

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Новокинерский Дом детского творчества» Арского муниципального района
Республики Татарстан

Принята на заседании
педагогического совета
Директор МБУДО «НДДТ»
Протокол № 1
от « 31 » 08 2024 г.



Утверждаю:
Директор МБУ ДО «НДДТ»
Г.М. Камалиева Г.М. Камалиева.
Приказ № 56
« 02 » 09 2024 г.

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Планета шахмат»**

Направленность: физкультурно-спортивная
Возраст обучающихся: 8-11 лет
Срок реализации: 1 год(144 часа)

Автор-составитель:
Самигуллин Тахир Фидиевич,
педагог дополнительного образования

с. Н. Кинер 2024

Информационная карта образовательной программы.

1	Образовательная организация	МБУ ДО «Новокинерский Дом детского творчества»
2	Полное название программы	«Планета шахмат»
3	Направленность программы	физкультурно-спортивная
4	Сведение о разработчиках	составитель педагог дополнительного образования 1 квалификационной категории
5	Сведения о программе	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст обучающихся	8-11 лет
5.3.	Характеристика программы - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	Модифицированные Общеразвивающая Модульная
5.4.	Цель программы	Научить учеников играть в шахматы и создание условий для развития интеллектуально-творческой, одаренной личности через занятия шахматами.
6	Форма и методы образовательной деятельности	Равномерный, повторный и соревновательные методы. Формы занятий: индивидуальный, групповой,
7	Форма мониторинга результативности	сдача нормативов, соревнование.
8	Результативность реализации программы	Закончив 1 год обучения учащийся <u>должен знать:</u> правила игры в шахматы; права и обязанности игрока; основные понятия о тактике и стратегии. <u>Должен уметь:</u> применять указанные знания на практике; концентрировать внимание, ценить время; играть в шахматы с удовольствием.
9	Дата утверждения и последней корректировки	

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	4 стр
2. Учебно-тематический план.....	7 стр
3. Содержание программы.....	13 стр
4. Планируемые результаты освоения программы.....	14 стр
5. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	15 стр
5. Формы аттестации / контроля.....	15 стр
6. Оценочные материалы.....	15 стр
7. Приложение.....	16 стр

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Планета шахмат» физкультурно-спортивной направленности.

При разработке дополнительных общеобразовательных программ основными нормативными документами являются:

1. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 01.09.2023 г.)
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Федеральный закон от 13 июля 2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.)
4. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступил в силу с 1 марта 2023 г. и действует по 28 февраля 2029 г.)
7. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 года № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (с изменениями на 26 июля 2022 года)
9. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 №ДГ-245/06 «Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»
10. Письмо Министерства просвещения РФ от 7 мая 2020 г. №ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»
11. Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 №АБ-3935/06 «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству

общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (СанПиН 2.4.4.3172-14 утратили силу)
13. Письмо Министерства образования и науки Республики Татарстан №2749/23 от 07.03.2023 г. «О направлении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных) в новой редакции»
14. Устав МБУ ДО «Новокинерский Дом детского творчества» Арского муниципального района Республики Татарстан.

Новизна данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), компьютерных программ по шахматам, активизирующих общие и индивидуальные логические особенности учащихся.

Актуальность программы базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий творческой самореализации детей, их социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, воспитывает усидчивость, самообладание, психологическую устойчивость, рациональность; развивает логическое мышление. Шахматы способствуют формированию здорового образа жизни, воспитывают волю к победе, выдержку, сосредоточенность и другие качества, необходимые человеку. Программа содержит **профориентационную** составляющую, в которую входят формирование универсальных компетенций (коммуникативных, учебно-познавательных, информационных, личностного самосовершенствования) и связанными с ними (компетенциями) профессиями в области математики, физики, науки и т.п.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в идее использования игры в шахматы как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка, воспитания спортивного духа. Обучение игре в шахматы позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на повышение продуктивности его мышления: навыков практической и аналитической деятельности в процессе изучения основ игры в шахматы; овладении компьютерными технологиями в процессе обучения, формировании и развитии логического мышления; развитии наглядно-образного мышления, воспитании усидчивости, целеустремленности; развитии личностных качеств (стрессоустойчивость, внимательность, сосредоточенность). Обучающийся этой игре ребенок становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно мыслить, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Обучение по данной программе обладает и мощным воспитательным потенциалом. Дети, участвуя в соревнованиях, играх, учатся взаимному уважению, преодолению психологических и коммуникативных сложностей. В ходе реализации программы они знакомятся со спортивным сообществом, что положительно сказывается как на общекультурном, так и духовно-нравственном развитии.

