****

**Содержание**

**Раздел 1 «Комплекс основных характеристик программы»**………...3

* 1. Пояснительная записка…………………………………………………3
	2. Содержание программы…………………………………………………9
	3. Планируемые результаты………………………………………………24

**Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»**…....28

2.1 Календарный учебный график………………………………………….28

2.2 Условия реализации программы………………………………………..34

2.3 Формы аттестации………………………………………………………..35

2.4 Оценочные материалы……………………………………………….…..35

2.5 Методические материалы………………………………………………..36

Список литературы……………..…………………………………………….38

**Раздел 1 «Комплекс основных характеристик программы»**

* 1. **Пояснительная записка**

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы.

*Актуальность* дополнительной общеобразовательной программы шахматного клуба «Е2 – Е4» определяется значительным влиянием, которое игра в шахматы оказывает на формирование логического и системного мышления. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, развивают умение концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы. Актуальна программа ещё и потому, программа шахматного клуба «Е2 – Е4» направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

 «Без шахмат нельзя себе представить воспитание умственных способностей и памяти… Шахматы должны войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры» - отмечал известный педагог Сухомлинский.

Сами по себе шахматы развивают мысль, если так можно сказать нейтральную по отношению к добру и злу, но нравственный урок честного спортивного единоборства переоценить трудно. Если в основу игры положить не самодовольное тщеславие, а здоровое честолюбие, то естественная энергия соперничества находит выход не в подавлении врага, а в совместных противоречивых поисках истины и гармонии. Шахматы могут помочь взрастить у детей не агрессивность или рабство, а чувство ответственности и радость творчества. Шахматы по своей природе являются игрой. И для ребенка в начале обучения, прежде всего, игрой и остаются.

Шахматы, сочетающие в себе элементы науки и искусства, вырабатывают в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость; терпение, концентрацию внимания, смелость, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и правильно извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к самовоспитанию определенных качеств. Занятия шахматами в 8-12-летнем возрасте приобретают особую значимость, поскольку в это время наиболее интенсивно протекает и, по существу, завершается физиологическое созревание основных мозговых структур. И именно на этом этапе возможно наиболее эффективное воздействие на интеллектуальную и личностную сферы ребёнка, способное компенсировать задержки психического развития, которые зачастую вызваны недостаточным вниманием к воспитанию и развитию детей со стороны родителей.

Дополнительная общеразвивающая программа «Е2-Е4»реализуется социально-педагогическом направлении и составлена на основе следующих нормативных документов:

- Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);

- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной

 деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Минпросвещения России от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения России от 9 ноября 2018 г. № 196»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242

«Методические рекомендации по проектированию дополнительных

общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г.

СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

- Устав МБОУДО «Кедровский ЦРТДЮ».

Программа разработана на основе авторской программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

*Новизна* программы заключается в том, что одним из важнейших качеств шахмат является то, что они становятся школой творчества для детей. Это уникальный инструмент развития творческого мышления. Играя с соперником, ребенок постепенно начинает также играть и с самим собой, приходя к выводу, что моделировать ситуацию и последствия ходов в уме – эффективнее, чем испытывать их непосредственно на практике. Мозг ребенка постепенно начинает работать не только на запоминание и воспроизведение информации, но и на поиск оригинальных идей и нестандартных решений для достижения желаемого результата. В игре ребенок начинает ощущать себя творческой личностью, даже если чувствует подчас неудовлетворенность. Развивая и дисциплинируя мысль, шахматы могут помочь молодому человеку реализовать себя в избранной сфере деятельности в будущем, состояться как личности.

 В программе нет приоритетной установки сделать из ребенка шахматиста. Программа предусматривает поэтапное последовательное воспитание и развитие таких качеств как: предвидение, умение заглядывать в будущее и взвешивать последствия, осторожности, умению видеть взаимоотношения различных фигур и положений, опасности, которым подвергаются фигуры сейчас и в будущем, логическое и перспективное мышление, осмотрительность, умение находить средства, чтобы преодолеть непреодолимые, казалось бы, затруднения.

