3(60-80%)	Средний уровень
Меньше 2 (меньше 40%)	Низкий уровень

Практическая работа: сыграть в шахматы с часами.

**Промежуточный контроль. Май
2 год обучения**

Форма: тестирование и практическая работа.

Тест.

1. Один из способов поставить мат, называется:
а) **слабость последней горизонтали**, б) **удушающий мат** в) сицилианская защита.
2. Сколько ходов даётся до конца партии, если у одного из игроков остался 1 король?
а) **50** б) 25 в) 3.
3. Эндшпиль – это:
а) начало шахматной партии б) середина шахматной партии **в) конец шахматной партии.**
4. Когда шашка выполняет обыкновенный ход, это называется:
а) битый ход **б) тихий ход** в) ударный ход.
5. Отвлечение – это:
а) рассказывание сопернику анекдотов; **б) тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять важные защитные функции;** в) добровольный отказ от материала с какой-либо целью.
6. Слабое поле – это:
а) **поле, которое контролируется одним и не контролируется другим игроком;**
б) атака соперника двумя фигурами после одного хода; в) противостояние королей.
7. Открытый центр:
а) ряд чёрно-белых полей слева направо; б) особый ход короля; **в) означает, что в центральной части доски нет пешек, блокирующих друг друга.**
8. Изолированная пешка: а) самая передняя пешка в пешечной цепи; **б) пешка, которая находится далеко от всех своих фигур;** в) группа одноцветных пешек.
9. Размен:
а) взятие в процессе игры противниками фигур друг друга равных или почти равных по своей стоимости; б) начало шахматной партии; в) набор заранее подготовленных игроком вариантов игры.
10. Кто сейчас является чемпионом мира по шахматам:
а) Карпов; б) Каспаров; **в) Ананд.**

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
8-10 (80-100%)	Высокий уровень
5-7 (50-79%)	Средний уровень
Меньше 5 (меньше 50%)	Низкий уровень

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с шахматными часами.

**Оценочные материалы
Содержание контроля
3 год обучения**

Входной контроль

Форма: тестирование и практическая работа.

Тест.

1. Один из способов поставить мат, называется:
а) **слабость последней горизонтали**, б) **удушающий мат** в) сицилианская защита.
2. Сколько ходов даётся до конца партии, если у одного из игроков остался 1 король?
а) **50** б) 25 в) 3.
3. Эндшпиль – это:
а) начало шахматной партии б) середина шахматной партии **в) конец шахматной партии.**
4. Когда шашка выполняет обыкновенный ход, это называется:
а) битый ход б) **тихий ход** в) ударный ход.
5. Отвлечение – это:
а) рассказывание сопернику анекдотов; б) **тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять важные защитные функции;** в) добровольный отказ от материала с какой-либо целью.
6. Слабое поле – это:
а) **поле, которое контролируется одним и не контролируется другим игроком;**
б) атака соперника двумя фигурами после одного хода; в) противостояние королей.
7. Открытый центр:
а) ряд чёрно-белых полей слева направо; б) особый ход короля; **в) означает, что в центральной части доски нет пешек, блокирующих друг друга.**
8. Изолированная пешка: а) самая передняя пешка в пешечной цепи; б) **пешка, которая находится далеко от всех своих фигур;** в) группа одноцветных пешек.
9. Размен:
а) **взятие в процессе игры противниками фигур друг друга равных или почти равных по своей стоимости;** б) начало шахматной партии; в) набор заранее подготовленных игроком вариантов игры.
10. Кто сейчас является чемпионом мира по шахматам:
а) Карпов; б) Каспаров; **в) Ананд.**

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
8-10 (80-100%)	Высокий уровень
5-7 (50-79%)	Средний уровень
Меньше 5 (меньше 50%)	Низкий уровень

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с шахматными часами.

**Промежуточный контроль
3 год обучения**

Форма: тестирование и практическая работа.

Тест.

