МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ЧОУ "Лотос"

ПРИНЯТО
на заседании
педагогического совета
Протокол № 01 от «27» августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы
_____ Журило Н.Г.
Приказ № 01.08/92 от
«27» августа 2026 г.

Дополнительная
общеразвивающая программа
кружок «Шахматы»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст учащихся/воспитанников: 6-13 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор составитель: Солдатов Е.Е..

ЧОУ "ЛОТОС"

Подписано цифровой подписью: ЧОУ "ЛОТОС"
Дата: 2026.11.10 13:02:06 +03'00'

г. Москва, 2026 г

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность.

Актуальность данной программы обусловлено наличием у учащихся стремления к всевозможным играм и состязаниям, связанным с некими переживаниями, новыми ситуациями, преодолением трудностей, достижением успеха. Удовлетворению перечисленных потребностей в полной мере может содействовать игра в шахматы. Кроме этого, данная программа позволяет нивелировать фактор родительской неосведомленности относительно пользы игры в шахматы, помочь ребенку познакомиться с предметом, выявить и поддержать талантливых учащихся.

Актуальность состоит в том, что стратегические модели и концепции, усваиваемые игроками в процессе обучения игре в шахматы, имеют не абстрактное, а прямое применение в таких областях, как бизнес, экономика и управление.

Занятия по данной программе способствуют сохранению физического и психического здоровья учащегося, его успешности и адаптации в обществе, помогают наиболее полно раскрыть свои возможности, инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения.

Новизна программы заключается в том, что она учитывает специфику дополнительного образования и охватывает значительно больше желающих заниматься этим видом спорта, предъявляя посильные требования в процессе обучения. Она дает возможность заняться шахматами с «нуля», а также внимание к вопросу, всестороннего подхода к воспитанию гармоничного человека.

Отличительные особенности данной программы. Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы» разработана для детей, которые имеют разные стартовые способности, а процесс обучения раскрывает образовательный потенциал каждого ребёнка. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

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 минимакса — 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.

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.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление**,** способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: 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.

Инновационность программы состоит в использовании авторских сценариев. Программа насыщена различными интеллектуальными заданиями, в ходе которых учащиеся пополнят свой словарный запас.

Предлагаемая дополнительная общеразвивающая программа для детей младшего школьного возраста программа «Шахматы» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Адресат. Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы» рассчитана на детей 6-13 лет. Возможен прием детей, указанный возраст которых, будет, достигнут в течение учебного года. В целом, детский коллектив дружный, эмоционально отзывчивый.

При проведении занятий большое внимание уделяется развитию личностных качеств обучающихся, таких как логическое мышление, выдержка, дисциплина, терпение, находчивость, сосредоточенность, благородство. Учебно-тематический материал программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков. Представленные в программе темы создают целостную систему подготовки шахматистов.

Объём программы - 34 часа.

Срок освоения программы – 36 недель.

Уровень сложности программы: стартовый.

Форма обучения – очная, возможно обучение с применением ЭСО и ДОТ

Занятия по данной программе групповые, в группе от 10-15 детей.

Программное содержание реализуется через следующие формы занятий: -***комплексные:*** дидактические игры и задания, решение шахматных задач, практическая игра, теоретические занятия, шахматные игры.

-контрольные: шахматные турниры.

(Могут использоваться разнообразные формы занятий с электронными и дистанционными образовательными технологиями).

При обучении с применением дистанционных образовательных технологий используются следующие формы занятия:

- видеоконференция,
- онлайн тестирование;
- интернет- урок;

- практическое занятие;
- лабораторная работа и прочее.

При дистанционном обучении используются следующие образовательные ресурсы:

Образовательная платформа/ресурс	**Ссылка**
Play Magnus	https://www.playmagnus.com/ru
ШахМатКанал	https://www.youtube.com/channel

Особенности организации образовательного процесса. Каждый раздел программы состоит из определенного количества часов. Число разделов применением регламентировано, и каждый раздел преследует определенную цель. Основным видом деятельности в процессе занятий по данной программе является игра. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к учащемуся, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

Особенности организации образовательного процесса отражают:
особенности форм проведения занятий (групповые, подгрупповые или индивидуальные, теоретические или практические); традиционные (лекции, практические занятия, семинары, экскурсии) или инновационные (игропрактики, хакатоны, воркшопы, викторины, флеш-мобы).