**Цель программы -** личностное и интеллектуальное развитие учащихся посредством обучения игре в шахматы.

Для достижения цели решаются следующие **задачи:**

***Образовательные (предметные):***

* Изучить историю развития шахмат в контексте развития мировой культуры (в том числе показать значение шахмат в жизни великих людей);
* Дать систему знаний, умений, навыков, необходимых для успешного овладения игрой в шахматы, выступление в соревнованиях по шахматам;
* Привить детям навыков самостоятельной работы с учебной шахматной литературой;
* Формировать основы шахматной культуры: шахматной этики (уважение к партнеру, к шахматных школам и направлениям), шахматной психологии (состязание умов и характеров);

***Развивающие:***

* Развивать память, внимание, творческое воображение, логическое мышление, аналитические способности;
* Развивать личностные качества: целеустремленность, сосредоточенность, уважение к сопернику;
* Развивать коммуникативные умения;
* Развивать потребность в здоровом образе жизни.

***Воспитательные:***

* формирования общей культуры и организации содержательного досуга
* Воспитывать навыки волевой регуляции характера;
* Пропагандировать благотворное влияние шахмат на развитие детей среди родителей и населения города
* Программа реализуется в логике последовательного усвоения детьми содержания образовательного уровня.

***Срок реализации программы*** – 2 года:

- первый год обучения – 144ч, по 4ч в неделю (2 учебных часа 2 раза в неделю)

- второй год обучения – 216ч, по 6ч в неделю (2 учебных часа 3 раза в неделю)

Программа, адресована учащимся 8-13 лет. Численность обучающихся в группе 15 человек. Набор обучающихся осуществляется на добровольной основе без конкурсного отбора. Для решения этой задачи используются доступные средства массовой информации: местное радио, телевидение, рекламные бюллетени и встречи педагогов школы с родителями по расписанию школьных собраний.

Характер программы образовательный и развивающий.

Применяется разноуровневый подход по возрасту и характеру учащихся.

Форма организации учебного процесса позволяет решить две главные задачи:

1. Организовать массовое обучения детей шахматам.
2. Достичь определенных результатов.

Уровень сложности программы – базовый.

*Отличительными особенностями являются:*

* Определение видов организации деятельности учащихся, направленных на достижение *личностных, метапредметных и предметных результатов* освоения учебного курса.
* В основу реализации программы положены *ценностные ориентиры и воспитательные результаты.*
* Достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогами, администрацией.

*Педагогическая целесообразность* программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Содержание программы

