ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ПРОСТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Документ отправлен на официальный сайт: **cdut.simedu.ru**
Уполномоченное лицо – руководитель образовательного учреждения:
Ельцова Татьяна Сергеевна
Действителен с: с 24.04.2026, 07:48
Действителен до: до 18.07.2027, 07:48
Ключ подписи: 10F9103327135FF8F7149A8DBA25426D

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА СИМФЕРОПОЛЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИ ТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА» МУНИЦИПАЛЬНОГООБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ РЕСПУБЛИКА КРЫМ

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол № 1
от «31» 08 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор (краткое название учреждения)
_____
Приказ №77 от «31» 08 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА кружок «ШАХМАТНЫЙ ПУТЬ»

Направленность: физкультурно-спортивная
Возраст обучающихся: 11-14 лет
Объём часов: 144 часа
Срок реализации: 1 год
Уровень: стартовый

Разработчик:
Нестеренко Дарья Николаевна
педагог дополнительного образования

г. Симферополь, 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1.	Пояснительная записка _____	3-7	стр.
Раздел 2.	Учебный план _____	8	стр.
Раздел 3.	Календарный учебный график_____	9	стр.
Раздел 4.	Содержание программы_____	10-11	стр.
Раздел 5.	Воспитание _____	12-14	стр.
Раздел 6.	Планируемые результаты _____	15-16	стр.
Раздел 7.	Ресурсное обеспечение _____	17-22	стр.
Раздел 8.	Список литературы _____	23	стр.
Раздел 9.	Приложения _____	24	стр.
	9.1. Оценочные материалы _____	24-26	стр.
	9.2. Методические материалы _____	27-47	стр.
	9.3. Календарно-тематическое планирование_	48-51	стр.
	9.4. Лист корректировки _____	52	стр.

Раздел 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа кружка «Шахматный путь» ориентирована на работу с детьми в области спортивно-игровых видов спорта. В результате освоения программы дети будут знать историю мировых и отечественных шахмат, имена чемпионов мира и претендентов на шахматную корону, современных шахматистов, смогут разбираться в системах проведения шахматных соревнований, правилах судейства, самостоятельно следить за проходящими в настоящее время российскими и международными шахматными турнирами, уверенно овладеют тактическими приемами шахматной игры.

Программа имеет физкультурно-спортивную направленности.

При разработке программы учтены требования следующих документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон Российской Федерации от 13.07.2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 г. №309 «О национальных целях развития России до 2030 года и на перспективу 2036 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 г. № 19 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (в действующей редакции);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (в действующей редакции);
- Приказ Минобрнауки России № 882 и Минпросвещения России № 391 от

05.08.2020 г. «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Закон Республики Крым от 06.07.2015 г. № 131-ЗРК/2015 «Об образовании в Республике Крым»;
- Распоряжение Совета министров Республики Крым от 11.08.2022 г. №1179-р «О реализации Концепции дополнительного образования детей до 2030 года в Республике Крым» (в ред. от 25.08.2025 №1338-р);
- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 03.09.2021 г. №1394 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей Республики Крым»;
- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 09.12.2021 г. № 1948 «О методических рекомендациях «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»;
- Методические рекомендации для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями), письмо Минпросвещения России от 31.07.2023 № 04-423 «Об исполнении протокола»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 23.01.2026 № АБ-254/06 «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура»;
– Устав Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр детского и юношеского творчества» муниципального образования городской округ Симферополь Республики Крым (далее – МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополь);
– Положение о порядке разработки, принятия и утверждения дополнительных общеобразовательных программ в МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополя (приказ № 29 от 25.03.2026);
– Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам (приказ № 75 от 30.08.2024);
– Положение об учете результатов освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (приказ № 75 от 30.08.2024);
– Положение о порядке оформления возникновения, приостановления и прекращения отношений между МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополя и

обучающимися и(или) родителями (законными представителями) несовершеннолетних обучающихся (приказ № 75 от 30.08.2024);

– Положение о порядке и основании перевода, отчисления и восстановления обучающихся (приказ № 75 от 30.08.2024);

– Положение о правилах приема обучающихся в МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополя (приказ № 75 от 30.08.2024);

– Положение о режиме занятий обучающимися в МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополя (приказ № 75 от 30.08.2024).