Отличительные особенности. За основу создания данной программы взята учебная программа для детей Колегова С.В., однако автор-составитель, используя логику структуры учебника Нестерова Д.В. «Учебник шахматной игры», разработал программу для занятий с учетом дифференцированного обучения. В программу включены темы теоретического и практического характера, нацеленные на учащихся с разным уровнем подготовки. Такая структура программы даст возможность в течение учебного года наиболее компетентно определить способности и предпочтения каждого учащегося, с целью дальнейшего их углубления и развития в последующие годы обучения.

В программе предусмотрено изучение темы «Развитие шахмат в Краснодарском крае: история и современность», что является отличительной особенностью данной программы от других.

Цель программы:

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

Задачи программы:

- - создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- - формирование универсальных способов мыслительности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- - воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Вид образовательной деятельности: начальное техническое конструирование и моделирование.

Обучающие:

- дать первоначальные знания основам шахмат;
- развивать логическое мышление;
- научить основным приемам общения;

Воспитывающие:

- формировать творческое отношение к выполняемой работе;
- развивать ответственность за совершаемые действия;
- воспитывать умение играть в коллективе.

Развивающие:

- развивать творческую инициативу и самостоятельность;
- развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;
- развивать интерес и творческие способности.

Адресат программы. Возраст учащихся, на который ориентирована программа, от 8 до 11 лет. В объединении могут обучаться как девочки, так и мальчики без степени предварительной подготовки и уровня образования и без наличия способностей, но имеющих желание овладеть знаниями и техникой игры в шахматы. Количественный состав объединения – от 12 человек. Состав коллектива постоянный.

Объем программы. Реализация программы ведется на базовом уровне, рассчитана на 144.

Форма обучения – очная

Срок освоения программы – 1 год

Режим занятий два раза в неделю по два академических часа с 10-ти минутным перерывом для отдыха и смены деятельности учащихся.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма организации занятий	Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Шахматная доска.	4 ч.				
1.1	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование черных и белых полей в горизонтали и вертикали.	2 ч.	1 ч.	1 ч.	Беседа	
1.2	Диагональ. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Количество полей в центре.	2 ч.	1 ч.	1 ч.	Беседа	
2	Шахматные фигуры и их начальная расстановка	2 ч.				
2.1	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа	
3	Ходы и взятие фигур.	16 ч.				
3.1	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа игра	
3.2	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Ладья против слона. Термин «стоять под боем».	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа игра	
3.3	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа игра	
3.4	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа игра	
3.5	Конь против ферзя, ладьи, слона. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа игра	
3.6	Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные,	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа игра	

	коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.					
3.7	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа игра	
3.8	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа игра	
4	Цель шахматной партии.	6 ч.				
4.1	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа).	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
4.2	Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
4.3	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
5	Игра всеми фигурами из начального положения.	6 ч.				
5.1	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
5.2	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
5.3	Турнир.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
6	Краткая история шахмат.	2 ч				
6.1	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Чемпионы мира по шахматам.	2 ч.	2 ч.		лекция	
7	Шахматная нотация.	6 ч.				
7.1	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись шахматной партии. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
7.2	Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое поле идет. Например, «Король «g7 – на f8».	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
7.3	Игровая практика (фрагмента шахматной партии).	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	