 Учебно-тематический план 1-го года обучения

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Количество часов** | **Форма** **контроля** |
| **Всего**  | **Теория**  | **Практика** |
| **1.** | **Шахматная доска** | **4** | **1** | **3** | Зачет  |
| 1.1 | Знакомство с шахматной доской. Расположение доски между партнерами. Белые и черные поля. | 2 | 1 | 1 |  |
| 1.2 |  Горизонтали и вертикали Диагональ. Большие и короткие диагонали | 2 | - | 2 |  |
| **2.** | **Шахматные фигуры** | **20** | **-** | **20** | Зачет |
| 2.1 | Белые и черные фигуры. Виды шахматных фигур  | 1 |  | 1 |  |
| 2.2 | Начальное положение | 1 |  | 1 |  |
| 2.3 |  Ладья.  | 1 |  | 1 |  |
| 2.4 | Место ладьи в начальном положении.  | 1 |  | 1 |  |
| 2.5 | Ход ладьи | 1 |  | 1 |  |
| 2.6. | Слон. | 1 |  | 1 |  |
| 2.7. | Место слона в начальном положении . Ход слона  | 1 |  | 1 |  |
| 2.8. | Ладья против слона  | 1 |  | 1 |  |
| 2.9. | Ферзь.  | 1 |  | 1 |  |
| 2.10 | Место ферзя в начальном положении .  | 1 |  | 1 |  |
| 2.11 | Ход ферзя.  | 1 |  | 1 |  |
| 2.12 |  Ферзь против ладьи и слона  | 1 |  | 1 |  |
| 2.13 | Конь. Место коня в начальном положении  | 1 |  | 1 |  |
| 2.14 |  Ход коня  | 1 |  | 1 |  |
| 2.15 |  Конь против ферзя, ладьи, слона  | 1 |  | 1 |  |
| 2.16 |  Пешка. Место пешки в начальном положении  | 1 |  | 1 |  |
| 2.17 | Ход пешки.  | 1 |  | 1 |  |
| 2.18 | Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня | 1 |  | 1 |  |
| 2.19 | Король. Место короля в начальном положении  | 1 |  | 1 |  |
| 2.20 | Ход короля . Король против других фигур | 1 |  | 1 |  |
| **3.** | **Шах**  | **2** |  | **2** | Зачет |
| 3.1. | Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха | 1 |  | 1 |  |
| 3.2. | Открытый шах. Двойной шах | 1 |  | 1 | Зачет |
| **4** | **Мат**  | **5** |  | **5** |  |
| 4.1 | Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. | 1 |  | 1 |  |
| 4.2 | Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры) | 1 |  | 1 |  |
| 4.3 | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. | 1 |  | 1 |  |
| 4.4 | Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей | 1 |  | 1 |  |
| 4.5 | Рокировка. Длинная и короткая рокировка | 1 |  | 1 |  |
| **5.** | **Шахматная партия** | **111** | **3** | **108** | Игровая практика, зачет |
| 5.1 | Игра всеми фигурами из начального положения | 37 | 1 | 36 |
| 5.2 | Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. | 37 | 1 | 36 |  |
| 5.3 | Демонстрация коротких партий. | 37 | 1 | 36 |  |
| **6** | **Итоговое занятие** | **2** | - | 2 |  |
|  | **Итого:**  | **144** | **4** | **140** |  |

**Содержание учебно-тематического плана**

**1 год обучения**

**Раздел 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.

**Раздел 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.

"Угадайка". 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.

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.

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

*Дидактические игры и задания*

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

***Примечание***. 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.

**Раздел 3. Шах**

Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.

*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.

**Раздел 4. Мат**

Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Рокировка. Длинная и короткая рокировка.

*Дидактические игры и задания*

"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.

**Раздел 5. Шахматная партия**

Игра всеми фигурами из начального положения. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий.

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.