1. Удар, вынуждающий фигуру соперника занять неудачное поле, называется:
а) **завлечение**, б) отвлечение, в) **уничтожение**.
2. Расположение собственной фигуры или пешки на месте пересечения ударов дальнобойных фигур соперника с целью нарушения их взаимодействия - это:
а) **перекрытие**, б) завлечение, г) отвлечение.
3. Освобождение линии или поля с темпом от своих фигур, мешающих нанести решающий удар — это:
а) **освобождение пространства**, б) нападение, в) двойной удар.
4. Когда фигура противника занимает поле, необходимое другой его фигуре для защиты от угроз, это:
а) двойной удар, б) связка, в) блокировка.
5. Стремительное продвижение пешки для создания позиционных выгод:
а) **пешечный тычок**, б) вилка, в) отвлечение.

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
5 (100%)	Высокий уровень
4-3(60-80%)	Средний уровень
Меньше 2 (меньше 40%)	Низкий уровень

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с часами и записью.

**Промежуточный контроль. Май
3 год обучения**

Форма: тестирование и практическая работа.

1. Виды ничьих:
а) **вечный шах**; б) **пат**; в) правило отказа.
2. Крепость – это:
а) **когда слабейшая сторона спасается путём создания неприступной позиции**;
б) добровольная сдача короля; в) отказ от игры.
3. Запирание – это:
а) лишение противника ферзя; б) **лишение подвижности какой-либо фигуры противника**; в) захват центра пешками.
4. Виды сложных комбинаций:
а) **коневые**; б) дальнобойные; в) **смешанные**.
5. Приёмы защиты:
а) **контратака**; б) **профилактика**; в) троекратное повторение.

6. В шахматные законы не входят:
 - а) централизация; б) активность фигур; **в) пешечные островки.**
7. Каким ходом обычно начинают партию:
 - а) e2-е4;** б) в2-в4; в) d2-d4.
8. Захват и развитие, атака, комбинация – это этапы:
 - а) ориентира; **б) нападения;** в) дебютной подготовки.
9. Атака не бывает:
 - а) пешечная и фигурная; б) комбинированная; **в) неожиданная.**
10. Успешно атаковать последнюю горизонталь могут:
 - а) ферзь и ладьи;** б) кони и слоны; в) пешки.

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
8-10 (80-100%)	Высокий уровень
5-7 (50-79%)	Средний уровень
Меньше 5 (меньше 50%)	Низкий уровень

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с шахматными часами и записью, соблюдая правила игры.

Приложение 11

Оценочные материалы Содержание контроля 4 год обучения

Входной контроль

Форма: тестирование и практическая работа.

1. Виды ничьих:
 - а) вечный шах; б) пат; в) правило отказа.
2. Крепость – это:
 - а) когда слабейшая сторона спасается путём создания неприступной позиции;**
 - б) добровольная сдача короля; в) отказ от игры.
3. Запирающие – это:
 - а) лишение противника ферзя; **б) лишение подвижности какой-либо фигуры противника;** в) захват центра пешками.
4. Виды сложных комбинаций:
 - а) коневые;** б) дальнобойные; **в) смешанные.**
5. Приёмы защиты:
 - а) контратака;** б) профилактика; в) троекратное повторение.
6. В шахматные законы не входят:
 - а) централизация; б) активность фигур; **в) пешечные островки.**
7. Каким ходом обычно начинают партию:
 - а) e2-е4;** б) в2-в4; в) d2-d4.

8. Захват и развитие, атака, комбинация – это этапы:
 а) ориентира; **б) нападения;** в) дебютной подготовки.
9. Атака не бывает:
 а) пешечная и фигурная; б) комбинированная; **в) неожиданная.**
10. Успешно атаковать последнюю горизонталь могут:
 а) **ферзь и ладьи;** б) кони и слоны; в) пешки.

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Количество баллов	Уровень
8-10 (80-100%)	Высокий уровень
5-7 (50-79%)	Средний уровень
Меньше 5 (меньше 50%)	Низкий уровень

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с шахматными часами и записью, соблюдая правила игры.

Приложение 12

**Промежуточный контроль
4 год обучения**

Форма: тестирование.

Задание 1. Установи соответствие.