Цель программы - совершенствованием шахматного мастерства, активизация развития психических процессов и личностных свойств.

Задачи программы:

Образовательные:

- обучить шахматной нотации как средства приобщения к самостоятельной работе в шахматной культуре;
- изучить правила шахматных соревнований и правил поведения участников соревнований;
- изучить современную трактовку дебютов.

Развивающие:

- создать условия для развития личности ребенка, развития мотивации к познанию и творчеству;
- развить у обучающихся генетически заложенных способностей к игре в шахматы;
- развить способность каждого до уровня понимания мотивов и способов шахматных комбинаций;
- развить навык в решении шахматных задач и поиске комбинационных мотивов, понимания позиционной борьбы.

Воспитательные:

- воспитать чувство коллективизма, товарищества, взаимопомощи, ответственности, осознанности собственного «я» в коллективе;
- содействовать вовлечению обучающихся и их родителей в совместную деятельность по организации шахматных турниров, мероприятий.

Адресат программы. Программа разработана для детей 11-14 лет. В кружок «Шахматный путь» принимаются как мальчики, так и девочки, изъявившие желание заниматься по физкультурно-спортивному направлению, а конкретнее, настольными видами спорта. Группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные. Формируются с учетом развития, круга интересов, личностных характеристик присущих для конкретного школьного возраста, для которого резко возрастает значение коллектива, его общественное мнение, отношения со сверстниками, оценки ими его поступков и действий.

Наполняемость учебной группы - 16 человек.

Актуальность программы. В соответствии с приказом Минобразования РФ № 2211 от 18.05.2004 г. «О развитии шахматного образования в системе образования РФ» создан Координационный совет по

развитию шахматного образования в системе образования РФ и принята программа мер по развитию шахматного образования в системе образования РФ. В соответствии с данной Программой, в 2004 г было подготовлено методическое письмо «Об опыте шахматного образования обучающихся», рекомендованное для использования в общеобразовательных учреждениях и учреждениях дополнительного образования детей. Шахматы обладают огромными возможностями для развития познавательной активности человека. Чем больше самостоятельности предоставляется детям, тем надежнее и осознаннее становятся ими знания, умения и навыки.

Педагогическая целесообразность. Обучение шахматам содействует не только достижению уровня шахматной подготовки, но и формированию критичности мышления и объективности самооценки, развитию способности планировать собственные действия. В итоге обучающийся выходит на свою самостоятельную творческую дорогу жизни, в которой шахматы – любовь, вдохновение и успех в любой профессиональной деятельности.

Всплеск интереса к шахматам, шахматной педагогике подтверждается возросшим количеством издаваемой шахматной литературы. За последние годы на прилавках книжных магазинов появились качественные шахматные учебники и пособия. Книжные магазины, располагают многочисленным арсеналом издательских учебников, комбинаций, этюдов по всем разделам шахматной практики.

Формы обучения - очная, возможно обучение дистанционное в случае необходимости.

Особенности организации образовательного процесса. Организация образовательного процесса осуществляется на основании учебного плана, календарного-учебного графика, программы дополнительного образования и разработанного на ее основе календарно-тематического планирования. Обучающиеся могут быть сформированы в одновозрастные и разновозрастные группы, в зависимости от степени знаний и являются основным составом кружка. Состав группы– постоянный. Занятия - групповые, возможно деление на подгруппы. Виды занятий по программе определяются содержанием программы. Условия дополнительного набора: в группу могут быть зачислены учащиеся, успешно прошедшие собеседование, если имеются свободные места в группе, в связи с переездом детей или иными обстоятельствами, не позволяющими ребенку далее посещать объединение.

Зачисление на программу осуществляется посредством подачи родителями (законными представителями) заявки через АИС "Навигатор дополнительного образования Республики Крым"

Режим занятий. Срок обучения по программе - 1 год. Объем программы - 144 часа. Каждая группа занимается 2 в неделю по 2 часа. Продолжительность одного академического часа – 45 минут. Перерывы между академическими часами могут быть от 5 до 10 минут, между группами от 10 до 15 минут.