Профориентационный компонент ДОП «Шахматы».
Шахматы закаляют человека, не физически, а психологически. Они учат выдерживать сильнейший стресс и не показывать свои эмоции. Знания, полученные при обучении игре в шахматы, могут стать незаменимыми для военных, ведь они точно также должны защитить свой лагерь и разгромить противника. Умение производить расчеты, составлять правила и возможные ходы и маневры. Все это есть как в реальных военных действиях, так и в шахматах. Человек, который неплохо играет в шахматы, сможет легко решать задачи, в том числе и стратегические.

Кроме этого, подобные навыки будут незаменимыми для детективов и следователей. Стоит вспомнить о том, какого мнения о шахматах был Шерлок Холмс или любой другой детектив из популярных романов. С их помощью можно играючи поймать преступника в ловушку, продумав каждый свой шаг и рассмотрев все возможные шаги преступника.

Можно выделить множество специальностей, в которых шахматы могут сыграть решающую роль. Известно, что некоторые компании принимают на работу логистов только после прохождения теста, сильно напоминающую стандартные шахматы, только вместо фигур здесь будут использоваться всевозможные грузы. Такие же тесты вполне можно ввести и в ряде других отраслей, что положительно скажется на общем выполнении плана и продуктивности работы.

Режим занятий: занятия по программе проводятся 1 раз в неделю по 1 занятию по 40 мин. (15 мин. перерыв). В каникулярное время режим занятий учебных групп может переноситься на более удобное время для учащихся.

При организации дистанционного обучения режим занятий: 1 раз в неделю по 2 часа (30 мин. онлайн-занятие и 30 минут перерыв, затем 30 мин. офлайн – занятие, 30 мин. перерыв).

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие логического мышления и интеллектуальных способностей у младших школьников посредством обучения их основам игры в шахматы.

Задачи:

Образовательные:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.3. Планируемые результаты

Предметные результаты (учащиеся будут знать):

- историю возникновения шахматной игры;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем,
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; - правила хода и взятия каждой фигуры.

Метапредметные результаты (учащиеся будут уметь):

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности;

- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- решать элементарные шахматные задачи;
- правильно располагать доску м/у партнерами, расставлять фигуры.

Личностные результаты (учащиеся будут проявлять):

- коммуникативные способности;
- воображение и личностное восприятие окружающего мира;
- интеллектуальные способности.

Содержание программы дополнительного образования «Шахматы»

Первый год обучения

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во-вторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

К концу учебного года дети должны знать:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

правильно помещать шахматную доску между партнерами;

правильно расставлять фигуры перед игрой;

различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

рокировать;

объявлять шах;

ставить мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(основная тема учебного курса).

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

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 заколдованными, недвижимыми).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

П р и м е ч а н и е . Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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.

«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

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

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.

Тематическое планирование

1 класс

№	Тема занятия	№ урока в теме
	1. Шахматная доска	
1.	Знакомство с шахматной доской	1
2.	Шахматная доска	2
	2. Шахматные фигуры.	
3. 4.	Знакомство с шахматными фигурами	1 2
	3. Начальная расстановка фигур.	
5.	Начальное положение	1
	4. Ходы и взятие фигур.	
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1
7.	Ладья в игре.	2
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	3
9.	Слон в игре.	4
10.	Ладья против слона.	5
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	6
12.	Ферзь в игре.	7
13.	Ферзь против ладьи и слона.	8
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	9
15.	Конь в игре.	10
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	11
17.	Знакомство с пешкой.	12
18.	Пешка в игре.	13
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	14
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	15
21.	Король против других фигур.	16
	5. Цель шахматной партии.	
22. 23.	Шах.	12
24. 25.	Мат.	34
26. 27.	Ставим мат.	56

28.	Ничья, пат.	7
29. 30.	Рокировка.	89
	6. Игра всеми фигурами из начального положения.	
31.	Шахматная партия.	10
32.	Шахматная партия.	11
33.	Повторение программного материала.	12

Второй год обучения

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована в-третьих классах, если программа первого года обучения была пройдена во II классе.

Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

К концу учебного года дети должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

записывать шахматную партию;

матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;проводить элементарные комбинации.

Тематика курса

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают 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 положения.