8	Ценность шахматных фигур.	6 ч.				
8.1	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
8.2	Достижение материального перевеса.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
8.3	Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
9	Техника матования одинокого короля.	6 ч.				
9.1	Две ладьи против короля, «линейный» мат.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
9.2	Ферзь и ладья против короля.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
9.3	Ладья и король против короля.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
10	Достижение без жертвы материала.	6 ч.				
10.1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. <i>Цугцванг.</i>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
10.2	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
10.3	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
11	Обобщение. Практическая игра.	6 ч.				
11.1	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
11.2	Игра в турнире. Турнирные партии.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
11.3	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
12	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	6 ч.				
12.1	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
12.2	Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
12.3	Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
13	Основы дебюта.	10 ч.				
13.1	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
13.	Игра «на мат» с первых ходов	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	

2	партии. <i>Детский</i> мат. Защита.					
13. 3	Принципы игры в дебюте. Принцип <i>быстрейшего развития фигур</i> . Темпы. Гамбиты.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
13. 4	Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
13. 5	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. <i>Рокировка</i> .	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
14	Основы миттельшпиля.	8 ч.				
14. 1	Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
14. 2	Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
14. 3	Тактические приемы. Двойной удар. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
14. 4	Классическое наследие. « <i>Бессмертная</i> » партия. « <i>Вечнозеленая</i> » партия.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
15	Основы эндшпиля.	16 ч.				
15. 1	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>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
15. 2	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>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
15. 3	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). <i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
15. 4	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « <i>квадрата</i> ». <i>Дидактическое задание «Квадрат».</i>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
15.	Пешка против короля. Белая	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	

5	пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция.					
15.6	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», «Выигрши ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
15.7	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. <i>Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрши ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
15.8	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>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
16	Обобщение. Практическая игра.	2 ч.				
16.1	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
17	Анализ и оценка позиции.	6 ч.				
17.1	Четыре правила В.Стейница.	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
17.2	Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
17.3	Практическое занятие. <i>Дидактические задания «Самый слабый пункт», «Вижу цель!».</i>	2 ч.	1 ч	1 ч.	лекция, игра	
18	Шахматная комбинация.	24 ч.				
18.1	Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.2	Типичный путь нахождения комбинации по схеме « мотив – средства – тема »..	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.3	Тема: отвлечения. <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	

18.4	Тема: завлечения . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.5	Тема: блокировки . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.6	Тема: связки . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.7	Матовые комбинации. Тема: разрушения королевского прикрытия . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.8	Тема: освобождения пространства . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.9	Тема: перекрытия . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.10	Тема: уничтожения защиты . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.11	Матовые комбинации. Тема «рентгена» . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
18.12	Тема превращения пешки .	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , лекция, игра	
19	Обобщение. Практическая игра.	6 ч.				
19.1	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
19.2	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
19.3	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	2 ч.	1 ч	1 ч.	Беседа , игра	
		144 ч.				

Содержание программы

Шахматные фигуры и их начальная расстановка. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование черных и белых полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски. Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Расстановка фигур перед шахматной партией. Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Чемпионы мира по шахматам. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы. Правила поведения за шахматной доской. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Защита Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против Ладья и король против короля. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. **Цугцванг**. Защита от мата. Учебные положения на мат в два хода в дебюте Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Игра «на мат» с первых ходов партии. **Детский** мат. Защита. Принципы игры в дебюте. Принцип **быстрейшего развития фигур**. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. **Рокировка**. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Тренировка в разыгрывании Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле Тактические приемы. Двойной удар.

Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня Матование двумя слонами Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «**квадрата**». Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Пешка против короля. 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.

Шахматная комбинация. Типичный путь нахождения комбинации по схеме «**мотив – средства – тема**», путь нахождения комбинации «**мотив – тема – средства**». Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения, завлечения, блокировка, связка, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, перекрытия, уничтожения защиты, «рентген».

Планируемые результаты освоения программы:

- формулируются с учетом цели, задач и содержания программы;
- определяют основные знания, умения, навыки, а также компетенции, личностные, метапредметные и предметные результаты, приобретаемые учащимися в процессе изучения программы;

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД): Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью тренера, а далее самостоятельно. Проговаривать последовательность действий. Учить высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, учить работать по предложенному тренером плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность. 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. Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

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. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования)

Организационно-педагогические условия реализации программы

Проблемное обучение, предусматривающее формирование навыков для решения проблемных задач, которые не имеют однозначного ответа, самостоятельную работу над материалом и выработку умений применять обретенные знания на практике. Интерактивное обучение – где практически все занимающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и реагировать, делиться знаниями и мыслями. Совместная деятельность шахматистов в процессе тренировки. Составление неизвестных комбинационных построений шахматных фигур, что поднимает шахматов на новый, более высокий уровень мыслительного творчества.