Уровень программы: стартовый, предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. На стартовом уровне, когда навыки и умения только формируются, идет знакомство с терминологией и содержательной стороной различных форм деятельности.

Объём и срок освоения программы: составляют 1 год. Продолжительность образовательного процесса – 144 часа.

Формы аттестации/контроля.

Формами контроля реализации программы могут быть: беседа, викторина, кроссворд, соревнование, тестировании. По мере накопления детьми знаний и опыта игры, преподавателем организуются сеансы одновременной игры как особая форма оценки результатов освоения материала. Результаты контроля заносятся в ведомость и отражают уровень планируемых результатов освоения программы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: грамота, диплом, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, портфолио, протокол соревнований, отзыв детей и родителей, и др.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: соревнование, получение разряда.

Формы контроля. Входной контроль - проводится при наборе или на начальном этапе формирования коллектива, изучаются отношения ребенка к выбранной деятельности, его способности и достижения в этой области, личностные качества ребенка. Текущий контроль - проводится в течение года, возможен на каждом занятии; определяет степень усвоения учебного материала, готовность к восприятию нового материала; позволяет педагогу подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения. Итоговый контроль - проводится в конце обучения по программе с целью определения изменения уровня развития качеств личности каждого ребенка, результатов обучения, ориентирования на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Промежуточный контроль не предусмотрен, т.к. программа имеет 1 год обучения.

Формы проведения контроля обучающихся определяются педагогом в соответствии с программой: кроссворд, викторина, тесты, товарищеская встреча.

Методика выявления, диагностики и оценки получаемых результатов разрабатываются педагогом в соответствии с требованиями, локальными актами, принятыми в образовательной организации.

Результатом обучения считается умение сыграть по правилам партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике. По итогам года педагогом проводится товарищеский шахматный турнир.

Раздел 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	*Раздел программы*	*Общее кол-во часов*	*Теория*	*Практика*	*Форма аттестации/контроля*
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	2	-	Педагогическое наблюдение
2	Шахматы – спорт, наука, искусство.	10	3	7	Педагогическое наблюдение
3	Цель игры. Способы ее завершения	28	6	22	Опрос
4	Основные принципы разыгрывания дебюта	20	6	14	Практические игры. Текущий контроль
5	Шаблоны мата	22	6	16	Практические игры. Текущий контроль
6	Тактика	24	6	18	Практические игры. Текущий контроль
7	Позиционные соображения	14	3	11	Практические игры. Текущий контроль
8	Пешки	12	4	8	Практические игры. Текущий контроль
9	Эндшпили	8	2	6	Практические игры. Текущий контроль
10	Турниры. Подведение итогов обучения.	4	2	2	Товарищеские встречи. Итоговый контроль
	Итого:	**144**	**40**	**104**	

Раздел 3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	***Начало обучения***	***Окончание обучения***	***Всего учебных недель***	***Всего учебных дней***	***Всего учебных часов***	***Всего занятий в неделю***
1 год обучения	*сентябрь*	*май*	*36*	*72*	*144*	*2 раза в неделю по 2 часа (1 академический час 45 минут)*

Всего срок реализации программы 144 часа

Начало учебных занятий не ранее 9.00, окончание – не позднее 20.00. Учебные занятия проводятся с понедельника по субботу согласно расписанию, утвержденному директором. В период школьных каникул кружок работает в соответствии с приказом по учреждению о переходе на каникулярный режим работы.

Раздел 4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

Теория: Вводный инструктаж по технике безопасности. Цели и задачи кружка «Шахматы». Развитие шахмат. Понятие о гигиене. Личная гигиена шашиста.

Форма аттестации: беседа.

2. Шахматы – спорт, наука, искусство.

Теория: Из истории шахмат. Претенденты на шахматную корону. ФИДЕ. Сильнейшие шахматисты современности. Основы судейства.

Практика: Дидактические игры и задания на пройденный материал по теме. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

Форма аттестации: решение позиционных задач, опрос.