1. Защита двух коней	1. Делает попытку удержать белых дальше от центра доски
2. Голландская защита	2. Даёт чёрным большую гибкость в нападении и в защите
3. Сицилианская защита	3. Делает попытку контролировать центр с помощью влиятельных фигур
4. Новоиндийская защита	4. Полезна, когда белые используют итальянский дебют
1- , 2- , 3- , 4-	

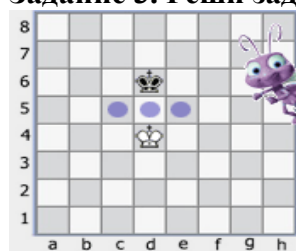
Задание 2. Напиши определения.

Вечный шах – _____

Пат – _____

Ключевые поля – _____

Задание 3. Реши задания.



Кружочками обозначены ключевые поля, а короли противостоят друг другу, то есть находятся в оппозиции. Кто первый попадет на одно из отмеченных полей?

Ответ: _____

Задание 4.

1) Найди двойной шах. Ход чёрных.

Б: Крb7

Ч: Крс5, Кс6, Cd5

Ответ: _____

2) Мат в 1 ход

Б: Ла2, Лb7, Кр f2

Ч: Крг8

Ответ: _____

3) Дай шах королю.

Б: Лb1

Ч: пf7, Крг7

Ответ: _____

4) Мат в 1 ход

Б: Кр с6, Фd7

Ч: Кр b8

Ответ: _____

Задание 5. Напиши шахматный план для постановки линейного мата.

Шахматный план

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Задание 6. Напиши части шахматной партии. Основные моменты каждой части.

1. _____

2. Миттельшпиль - _____

3. _____

Задание 7. Допиши.

_____ – тактический приём, при котором в результате ухода какой-либо фигуры или пешки открывается линия действия другой фигуры (Ф, Л, С) того же лагеря, и эта открывшаяся фигура создаёт угрозу какому-либо неприятельскому объекту.

_____ - частный случай открытого нападения. При этом тактическом приёме ход делает одна фигура, а шах объявляет другая, открываемая.

Задание 8. Что такое ничья? Напиши условия, при которых объявляется ничья. (2 балла)

Критерии оценивания уровня компетентности обучающихся

Каждый вопрос оценивается – 1 балл

Количество баллов	% выполнения	Качественная оценка (балл – отметка)	Вербальный аналог
18-20	90-100%	5	освоен
15-17	75-89%	4	освоен
10-14	50 - 69%	3	освоен
0-8	Менее 50%	2	не освоен

Приложение 13

Итоговый контроль 4 год обучения

Форма: турнир.

Принцип таких турниров прост: каждый играет с каждым. Например, если в турнире играют 5 человек, то каждый должен будет сыграть 4 партии — по одной со всеми участниками турнира. Т.е. всего в этом турнире будет сыграно 10 партий. За каждую победу начисляется 1 очко, за ничью — 0,5 очка, за проигрыш 0 очков.

В круговых турнирах может играть любое количество человек. При проведении турнира по классическим шахматам распределение цветов между участниками (жеребьёвка) производится автоматически случайным образом. При проведении турнира по боевым шахматам цвет фигур игрока, и, соответственно, право первого хода определяются непосредственно перед началом игры компьютером.

Для боевых шахмат время на расстановку фигур ограничено согласно [КВ](#) турнира. В случае, если оба игрока не завершили расстановку в назначенное время, игра автоматически заканчивается ничьей. Если фигуры расставлены лишь одним из игроков, ему автоматически присуждается победа. В следующий тур не могут выходить игроки, не сыгравшие ни одной партии.

Турнирная таблица обновляется в режиме реального времени. Как только завершается турнирная партия, ее результаты автоматически вносятся в таблицу, вычисляются очки игроков и дополнительные коэффициенты. Победа, ничья и поражение дают игроку соответственно 1, 0,5 и 0 очков. Места распределяются следующим образом:

- чем больше очков, тем выше место;
- при равенстве очков: чем больше SB, тем выше место;
- при равенстве очков и SB место определяется по среднему рейтингу всех оппонентов, с которыми встречался игрок в ходе турнира.

SB — это коэффициент Соннеборна-Бергера. Вычисляется так: удвоенная сумма очков соперников, над которыми одержана победа, плюс сумма очков соперников, с которыми ничья. Этот коэффициент учитывает разный «вес» побед, оценивая победу над сильным соперником выше. Турнир завершается вместе с окончанием последней партии турнира. В этот момент производится распределение мест.