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
- шахматные часы – 3 штуки;
- таблицы к различным турнирам;
- раздаточные материалы для тренинга;
- комплекты шахматных фигур с досками – 10 штук.

Формы аттестации / контроля - промежуточная, аттестация по завершении освоения программы и формы оценки результативности. Сдача нормативов в виде тематических задач позволяют выяснить, на сколько занимающиеся ученики усвоили теорию, а соревнования позволяют выявить наиболее подготовленных учеников.

Оценочные материалы

По мере освоения программы периодически проводится контроль и диагностика полученных знаний и навыков учащихся. Перечень диагностических методик:

- мониторинг результатов обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (диагностические карты);
- мониторинг личностного развития ребенка в процессе усвоения им дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (диагностическая карта).

В течение всего учебного года идет непрерывный контроль усвоения знаний учащимися посредством следующих методов проверки:

1. Шахматные турниры.
2. Сеансы одновременной игры.
3. Конкурсы по решению шахматных задач.

Список использованной литературы.

Для педагога:

1. Авербах Ю.Л., Котов А.А., Юдович М.М. Шахматная школа. - М.: Физкультура и спорт, 2016.
2. Гил В.Я. Необычные шахматы. – М.: Астрель, 2012.
3. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. - М.: Физкультура и спорт, 2016.
4. Костьев А.Н. Уроки шахмат. - М.: Физкультура и спорт, 2014.
5. Славин И.И. Учебник-задачник шахмат. – Архангельск: тт. 1-7, Правда Севера, 2015.
6. Юдович М.М. Занимательные шахматы – М.: «Физкультура и спорт», 1016.

Для учащихся:

1. Агафонов А.В. Шах и Мат. Задачи для начинающих. - Казань, Учебное издание. 2014.
2. Бретт Н. Как играть в шахматы – М.: Слово, 2014.
3. Мацукевич А.А. Шахматные правила – М.: Астрель, 2017.
4. Нестеров Д.В. Учебник шахматной игры для начинающих. – М.: РиПДЛ-Классик, 2016.
5. Ласло Полгар. Шахматы. 5334 задачи, комбинации и партии. Москва, 2018.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1. Шахматная доска. 4 ч.								
1	09	2	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование черных и белых полей в горизонтали и вертикали.	НКСОШ	
2	09	4	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Диагональ. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Количество полей в центре.	НКСОШ	
2. Шахматные фигуры. 2 ч.								
3	09	9	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	НКСОШ	
3. Ходы и взятие фигур. 16 ч.								
4	09	11	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура.	НКСОШ	
5	09	16	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Ладья против слона. Термин «стоять под боем».	НКСОШ	
6	09	18	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	НКСОШ	
7	09	23	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура.	НКСОШ	
8	09	25	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Конь против ферзя, ладьи, слона. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».	НКСОШ	
9	09	30	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	НКСОШ	

10	10	2	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».	НКСОШ	
11	10	7	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. <i>Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.</i>	НКСОШ	
4. Цель шахматной партии. 6 ч.								
12	10	9	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа).	НКСОШ	
13	10	14	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	НКСОШ	
14	10	16	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций.	НКСОШ	
5. Игра всеми фигурами из начального положения. 6 ч.								
15	10	21	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	НКСОШ	
16	10	23	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	НКСОШ	
17	10	28	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Турнир.	НКСОШ	
6. Краткая история шахмат. 2 ч.								
18	10	30	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Чемпионы мира по шахматам.	НКСОШ	
7. Шахматная нотация. 6 ч.								
19	11	6	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись шахматной партии. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.	НКСОШ	
20	11	11	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое поле идет. Например, «Король «g7 – на f8».	НКСОШ	
21	11	13	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Игровая практика (фрагмента шахматной партии).	НКСОШ	
8. Ценность шахматных фигур. 6 ч.								
22	11	18	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.	НКСОШ	
23	11	20	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Достижение материального перевеса.	НКСОШ	
24	11	25	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Достижение материального перевеса. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты.</i>	НКСОШ	
9 Техника матования одинокого короля . 6ч								
25	11	27	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Две ладьи против короля, « <i>линейный</i> » мат.	НКСОШ	
26	12	2	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Ферзь и ладья против короля.	НКСОШ	