3. Цель игры. Способы ее завершения

Теория: Шах. Три способа защиты. Типовые матовые конструкции. Ничья. Пат.

Типовые патовые конструкции. Вечный шах. Техника матования одиночного короля ферзем и ладьей, двумя ладьями, ферзем и королем, ладьей и королем, двумя слонами и королем, слоном и конем с королем.

Практика: Дидактические игры и задания на пройденный материал по теме. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

Форма аттестации: решение позиционных задач, опрос.

4. Основные принципы разыгрывания дебюта

Теория: Принципы классического дебюта. Централизация. Быстрое развитие. Рокировка. Виды рокировки. Перевес в развитии. Инициатива. Контригра. Детский мат. Защита от детского мата. Мат Легаля.

Практика: Дидактические игры и задания на пройденный материал по теме. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

Форма аттестации: решение позиционных задач, опрос.

5. Шаблоны мата

Теория: Линейный мат. Мат на последней горизонтали. Спертый мат. Мат ферзем и пешками. Ферзем и конем. Ферзем и ладьей. Ладья и слон.

Практика: Дидактические игры и задания на пройденный материал по теме. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

Форма аттестации: решение позиционных задач, опрос.

6. Тактика.

Теория: Простейшая тактика. Связка. Возможные защиты от связки. Тактика игры. Сквозное действие фигур. Слабые поля. Захват пункта. Далеко продвинутая пешка. Перегрузка фигур. Уничтожение опасных фигур. Разрушение пешечного прикрытия. Атака при разносторонних и односторонних рокировках. Атака на нерокированного короля. Комбинирование приемов.

Практика: Дидактические игры и задания на пройденный материал по теме. разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов

Форма аттестации: решение позиционных задач, опрос.

7. Позиционные соображения

Теория: Открытые, полуоткрытые вертикали. Две ладьи. Два слона.

Практика: Дидактические игры и задания на пройденный материал по теме. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

Форма аттестации: решение позиционных задач, опрос.

8. Пешки.

Теория: Пешечные эндшпили Король активная фигура. Оппозиция. Отдаленная оппозиция. Выжидающий ход. Сильные слабые стороны пешки. Пешечные цепи. Связанные пешки. Пешечные «острова». Скопление пешек. Проходные пешки. Отставшие пешки.

Практика: Дидактические игры и задания на пройденный материал по теме. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

Форма аттестации: решение позиционных задач, опрос.

9. Эндшпили

Теория: Пешечные эндшпили. Правило поля. Король активная фигура. Оппозиция. Отдаленная оппозиция. Выжидающие ходы.

Практика: Дидактические игры и задания на пройденный материал по теме. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

Форма аттестации: решение позиционных задач, опрос.

10. Турниры. Товарищеские встречи.

Практика: Сеансы одновременной игры. Подведение итогов обучения.

Форма аттестации: шахматный турнир.

Раздел 5. ВОСПИТАНИЕ

Воспитательная работа в рамках программы направлена на:

– воспитание отношения к шашкам как к серьезным и полезным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;

– воспитание настойчивости, целеустремленности, уверенности и воли к победе;

– воспитание чувства патриотизма и бережного отношения к русской культуре, ее традициям;

– развитие доброжелательности в оценке соперника и критическое отношение к своим действиям;

– воспитание чувства ответственности.

Воспитательная работа осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся: гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание, воспитание положительного отношения к труду и творчеству, интеллектуальное воспитание, здоровьесберегающее воспитание, социокультурное и медиакультурное, культуротворческое и эстетическое воспитание, правовое воспитание и культура безопасности, воспитание семейных ценностей, формирование коммуникативной культуры.

Цель: создание благоприятной среды для воспитания разносторонне развитой личности и создание условий для активной жизнедеятельности обучающихся, гражданского самоопределения и самореализации, максимального удовлетворение потребности в интеллектуальном, культурном, физическом и нравственном развитии.

Задачи:

- формировать гражданскую и социальную позицию личности, патриотизм и национальное самосознание обучающихся;
- развивать творческий потенциал и лидерские качества обучающихся;
- создавать необходимые условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья обучающихся.

