


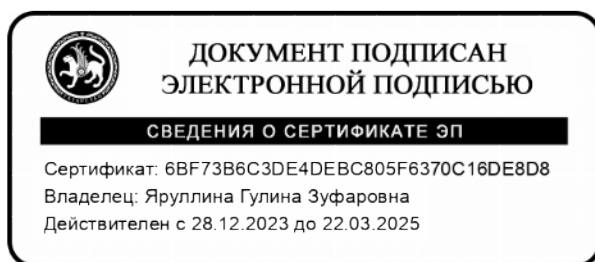


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Каргалинская гимназия»  
Чистопольского муниципального района Республики Татарстан**

Рассмотрено на заседании предметной кафедры Протокол № <u>1</u> от « <u>29</u> » <u>08</u> . 2024 г.  /М.А. Крайнова/	Согласовано Заместитель директора по ВР МБОУ «Каргалинская гимназия» От « <u>29</u> » <u>08</u> . 2024 г.  /А.И. Юсупова/	Утверждено и введено в действие Приказом директора № от « <u>02</u> » <u>09</u> . 2024 г. Директор МБОУ «Каргалинская гимназия»  /Г.З. Яруллина/
---	--	---

**Дополнительная общеразвивающая  
программа  
«Коники-Слоники»**

**Направленность:** физкультурно-спортивное  
**Возраст учащихся:** 9-10 лет  
**Срок реализации:** 1 год (74 часа)



Автор – составитель:  
Галиева Зиляра Ришатовна,  
педагог по шахматам  
Центра «Точка роста»

2024 – 2025

## Информационная карта дополнительной общеразвивающей программы

1.	<b>ОО</b>	МБОУ «Каргалинская гимназия»
2.	<b>Полное название программы</b>	«Коники-Слоники»
3.	<b>Направленность программы</b>	Физкультурно-спортивное
4.	<b>Сведения о разработчиках</b>	
4.1.	<b>ФИО, должность</b>	Галиева Зиляра Ришатовна, педагог по шахматам
5.	<b>Сведения о программе:</b>	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст обучающихся	9-10 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы  - принцип проектирования программы  - форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеразвивающая программа  разноуровневая  модульная
5.4.	Цель программы	Интеллектуальное развитие учащихся, посредством обучения игре в шахматы
5.5.	Образовательные модули (в соответствии с уровнями сложности содержания и материала программы)	Стартовый
6.	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	Групповая и индивидуальная работа, теоретические занятия, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, участие в турнирах
7.	<b>Формы мониторинга результативности</b>	Решение задач и этюдов, умение ставить мат, правильная оценка позиции
8.	<b>Результативность реализации программы</b>	Конкурсы, мастер-классы, турниры

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Коники-Слоники» составлена на основе:

- Федерального закона №273 от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Минобрнауки России от 11.12.2006 г. №06-1844 «О примерных требованиях к программе дополнительного образования детей»;
- Приказа Министерства образования и науки Республики Татарстан от 06.05.2014 № 2529/14 «Об утверждении Модельного стандарта качества муниципальной услуги по организации предоставления дополнительного образования детей в общеобразовательных организациях»;
- Образовательной программы дополнительного образования МБОУ «Каргалинская гимназия» (на период 2022-2026 учебный год от 31.08.2022г. №94);
- На основании плана дополнительного образования МБОУ «Каргалинская гимназия» от 29.08.2024 г. приказ №137.

### **Актуальность**

Программа «Коники-Слоники» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству

сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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

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

Шахматы это не только игра, доставляющая ученикам 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. Ученик, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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

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

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

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.

#### **ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:**

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

#### **ЗАДАЧИ:**

##### Обучающие:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

##### Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;

- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Режим проведения занятий** – 1 раз в неделю по 2 часа – 74 часа в год.

**Возрастная категория учащихся:** 9-10 лет.

**Форма проведения занятий:** индивидуальная; групповая.

**Форма подведения итогов:** решение задач и этюдов, умение ставить мат, правильная оценка позиции, участие в турнирах.

ПРОГРАММА ПРЕДУСМАТРИВАЕТ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ:

1. теоретические (знакомство с шахматами, изучение каждой фигуры, ее роль, функции);
2. практические (непосредственно шахматная игра, соревнования в группе).