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

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

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ el — a5»).

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

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

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

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

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 мага 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.

Тематическое планирование

2 класс

№	Тема занятия	№ урока в теме
	Повторение изученного материала.	
1.	Повторение изученного материала.	1
2.	Повторение изученного материала.	2
	1. Краткая история шахмат.	
3.	Краткая история шахмат.	1
	2. Шахматная нотация.	
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	2
	3. Ценность шахматных фигур.	
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	2
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	3
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	4
	4. Техника матования одинокого короля.	
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	2
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	3
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	4
	5. Достижение мата без жертвы материала	
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	2
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	3
	6. Шахматная комбинация.	
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	2
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	3
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	4
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	5
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	6
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	7
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	8
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	9
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	10
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	11

28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	12
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	13
30.	Типичные комбинации в дебюте.	14
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	15
	Повторение программного материала	
32.	Повторение программного материала	1
33.	Повторение программного материала	2
34.	Повторение программного материала	3

Третий год обучения

Программа “Шахматы, третий год” предназначена для III класса начальной школы. Однако она может быть реализована и во II классе, если программа первого и второго года обучения была пройдена в I классе.

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

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 учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;
основные тактические приемы;
что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.
К концу учебного года дети должны уметь:
грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
точно разыгрывать простейшие окончания.

Тематическое планирование

3 класс

№	Тема занятия	№ урока в теме
1	**Повторение изученного материала.**	**1**
2	Игровая практика	2
3	Повторение изученного материала.	3
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	4
5	**ОСНОВЫ ДЕБЮТА.** Двух- и трехходовые партии.	**1**
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	2
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	3
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	4
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	5
10	Решение заданий.	6
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	7
12	Решение заданий	8
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	9
14	Решение заданий	10
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	11
16	Решение задания “Выведи фигуру”..	12
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	13
18	Решение заданий.	14
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	15
20	Решение заданий.	16

21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	17
22	Решение заданий.	18
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	19
24	Решение заданий.	20
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	21
26	Решение заданий.	22
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	23
28	Решение заданий.	24
29	Типичные комбинации в дебюте.	25
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	26
31	**Повторение программного материала**	**1**
32	Повторение программного материала	2
33	Повторение программного материала	3
34	Повторение программного материала	4

Четвертый год обучения

Программа “Шахматы” предназначена для 4 класса начальной школы. Материал четвертого года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

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 и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.
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”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.
“**Квадрат”.** Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.
“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.
“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.
К концу учебного года дети должны знать:
принципы игры в дебюте;
основные тактические приемы;
что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
К концу учебного года дети должны уметь:
грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
точно разыгрывать простейшие окончания.

Тематическое планирование

4 класс

№	Тема занятия	№ урока в теме
1	**Повторение изученного материала.**	**1**
2	Игровая практика	2
3	Повторение изученного материала.	3
4	**ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.** Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	**1**
5	Игровая практика	2
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”	3
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	4
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	5
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	6
10	Решение заданий.	7
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	8
12	Решение заданий.	9

13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	10
14	Решение заданий.	11
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	12
16	Решение заданий.	13
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	14
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	15
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	16
20	Решение заданий	17
21	**ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.** Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	**1**
22	Решение заданий	2
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	3
24	Решение заданий	4
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	5
26	Решение заданий	6
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	7
28	Решение заданий	8
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	9
30	Решение заданий	10
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	11
32	Решение заданий	12
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	13
34	**Повторение программного материала.** Решение заданий	**1**

Формы аттестации/контроля

Применяются следующие ***педагогические формы диагностики*** для определения результатов освоения Программы: - индивидуальная; - групповая.

Входящая педагогическая диагностика проводится в начале учебного года. С ее помощью выявляются фактические знания, умения и практические навыки детей игры в шахматы, также определяются тенденции развития знаний и умений воспитанников на перспективу.

Итоговая педагогическая диагностика проводится в конце учебного года. С её помощью проходит оценивание результатов освоения Программы воспитанниками, определение перспективы дальнейшего обучения детей игре в шахматы с учетом новых задач.

Промежуточная педагогическая диагностика может проводиться не со всеми детьми группы, а выборочно с теми, у кого проявляются существенные трудности в обучении игре в шахматы. Такая диагностика нужна для выявления динамики обучения детей игре в шахматы, оценки правильности выбранной в отношении ребенка стратегии в освоении им Программы.