Ожидаемые результаты:

- вовлечение большого числа обучающихся в досуговую деятельность и повышение уровня сплоченности коллектива;
- улучшение психического и физического здоровья обучающихся;
- сокращение детского и подросткового травматизма;
- развитие разносторонних интересов и увлечений детей.

Для решения поставленных воспитательных задач и достижения цели программы обучающиеся привлекаются к участию в товарищеских встречах, мастер-классах, беседах; соревнованиях различного уровня.

Предполагается, что в результате проведения воспитательных мероприятий будет достигнут высокий уровень сплоченности коллектива, повышение интереса к игре в шашки и уровня личностных достижений

обучающихся, привлечение родителей к активному участию в работе кружка.

Календарный план воспитательных мероприятий

№	*Наименование мероприятия*	*Срок проведения*	*Отметка о выполнении*
	Работа с обучающимися		
1	Контроль уровня воспитанности обучающихся, социально-психологического климата коллектива	Постоянно	
2	Контроль за посещением занятий обучающимися	Постоянно	
3	Беседы: Безопасность дорожного движения. Здоровый образ жизни. Антитеррористическая безопасность. Информационная безопасность в сети Интернет. О правилах поведения при поступлении сигнала «Воздушная тревога!». О необходимости сообщать родителям, законным представителям о своем местонахождении при выходе из дома. О запрете поднимать на улице, в общественных местах бесхозные вещи и предметы. О правилах поведения с незнакомыми людьми при появлении их возле двери квартиры, дома и на улице. О безопасном использовании пиротехнических изделий. О правилах электробезопасности и обращения с газовыми приборами в быту. О правилах поведения на льду на водных объектах. О правилах безопасного нахождения дома возле открытых окон. О запрете нахождения несовершеннолетних вблизи и на объектах незавершенного строительства. Об опасности разжигания костров и порядке действий в случае пожара. О запрете курения, распития спиртосодержащей продукции с разъяснением норм действующего законодательства Российской Федерации (с обучающимися старше 12 лет). О безопасном поведении во дворах. Симферополь в годы ВОВ. Марш Великой Победы. Азбука здоровья. О правилах безопасного передвижения на велосипедах и средствах индивидуальной мобильности, световозвращающих элементах. Поведение и правила безопасности во время летних каникул	Сентябрь Октябрь Ноябрь Декабрь Январь Февраль Март Апрель Май	

№	*Наименование мероприятия*	*Срок проведения*	*Отметка о выполнении*
4	Занятия с обучающимися по действиям при возникновении угрозы вооруженного нападения и пожара	Октябрь	
5	Анкетирование обучающихся	Март	
Участие в мероприятиях и конкурсах			
1	СГШТ памяти В.Сахарова, МД11	Сентябрь	
2	СГШТ памяти В.Сахарова, МД9	Октябрь	
3	Городской Шахматный турнир	Январь	
4	Фестиваль каникул. Зима, МД9-11	Январь Февраль	
5	Фестиваль каникул. Зима, МД13-15	Март	
Работа с родителями			
1	Информирование родителей о работе кружка	Сентябрь	
2	Сеанс одновременной игры между родителями и обучающимися кружка	Декабрь	
3	Анкетирование родителей	Март	
4	Индивидуальные беседы	В течение года	
5	Проведение консультаций на разнообразные темы	В течение года	
6	Родительские собрания: - Организация учебно-воспитательного процесса. Знакомство с локальными актами образовательного учреждения об организации учебно-воспитательного процесса. - Итоги работы кружка. Об использовании ремней безопасности и детских удерживающих устройств, при перевозке детей личным автотранспортом.	Сентябрь Май	

Раздел 6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты:

Уметь:

- соблюдать требования техники безопасности при выполнении упражнений самостоятельно;
- выполнять технические и тактические элементы и упражнения направленные на развитие физических качеств;

Знать:

- о вреде влиянии употребления алкоголя и табака – курения на здоровье и работоспособность юных спортсменов;

Личностные результаты:

Знать:

- знать и выполнять технику безопасности на занятиях, гигиену, закаливание, режим тренировочных занятий и отдыха;
- тактику и приемы игры;
- правила соревнований;

Уметь:

-владеть техническими и тактическими действиями;
- знать и правильно выполнять тактические приемы в игре.