 Учебно-тематический 2-го года обучения

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Количество часов** | **Форма** **контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **1.** | **Повторение** | **2** |  | **2** | Зачет  |
| 1.1 | Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам | 2 |  | 2 |  |
| **2.** | **Шахматная нотация** | **4** | **1** | **2** | Зачет  |
| 2.1 | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей Обозначение шахматных фигур и терминов. | 2 | 1 | 1 |  |
| 2.2 | Запись партии. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.  | 2 |  | 2 |  |
| **3.** | **Ценность шахматных фигур** | **4** | **1** | **3** | Зачет  |
| 3.1. | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса | 2 | 1 | 1 |  |
| 3.2. | Достижение материального перевеса. Защита. Способы защиты. | 2 |  | 2 |  |
| **4** | **Техника матования одинокого короля** | **4** |  | **4** | Зачет  |
| 4.1 | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля | 2 |  | 2 |  |
| 4.2 | Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля | 2 |  | 2 |  |
| **5.** | **Достижение мата без жертвы материала** | **4** | **1** | **3** | Игровая практика |
| 5.1 | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг | 2 | 1 | 1 |  |
| 5.2 | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте | 2 |  | 2 |  |
| **6.** | **Шахматная комбинация** | **14** |  | **14** | Игровая практика |
| 6.1. | Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения | 2 |  | 2 |  |
| 6.2. | Матовые комбинации. Тема блокировки. Тема разрушения королевского прикрытия | 2 |  | 2 |  |
| 6.3. |  Тема освобождения пространства и уничтожения защиты. Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов | 2 |  | 2 |  |
| 6.4. |  Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. | 2 |  | 2 |  |
| 6.5. |  Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. | 2 |  | 2 |  |
| 6.6. |  Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. | 2 |  | 2 |  |
| 6.7. |  Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Типичные комбинации в дебюте. | 2 |  | 2 |  |
| **7.**  | **Основы дебюта** | **16** |  | **16** | Игровая практика |
| 7.1 | Двух- и трехходовые партии. Причины поражения. Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика. | 2 |  | 2 |  |
| 7.2 | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 7.3 | Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Решение заданий. Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 7.4 | Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. | 2 |  | 2 |  |
| 7.5 | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. | 2 |  | 2 |  |
| 7.6 | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. | 2 |  | 2 |  |
| 7.7 | Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Связка в дебюте. Полная и неполная связка | 2 |  | 2 |  |
| 7.8. | Решение заданий. Игровая практика. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты | 2 |  | 2 |  |
| **8** | **Основы миттельшпиля** | **30** | **1** | **29** | Игровая практика |
| 8.1 | Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Связка в миттельшпиле. Двойной удар | 2 | 1 | 1 |  |
| 8.2 | Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 8.3 | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Темы связки, “рентгена”, перекрытия | 2 |  | 2 |  |
| 8.4. | Темы разрушения королевского прикрытия, освобожденияпространства, уничтожения защиты. Решение заданий. Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 8.5 | Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. | 2 |  | 2 |  |
| 8.6 | Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика. | 2 |  | 2 |  |
| 8.7 | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи) Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 8.8. | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи) Решение заданий. Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 8.9 | Матование двумя слонами (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 8.10 | Матование слоном и конем (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 8.11 | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата” Решение заданий. Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 8.12 | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий. Игровая практика. | 2 |  | 2 |  |
| 8.13 | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Решение заданий. Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| 8.14 | Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Решение заданий. Игровая практика. | 2 |  | 2 |  |
| 8.15 | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Решение заданий. Игровая практика. | 2 |  | 2 |  |
| **9** | **Основы эндшпиля** | **4** | **1** | 2 |  |
| 9.1. | Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле | 2 | 1 | 2 |  |
| 9.2 | Игровая практика | 2 |  | 2 |  |
| **10.** | **Повторение** | **136** | **2** | **134** | Зачет, тест, игровая практика |
| **10.1** | Повторение программного материала | 2 | 2 | - |  |
| **10.2** | Игровая практика | 134 |  | 134 |  |
| **11** | **Итоговое занятие** | 2 | - | 2 |  |
|  | **Итого:**  | **216** | **7** | **209** |  |

**Содержание учебно-тематического плана**

**2 год обучения**

**Раздел 1. Повторение.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

**Раздел 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 е1 – а5”).

“Какого цвета поле?” Педагог 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”. Педагог задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Педагог уточняет ответы учащихся.

**Раздел 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.

**Раздел 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.

**Раздел 5. Достижение мата без жертвы материала.**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

*Дидактические игры и задания*

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

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

**Раздел 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.

**Раздел 7. 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.

**Раздел 8. 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.

**Раздел 9. Основы эндшпиля.**

Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

*Дидактические задания*

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

**Раздел 10. Повторение.**

Зачет. Тест . Игровая практика

**Раздел 11.Итоговое занятие**

* 1. **Планируемые результаты**

**К концу первого года обучения дети будут**

**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.

**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.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие

**К концу второго года обучения дети будут**

 **знать:**

**-** обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

- принципы игры в дебюте;

- основные тактические приемы;

- что означают термин- дебют.