**ФОРМЫ И ВИДЫ РАБОТЫ:**

- групповая работа;
- работа в парах;
- индивидуальная работа;
- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

- участие в турнирах и соревнованиях.

## **Результаты освоения программы**

### **УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ:**

К концу учебного курса учащиеся научатся:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **Учащийся получит возможность научиться:**

**1 уровень** обучающиеся изучат:

- шахматную доску и ее структуру;
- обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;



- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

учащийся получит возможность научиться

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути ее достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

## **2 уровень:**

обучающиеся научатся:

- выигрышные стратегии матования одинокого короля;
- ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

## **3 уровень:**

обучающиеся научатся:

- основные идеи комбинаций различных типов;
- обучающийся получит возможность научиться:
- осуществлять простейшие комбинации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

## **ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

### **Личностные:**

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

### **Познавательные:**

- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Учиться использовать знаково-символические средства представления информации.

- Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.

- Сбирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.

- Овладеть логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладеть новыми понятиями.

- Овладеть начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)

- Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

### **Коммуникативные:**

- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.

- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.

- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

### **Регулятивные:**

- Овладеть способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.

- Находить способы решения и осуществления поставленных задач.

- Формировать умение контролировать свои действия.

- Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Начальное обучение игры в шахматы максимально прост и доступен начинающим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

**Содержание программы обучения включает в себя следующие разделы:**

1. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Знакомство с игровым "полем".
2. Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы.
3. Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре.
4. Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы.
5. Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов.
6. Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия, типичные комбинации в дебюте, патовые комбинации.
7. Повторение изученного в течение года. Шахматные баталии. Соревнования в группе.

### **Материально-техническое обеспечение**

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и

представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний. А также:

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для

изучения шахматной нотации

## Календарно-тематический план

№ п/п	Содержание занятия	Кол – во часов	Дата по плану	Дата факт.
1	<b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА.</b> Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котят-хвастунишки».	2	05.09.2024	
2	<b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА.</b> Расположение доски между партнёрами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».	2	12.09.2024	
3	<b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА.</b> Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране» (М. Педагогика, 1991 г. с. 132 – 135) или дидактической сказки «Лена, Оля и Баба Яга»(читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3 – 14). Дидактическое задание «Диагональ».	2	19.09.2024	
4	<b>ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.</b> Белые и чёрные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек»,	2	26.09.2024	

	«Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».			
5	<b>НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.</b> Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	2	03.10.2024	
6	<b>ЛАДЬЯ.</b> Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	2	10.10.2024	
7	<b>ЛАДЬЯ.</b> Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	2	17.10.2024	
8	<b>СЛОН.</b> Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	2	24.10.2024	
9	<b>СЛОН.</b> Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	2	31.10.2024	
10	<b>ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.</b> Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «Стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	2	07.11.2024	

11	<b>ФЕРЗЬ.</b> Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжёлая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».	2	14.11.2024	
12	<b>ФЕРЗЬ.</b> «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	2	21.11.2024	
13	<b>ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА.</b> Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	2	28.11.2024	
14	<b>КОНЬ.</b> Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – лёгкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	2	05.12.2024	
15	<b>КОНЬ.</b> Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	2	12.12.2024	
16	<b>КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА.</b> Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	2	19.12.2024	
17	<b>ПЕШКА.</b> Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение	2	26.12.2024	



	пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».			
18	<b>ПЕШКА.</b> Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	2	02.01.2025	
19	<b>ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА.</b> Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	2	09.01.2025	
20	<b>КОРОЛЬ.</b> Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».	2	16.01.2025	
21	<b>КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР.</b> 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 ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	2	23.01.2025	
22	<b>ШАХ.</b> Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».	2	30.01.2025	
23	<b>ШАХ.</b> Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».	2	06.02.2025	