Предметные результаты

Знать:

- историю развития и современное состояние шахмат:
- правила организации и проведения соревнований;

Уметь:

- демонстрировать игру в шахматы;
- выполнять требования контрольно-тестовых упражнений программы;
- играть в парах и команде;
-выбирать тактику игры и отрабатывать его во время занятий и на соревнованиях;
- участвовать в турнирах и соревнованиях.

Ожидаемые результаты освоения программы:

– знает историю мировых и отечественных шахмат, имена чемпионов мира и претендентов на шахматную корону, современных шахматистов

– разбирается в системах проведения шахматных соревнований, правилах судейства

– самостоятельно следит за проходящими в настоящее время российскими и международными шахматными турнирами,

– уверенно владеет тактическими приемами, грамотно их комбинирует,

– умеет строить и реализовывать стратегические планы, читает планы противника, знает, как разыгрываются основные дебюты и окончания, имеет в своем арсенале несколько наиболее проработанных дебютов,

– участвует в проводимых мероприятиях не только как участник, но и как организатор, проявляет инициативу, помогает начинающим, занимается самостоятельно,

– следует правилам этикета без напоминаний, не боится признать свое поражение,
– осознает свои и чужие ошибки, ищет их причину, старается использовать ошибки соперника,
– самостоятельно грамотно анализирует позиции, четко направляет тактические приемы на реализацию стратегических планов,
– для выигрыша партии не стремится к излишнему перевесу в качестве, понимает и ценит красоту шахматных комбинаций.

Раздел 7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Кадровое обеспечение. Реализацию программы обеспечивает педагог, имеющий высшее профессиональное педагогическое образование, знает специфику дополнительного образования. Владеет базовыми навыками работы с компьютерной техникой и программным обеспечением, базовыми навыками работы со средствами телекоммуникаций. Имеет навыки и опыт обучения и самообучения с использованием цифровых образовательных ресурсов. Обладает компетенциями в соответствии с требованиями профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Педагог организует деятельность учащихся по усвоению знаний, формированию умений и компетенций; созданию педагогических условий для формирования и развития творческих способностей, удовлетворению потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, укреплению здоровья, обеспечивает достижение обучающимися нормативно установленных результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Материально-техническое обеспечение. Учебный класс для проведения занятий, столы, стулья, магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами, шахматные часы, таблицы к различным турнирам, раздаточные материалы для тренинга, вопросники к контрольным занятиям и викторинам, комплекты шахматных фигур с досками, компьютер, схемы партий, диаграммы, планы проведения соревнований и конкурсов, стеллаж с шашечной литературой, таблицами соревнований, стенд для размещения информации о достижениях обучающихся, выход в интернет.

Методическое обеспечение. В программе раскрыты педагогические принципы постепенности, последовательности в изучении учебного материала, применение различных подходов к обучающимся, учитывающих оценку их интеллектуальных, физических, музыкальных и эмоциональных данных, уровень подготовки.

Особенности организации образовательного процесса. Обучение организовано в очной форме, возможно обучение дистанционно в случае необходимости.

Методики: создание детских объединений внутри коллектива - групп консультирования, т.е. шефство старших обучающихся, имеющих более высокий разряд над младшими; привлечение к работе, связанной с проведением различного вида соревнований.

Методы обучения:

Программа опирается на объяснительно-иллюстративный, проблемный, частично поисковый и исследовательский ***методы обучения***.

Проблемный метод стимулирует поиск оптимального решения предлагаемой задачи.

Частично поисковый метод представляет возможности самостоятельного поиска пути решения поставленной задачи (оценка позиции, составление плана игры, расчет вариантов и сравнение их целесообразности и т.д.) Педагог только корректирует действия ребенка, но не вмешивается в сам процесс поиска решения.

Исследовательский метод применяется в анализе сыгранных партий, исследовании различных позиций для определения вариантов их разыгрывания, подготовке дебютного репертуара и т.п.