- принципы игры в дебюте;

- основные тактические приемы;

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

**уметь:**

- 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;

- точно разыгрывать простейшие окончания.

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

- точно разыгрывать простейшие окончания.

В результате изучения данной программы учащиеся получат возможность формирования

*Предметных результатов:*

* знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
* знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
* знать правила хода и взятия каждой фигурой;
* различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
* сравнивать между собой предметы, явления;
* обобщать, делать несложные выводы;
* уметь проводить элементарные комбинации;
* уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту

своих фигур;

* уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
* определять последовательность событий;
* выявлять закономерности и проводить аналогии.

*Личностных результатов:*

* *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
* В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

*Метапредметных результатов:*

*Регулятивные УУД*:

* Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
* Проговаривать последовательность действий.
* Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
* Учиться работать по предложенному педагогом плану.
* Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
* Учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

*Познавательные УУД:*

* Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью педагога.
* Добывать новые знания: *находить* *ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
* Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
* Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
* Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

*Коммуникативные УУД*:

* Донести свою позицию до других:оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
* Слушать и понимать речь других.
* Совместно договариваться о правилах общения и поведения в образовательном учреждении и следовать им.
* Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»**

**2.1 Календарный учебный график**

**1 год обучения (144ч)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **месяц** | **неделя** | **Раздел, тема занятия** | **Кол-во часов** | **Форма** **занятия** | **Форма контроля** |
|  | 09 | 1 | 1. **Шахматная доска**
 | **4** | Беседа, практическая игра; решение шахматных задач, комбинаций и этюдов; дидактические игры и задания, игровые упражнения;шахматные игры | Зачет  |
| 1-2 | Знакомство с шахматной доской. Расположение доски между партнерами. Белые и черные поля. | 2 |
| 3-4 |  Горизонтали и вертикали Диагональ. Большие и короткие диагонали | 2 |
|  | 2 | 1. **Шахматные фигуры**
 | **20** | Беседа, практическая игра; решение шахматных задач, комбинаций и этюдов; дидактические игры и задания, игровые упражнения;шахматные игры | Зачет |
| 5 | Белые и черные фигуры. Виды шахматных фигур  | 1 |
| 6 | Начальное положение | 1 |
| 7 |  Ладья.  | 1 |
| 8 | Место ладьи в начальном положении.  | 1 |
| 9 | 3 | Ход ладьи | 1 |
| 10 | Слон. | 1 |
| 11 | Место слона в начальном положении . Ход слона  | 1 |
| 12 | Ладья против слона  | 1 |
| 13 | 4 | Ферзь.  | 1 |
| 14 | Место ферзя в начальном положении .  | 1 |
| 15 | Ход ферзя.  | 1 |
| 16 |  Ферзь против ладьи и слона  | 1 |
| 17 | 10 | 5 | Конь. Место коня в начальном положении  | 1 |
| 18 |  Ход коня  | 1 |
| 19 |  Конь против ферзя, ладьи, слона  | 1 |
| 20 |  Пешка. Место пешки в начальном положении  | 1 |
| 21 | 6 | Ход пешки.  | 1 |
| 22 | Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня | 1 |
| 23 | Король. Место короля в начальном положении  | 1 |
| 24 | Ход короля . Король против других фигур | 1 |
|  | 7 | 1. **Шах**
 | **2** | Зачет |
| 25 | Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха | 1 |
| 26 | Открытый шах. Двойной шах | 1 |
|  | 1. **Мат**
 | **5** | Беседа, практическая игра; решение шахматных задач, комбинаций и этюдов; дидактические игры и задания, игровые упражнения;шахматные игры | Зачет |
| 27 | Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. | 1 |
| 28 | Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры) | 1 |
| 29 | 89-17 | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. | 1 |
| 30 | Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей | 1 |
| 31 | Рокировка. Длинная и короткая рокировка | 1 |
|  | 1. **Шахматная партия**
 | **111** | игровая практика,  | Игровая практика, зачет |
| 32-68 | 11-12 | Игра всеми фигурами из начального положения | 37 |
| 69-105 | 01-03 | 18-26 | Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. | 37 |
| 106-142 | 04-05 | 27-36 | Демонстрация коротких партий. | 37 |
| 143-144 | 1. **Итоговое занятие**
 | **2** | турнир | турнир |