Педагогическая диагностика проводится с помощью разработанной диагностической карты. (Приложение 1).

Методические материалы

Обучение шахматному искусству относится к числу наиболее сложных видов деятельности и поэтому располагает целой системой разнообразных методов:

Целостный метод – практически любое практическое упражнение (композиция), трудность которого соответствует уровню подготовки воспитанников, может быть освоено целостно. Вместе с тем, следует учитывать, что использование целостного метода обучения подразумевает наличие определённого опыта, полученного ранее.

Метод расчленения применяется в основном при изучении относительно сложных приёмов, а также для коррекции учебного навыка, для исправления некоторых ошибок или работы над выразительностью рисунка.

Метод слова (метод устного изложения) – рассказ, описание, объяснение, беседа.

Наглядный метод (метод иллюстрации и демонстрации) — схемы, презентации, представления, понятия.

Практический метод – упражнения, приучение, самостоятельно выполняемые обучающимися действия.

Метод закрепления изучаемого материала (метод повторности движений) – повторение пройденного материала до 3-х и более раз).

Метод авансирования успеха – создание ситуации успеха для каждого ребенка, стимулирование.

Метод игры — использование игровых сюжетов в структуре занятий.

Метод самостоятельной работы обучающихся по осмысливанию и усвоение нового материала;

Метод работы по применению знаний на практике и выработке умений и навыков: праздники, фестивали, концерты, конкурсы, открытые занятия;

Метод проверки и оценки знаний, умений и навыков обучающихся: повседневное наблюдение за воспитанниками, устный опрос (индивидуальный, групповой), контрольные занятия, соревнования, программированный контроль.

Методические разработки, дидактический и лекционный материал: - раздаточный материал (диаграммы) для проведения конкурсов задач по тактике;

- раздаточный материал (диаграммы) для решения задач;
- тесты для проверки теоретических знаний по изучаемым темам; - практикум. Позиции для решения с глубиной расчета 1 ход; - практикум. Позиции на разыгрывании.

Воспитательный компонент

Цель воспитательной работы: создание условий для развития, саморазвития и самореализации личности, обучающихся через физкультурно-спортивную направленность

Задачи воспитательной работы:

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;
- способствовать сохранению памяти о подвиге нашего народа в ВОВ; □ формировать основы правового образования учащихся.

Планируемые результаты воспитательной работы:

- учащиеся будут проявлять воображение и личностное восприятие окружающего мира, интеллектуальные способности;
- сформировано чувство патриотизма по отношению к своей Родине.

Приоритетные направления воспитательной деятельности: гражданско-патриотическое воспитание, нравственное и духовное воспитание, воспитание семейных ценностей, здоровье сберегающее воспитание, профориентационное воспитание.

Формы воспитательной работы: беседа, викторина, фестиваль, игра, конкурс.

Методы воспитательной работы: рассказ, беседа, пример, упражнение, поручение, создание воспитывающих ситуаций, соревнование, игра, поощрение, наблюдение, анкетирование, тестирование, анализ результатов деятельности.

Список литературы для педагога

1. И. Весела. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. В. Гончаров. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3 В. Князева. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
4 И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях.

Часть 1.- 4-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012. – 80с., ил.

5 И.Г. Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

для детей и родителей:

1.Весела, И. Шахматный букварь / И. Весела, И. Веселы. - М.: Просвещение, 1983г;

2.Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.

3.Карпов, А. Е. Учитесь шахматам / А. Е. Карпов. - М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
4.Касаткина В. «Шахматная тетрадь»/ Касаткина В. – Архангельск: Дайв, 2009г
5.Москалёв В. А. Шахматная тетрадь для дошкольников: рисуем ходы, осваиваем правила / Москалёв В. А. - Ростов н/Д: Феникс, 2012г.
6.Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране/ И. Г. Сухин. - Ростов н/Д: Феникс, 2004г;
7.Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. - М.: Астрель; АСТ, 2000г;
8.А. Трофимова. Шахматная тетрадь-раскраска. Рисуем, учимся, играем. / Трофимова А. С. - Феникс, 2015 г.
интернет-источники
http://www.shahmatik.ru/ http://webchess.ru/ebook/
https://chess-samara.ru/