Важной особенностью реализации программы является создание функционального комфорта обучения. С этой целью необходимо соблюдения ряда ***условий:***

1. Формирование учебных групп должно производиться с учетом планки общего развития детей и сложности изучаемых тем. Уровень сложности должен находиться в некотором оптимальном диапазоне. При слишком низкой интеллектуальной нагрузке эффект развития детей мал, они не напрягаются, интерес к знаниям ослабевает. При слишком высоком уровне интеллектуальной нагрузки дети могут испытывать состояние стресса и даже отказаться от продолжения занятий. Педагог определяет оптимальный уровень интеллектуальной нагрузки, при котором достигается максимальный эффект развития ребенка с учетом умеренных психических затрат.

2. Занятия должны вызывать у детей положительные эмоции. Поведение детей в большей мере регулируется эмоциями, чем рассуждениями. Эмоции являются одним из условий творческой деятельности и важным регулятором психических процессов, а, следовательно, и любых видов деятельности. Состояние, вызванное удивлением, заставляет замечать и хранить в памяти то, на что раньше не обращалось внимания.

3. Процессу обучения необходима непрерывная поддержка и мобилизация психофизиологических функций на усвоение новых знаний. Как правило, усвоение новых знаний, умений и навыков вызывает у детей положительные эмоции и воспринимается ими с удовольствием. Любое однообразие, повторение одного и того же порождает монотонность и ослабевание интереса к занятиям. Объем новых знаний и ответствующие трудности при их усвоении необходимо дифференцировать с учетом возрастных характеристик детей, уровня развития их личности в сфере психических качеств с учетом ранее полученных знаний.

4. Функциональный комфорт обучения во многом зависит от отношения педагога и детей. Спокойствие, терпимость, доброжелательность, участливое отношение к трудностям детей создают положительный настрой на занятиях.

Немаловажное значение имеют санитарно-гигиенические условия и эстетическое оборудование кабинета. Присутствие детей в кабинете должно создавать у них чувство комфорта, удовлетворенности, эмоциональный подъем в ожидании занятий, турниров и интересного общения с товарищами.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая, групповая.

Технология изучения материала и формы занятий, планируемых по основным разделам программы.

Занятия нужны детям как средство эффективного развития творческих способностей, памяти, внимания, смекалки, логики, фантазии. Расширяется кругозор ребенка. В процессе шахматного творчества и спортивного соперничества за шахматной доской дети приобретают навыки по оценке обстановке, самостоятельному принятию решений. Психолого-возрастные особенности детей группы начального обучения определяют щадящий характер методик и форм проведения занятий. В первую очередь сюда необходимо отнести наглядность обучения. На первых порах все объяснения проводятся на доске, а не в уме. Постепенно переходить на несложные примеры, которые можно решать в уме, чтобы постепенно приучать детей рассчитывать ходы наперед.

Нельзя перегружать занятия теоретического плана. Ребенок в лучшем случае выдерживает 10-15 минут, т.к. нацелен на спортивную борьбу за шахматной доской.

Нельзя для детей прибегать к игре в быстрые шахматы с использованием шахматных часов.

Для начинающих игроков они вредны, т.к. приучают к поверхностной игре, не прибавляя опыта.

Обязательным условием успешной работы педагога является индивидуальный подход к ребенку, изучение характера и способностей. Это – ключ, которым раскрываются творческие способности детей.

Методический анализ: самостоятельное комментирование или с педагогом - основной путь совершенствования. Учить на практических партиях воспитанника - это значит решать его реальные проблемные ситуации.

На уровне аналитической работы происходит:

- процесс взаимного обогащения - педагог учит и учится сам от ученика;
- понимание того, что нужно сейчас ученику (конкретно) в плане продвижения.

При этом необходимо учитывать индивидуальный темп развития, осуществлять индивидуальный подход к каждому обучающемуся. Юных шахматистов надо учить одному и тому же. Но по-разному. Такой подход обеспечивает овладение важнейшими практическими навыками: умение объективно оценивать позицию, быстро и точно рассчитывать варианты, намечать наиболее целесообразный план игры.