27	12	4	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Ладья и король против короля.	НКСОШ	
10. Достижение мата без жертвы материала. 6ч								
28	12	9	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. <i>Цугцванг</i> .	НКСОШ	
29	12	11	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.	НКСОШ	
30	12	16	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата	НКСОШ	
11. Обобщение. Практическая игра. 6ч								
31	12	18	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	НКСОШ	
32	12	23	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Игра в турнире. Турнирные партии.	НКСОШ	
33	12	25	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	НКСОШ	
12. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 6ч								
34	12	30	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	НКСОШ	
35	01	13	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени.	НКСОШ	
36	01	15	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода.	НКСОШ	
13. Основы дебюта. 10ч								
37	01	20	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	НКСОШ	
38	01	22	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Игра «на мат» с первых ходов партии. <i>Детский</i> мат. Защита.	НКСОШ	
39	01	27	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Принципы игры в дебюте. Принцип <i>быстрейшего развития фигур</i> . Темпы. Гамбиты.	НКСОШ	
40	01	29	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	НКСОШ	
41	02	3	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. <i>Рокировка</i> .	НКСОШ	
14. Основы миттельшпиля. 8ч								
42	02	5	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	НКСОШ	
43	2	10	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> .	НКСОШ	
44	2	12	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Тактические приемы. Двойной удар. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> .	НКСОШ	
45	2	17	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Классическое наследие. <i>«Бессмертная»</i> партия. <i>«Вечнозеленая»</i> партия.	НКСОШ	
15. Основы эндшпиля. 16ч								

46	2	19	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	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>	НКСОШ	
47	2	24	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	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>	НКСОШ	
48	2	26	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). <i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>	НКСОШ	
49	03	3	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « <i>квадрата</i> ». <i>Дидактическое задание «Квадрат».</i>	НКСОШ	
50	3	5	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. <i>Оппозиция.</i>	НКСОШ	
51	03	10	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	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>	НКСОШ	
52	3	12	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. <i>Ключевые</i> поля. <i>Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>	НКСОШ	
53	3	17	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	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>	НКСОШ	
16. Обобщение. Практическая игра.							
54	3	19	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.		
17. Анализ и оценка позиции.							
55	04	2	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	Четыре правила В.Стейница.	НКСОШ	
56	04	7	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).	НКСОШ	
57	04	9	13 ³⁰ – 15 ³⁰	2	Практическое занятие. <i>Дидактические задания «Самый слабый</i>	НКСОШ	

						пункт», «Вижу цель!».		
18. Шахматная комбинация. 24ч								
58	4	14	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации.	НКСОШ	
59	4	16	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Типичный путь нахождения комбинации по схеме «мотив – средства – тема»..	НКСОШ	
60	04	21	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Тема: отвлечения . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	НКСОШ	
61	4	23	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Тема: завлечения . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	НКСОШ	
62	4	28	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Тема: блокировки . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	НКСОШ	
63	4	30	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Тема: связки . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	НКСОШ	
64	05	5	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Матовые комбинации. Тема: разрушения королевского прикрытия . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	НКСОШ	
65	05	7	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Тема: освобождения пространства . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	НКСОШ	
66	05	12	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Тема: перекрытия . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	НКСОШ	
67	05	14	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Тема: уничтожения защиты . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	НКСОШ	
68	05	19	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Матовые комбинации. Тема «рентгена» . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.	НКСОШ	
69	05	21	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Тема превращения пешки .		
19. Обобщение. Практическая игра.6ч								
70	05	26	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	НКСОШ	
71	05	28	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	НКСОШ	
72	05	30	13 ³⁰ – 15 ³⁰		2	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	НКСОШ	
па р.					144 ч.			