**Календарный учебный график 2 год обучения (216 ч)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **месяц** | **неделя** | **Раздел, тема занятия** | **Кол-во часов** | **Форма** **занятия** | **Форма контроля** |
|  | 09 | 1 | 1. **Повторение**
 | **2** | беседа | Зачет  |
| 1-2 | Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам | 2 |
|  | 1. **Шахматная нотация**
 | **4** | Беседа, игра | Зачет  |
| 3-4 | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей Обозначение шахматных фигур и терминов. | 2 |
| 5-6 | Запись партии. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.  | 2 |
|  | 2 | 1. **Ценность шахматных фигур**
 | **4** | Беседа, игра | Зачет  |
| 7-8 | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса | 2 |
| 9-10 | Достижение материального перевеса. Защита. Способы защиты. | 2 |
|  | 1. **Техника матования одинокого короля**
 | **4** | Беседа, игра | Зачет  |
| 11-12 | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля | 2 |
| 13-14 | 3 | Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля | 2 |
|  | 1. **Достижение мата без жертвы материала**
 | **4** | Беседа, игра | Игровая практика |
| 15-16 | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг | 2 |
| 17-18 | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте | 2 |
|  | 4 | 1. **Шахматная комбинация**
 | **14** | Беседа, практическая игра; решение шахматных задач, комбинаций и этюдов; дидактические игры и задания, игровые упражнения;шахматные игры | Игровая практика |
| 19-20 | Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения | 2 |
| 21-22 | Матовые комбинации. Тема блокировки. Тема разрушения королевского прикрытия | 2 |
| 23-24 |  Тема освобождения пространства и уничтожения защиты. Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов | 2 |
| 25-26 | 10 | 5 |  Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. | 2 |
| 27-28 |  Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. | 2 |
| 29-30 |  Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. | 2 |
| 31-32 | 6 |  Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Типичные комбинации в дебюте. | 2 |
|  | 1. **Основы дебюта**
 | **16** | Беседа, практическая игра; решение шахматных задач, комбинаций и этюдов; дидактические игры и задания, игровые упражнения;шахматные игры | Игровая практика |
| 33-34 | Двух- и трехходовые партии. Причины поражения. Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика. | 2 |
| 35-36 | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика | 2 |
| 37-38 | 7 | Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Решение заданий. Игровая практика | 2 |
| 39-40 | Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. | 2 |
| 41-42 | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. | 2 |
| 43-44 | 8 | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. | 2 |
| 45-46 | Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Связка в дебюте. Полная и неполная связка | 2 |
| 47-48 | Решение заданий. Игровая практика. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты | 2 |
|  | 11 | 9 | 1. **Основы миттельшпиля**
 | **30** | Беседа, практическая игра; решение шахматных задач, комбинаций и этюдов; дидактические игры и задания, игровые упражнения;шахматные игры | Игровая практика,зачет |
| 49-50 | Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Связка в миттельшпиле. Двойной удар | 2 |
| 51-52 | Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика | 2 |
| 53-54 | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Темы связки, “рентгена”, перекрытия | 2 |
| 55-56 | 10 | Темы разрушения королевского прикрытия, освобожденияпространства, уничтожения защиты. Решение заданий. Игровая практика | 2 |
| 57-58 | Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. | 2 |
| 59-60 | Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика. | 2 |
| 61-62 | 11 | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи) Игровая практика | 2 |
| 63-64 | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи) Решение заданий. Игровая практика | 2 |
| 65-66 | Матование двумя слонами (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика | 2 |
| 67-68 | 12 | Матование слоном и конем (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика | 2 |
| 69-70 | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата” Решение заданий. Игровая практика | 2 |
| 71-72 | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий. Игровая практика. | 2 |
| 73-74 | 12 | 13 | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Решение заданий. Игровая практика | 2 |
| 75-76 | Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Решение заданий. Игровая практика. | 2 |
| 77-78 | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Решение заданий. Игровая практика. | 2 |
|  | 14 | 1. **Основы эндшпиля**
 | **4** | Игровая практика | зачет |
| 79-80 | Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле | 2 |
| 81-82 | Игровая практика | 2 |
|  | 1. **Повторение**
 | **136** | Игровая практика | Зачет, тест, игровая практика |
| 83-84 | Повторение программного материала | 2 |
| 85-214 | 01-05 | 15-36 | Игровая практика | 134 |
| 215-216 | 1. **Итоговое занятие**
 | 2 | турнир | турнир |