24	<b>МАТ.</b> Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».	2	13.02.2025	
25	<b>МАТ.</b> Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход».	2	20.02.2025	
26	<b>МАТ.</b> Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	2	27.02.2025	
27	<b>НИЧЬЯ, ПАТ.</b> Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	2	06.03.2025	
28	<b>РОКИРОВКА.</b> Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	2	13.03.2025	
29	<b>ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.</b> Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	2	20.03.2025	
30	<b>ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.</b> Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	2	27.03.2025	
31	<b>ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.</b> Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	2	03.04.2025	
32	<b>ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.</b>	2	10.04.2025	
33	<b>ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.</b>	2	17.04.2025	
34	<b>ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ. ТЕСТИРОВАНИЕ.</b>	2	24.04.2025	
35	<b>Подготовка к турниру</b>	2	08.05.2025	
36	<b>Шахматный турнир</b>	2	15.05.2025	
37	<b>Шахматный турнир. Подведение итогов.</b>	2	22.05.2025	
	<b>ВСЕГО:</b>	74		

## **Список использованной литературы:**

### **Нормативные правовые акты**

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" N 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с изменениями 2018 года
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597
4. Распоряжение правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года №1726-р об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей
5. Приказ Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".
7. Профессиональный стандарт Педагог дополнительного образования детей и взрослых (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. N 613н)

### **Список литературы для педагога дополнительного образования:**

1. Алифиров А.И. Дистанционная тренировка в шахматах / Алифиров А.И. // В сборнике: Тенденции развития науки и образования Сборник научных трудов по материалам Международной научно - практической конференции 31 июля 2015 г.: в 3 частях. ООО "АР - Консалт". Москва, 2015. – С. 9 - 10.

2. Богоявленская А.Я., Алифиров А.И., Михайлова И.В. Развитие стратегического мышления шахматистов / Богоявленская А.Я., Алифиров А.И., Михайлова И.В. //

3. Психология и педагогика: методология, теория и практика Сборник статей Международной научно - практической конференции: (10 марта 2016 г.) в 2 ч. Ч / 1 – Уфа: АЭТЕРНА. – 2016. – С. 55 - 56.

4. Булгакова М.А., Алифиров А.И., Михайлова И.В. Эволюция системы подготовки

5. шахматистов / Булгакова М.А., Алифиров А.И., Михайлова И.В. // Роль инноваций в

6. трансформации современной науки Сборник статей Международной научно - практической конференции. Ответственный редактор: Сукиасян Асатур Альбертович (15 января 2016 г.) в 3 ч. Ч / 2 – Уфа: АЭТЕРНА. – 2016. – С. 102 - 104.

7. Михайлова И.В. Стратегия чемпионов. Мышление схемами / И.В. Михайлова / Сер. 35 Шахматный университет – 2008. – 337 с

8. Шипов С. "Ёж" М., РИПОЛ классик, 2015

9. Халифман А.В. "Дебют белыми по Ананду 1.e4", том 4.-СПб.: Гарде, 2015.

#### **Интернет источники**

1. <http://www.64.ru>

2. <http://www.chesszone.net.ru>

3. <http://chessplaneta.ru>

#### **Список литературы для учащихся:**

1. Корчной В. Л. "Шахматы без пощады" М., Астрель, 2006 г.

2. Нестерова Д. В. "Учебник шахматной игры для начинающих"

3. М., РИПОЛ классик, 2007 г.

4. Пожарский В. "Шахматный учебник" Ростов, Феникс 2008 г.

5. Пожарский В. "Шахматный учебник на практике" Ростов, Феникс 2008 г.

6. «Шахматная стратегия». Компьютерная программа. - М.; ЗАО «Новый диск», 2005 г.

7. «Энциклопедия дебютных ошибок». Компьютерная программа - М; ЗАО «Новый диск», 2007 г.

8. «Шахматные комбинации. Задачник по тактике для любителей и разрядников». Компьютерная программа - М; ЗАО «Новый диск», 2006 г.

### Дидактические игры и игровые задания.

**“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

**“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

**“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

**“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.

**“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.

**“Игра на уничтожение”**– важнейшая 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.

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

**“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.

## Приложение 2.

### Дидактические задания.

**“Мат в один ход”**. “Поставь мат в один ход не рокированному 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 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?”**. 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.

**“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.

**“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.

**“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.


**“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.



Лист согласования к документу № 13479 от 18.09.2024  
Инициатор согласования: Яруллина Г.З. Директор  
Согласование инициировано: 18.09.2024 12:27

Лист согласования		Тип согласования: <b>последовательное</b>		
№	ФИО	Срок согласования	Результат согласования	Замечания
1	Яруллина Г.З.		 Подписано 18.09.2024 - 12:27	-