**2.2 Условия реализации программы**

Учебный кабинет, располагающий достаточным объемом шахматной литературы, дидактическим материалом для шахматного практикума, программными средствами для локальной работы с компьютером. Большим плюсом сегодняшнего дня является выход в Интернет, что, безусловно, расширяет возможности работы и педагога, и отдельных воспитанников. отвечающее СанПинНов, оборудование, материальную базу для осуществления обучения в достаточном объеме:

* комплекты шахматных фигур – 13 шт.;
* шахматные доски – 10 шт.;
* демонстрационная доска – 1 шт.;
* учебная шахматная доска – 1 шт.;
* шахматные часы – 1 шт.;

**2.3 Формы аттестации**

**формы контроля**:

**Текущий:**

* оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;
* прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
* пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
* рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

**Итоговый** контроль в формах

* практические работы;
* зачет;

**Самооценка и самоконтроль** определение ребенком границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

**2.4 Оценочные материалы**

* Анкеты
* Тесты

**2.5 Методические материалы**

Шахматное образование включает в себя общую образованность, теорию и практику шахматной игры, воспитание интеллектуальной культуры, создание интеллектуального потенциала, раннее развитие у детей навыков волевой регуляции.

Программа обучения предусматривает изучение теории шахмат в элементарном ее трактовании, широкий круг исторических вопросов и необходимый объем развития практических навыков учащихся.

Занятия строятся по дидактическим принципам доступности, наглядности, с учетом воспитывающего характера обучения. Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

**Основные формы и средства обучения**

* практическая игра;
* решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
* дидактические игры и задания, игровые упражнения;
* теоретические занятия, игры, шахматные дидактические
* игрушки;
* участие в турнирах и соревнованиях.

 **Методы обучения и воспитания**

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов. На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяется при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом

становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции -мотив -идея -расчёт -ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

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

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

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

**Основные формы и средства обучения**:

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

**Список литературы**

**для педагога**

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

дителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.

2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и

детей. М. АСТРЕЛЬ. ACT. -2000.

3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.

4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .

5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.

6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.

7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.

8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.

9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.

10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.

11. В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.

12. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.

13. И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.

14. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.

**для учащихся**

* 1. Е. Гик. Беседы о шахматах. Москва. 1985г.
	2. Э. Гуфельд. Краткая энциклопедия шахматных дебютов. Киев. 1986г.
	3. Н. Журавлев. Шаг за шагом. Москва. 1986г.
	4. В. Зак. Отдать, чтобы найти. Ленинград. 1988г.
	5. В. Зак. Пути совершенствования. Москва. 1988г.
	6. А. Костьев. Уроки шахмат. Москва. 1984г.
	7. А. Котов. Как стать гроссмейстером. Москва. 1985г.
	8. В. Панов. Курс дебютов. Москва. 1968г.
	9. М. Юдович. План в шахматной партии. Москва. 1982г.