Методика обучения (формы, приёмы) - постоянно разнообразные.

Метод упражнения. Подобранные упражнения представляют собой процесс анализа, решения или разыгрывания тематических позиций, которые могут быть как:

• точные - теоретические;
• типичные - классификация по стратегическим или тактическим признакам;
• фрагменты из партий - различное игровое содержание;
• этюды - аналитические, художественные.

Моделирование тестовых упражнений направлено на развитие:

• оперативной памяти;
• оперативного мышления;
• функции внимания;
• восприятия;
• оценочной функции.

Возможные формы организации учебного занятия. В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий: беседа, рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом на демонстрационной доске, сеанс одновременной игры, викторины, игровое состязание с использованием сюжетов на исторические темы, шахматный турнир и др.

В пределах одного занятия виды деятельности могут несколько раз меняться. Это способствует удержанию внимания обучающихся и позволяет избежать их от переутомления. К практическим занятиям, адресованным обучающимся, могут привлекаться и родители.

Педагогические технологии - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности;

Алгоритм учебного занятия: подготовка кабинета к проведению занятия, подготовка необходимого инвентаря; организационный момент (приветствие, настраивание на совместную работу, актуализация опорных знаний); теоретическая часть (объявление темы занятия, цели и задач, объяснение теоретического материала); физкультминутка; практическая часть - закрепление изученного материала (выполнение заданий по теме); окончание занятий (рефлексия, подведение итогов).

Методические и дидактические материалы - дидактические пособия (таблицы, планы, диаграммы, плакаты), раздаточные материалы в виде карточек с учебными позициями и т.п.

Учебно-методическое и *информационное обеспечение* включает в себя перечень используемого дидактического материала, современных источников отражены в разделе «Литература для педагога», нормативно-правовые акты и документы, отражены в Пояснительной записке; основная и дополнительная литература (учебные пособия, сборники задач, таблицы). Занятия необходимо строить так, чтобы обучающиеся сами находили

нужное решение, опираясь на свой опыт, полученные знания и умения. Для повышения интереса занимающихся к занятиям шахматам и более успешного решения образовательных, воспитательных и оздоровительных задач применяются разнообразные формы и методы проведения этих занятий. Большое внимание на занятиях по шахматам уделяется анализу партий, работе над ошибками обучающихся, активности в игре и самоконтролю своего поведения. Выясняются причины (как педагогом, так и обучающимися), анализируются, исправляются с последующим закреплением. Основной формой проведения занятий является учебно-тренировочные партии. В рамках одного занятия, используется столько форм занятий и методов обучения, сколько необходимо для реализации поставленных цели и задач.

Наглядный материал следующих видов:

1) схематический или символический*:* таблицы, схемы, рисунки, графики, плакаты;
2) смешанный*:* видеозаписи известных партий;
3) дидактические пособия*:* карточки с задачами, раздаточный материал, вопросы и задания для устного опроса, тесты.

Информационно-телекоммуникационное обеспечение

1. / [Электронный ресурс] // Бесплатный шахматный сервер : [сайт]. — URL: lichess.org (дата обращения: 13.04.2026).
2. / [Электронный ресурс] // Библиотека МЭШ : [сайт]. — URL: https://uchebnik.mos.ru/catalogue (дата обращения: 13.04.2026).
3. / [Электронный ресурс] // Мои достижения : [сайт]. — URL: https://myskills.ru/ (дата обращения: 13.04.2026).
4. / [Электронный ресурс] // Московский образовательный портал : [сайт]. — URL: https://mosobr.shkolamoskva.ru/ (дата обращения: 13.04.2026).
5. / [Электронный ресурс] // Олимпиум : [сайт]. — URL: https://olimpium.ru/ (дата обращения: 13.04.2026).
6. / [Электронный ресурс] // Польза шахмат для детей : [сайт]. — URL: https://skysmart.ru/articles/chess/shakhmaty-dlya-detej-chto-razvivayut (дата обращения: 13.04.2026).
7. / [Электронный ресурс] // Прямые шахматные трансляции : [сайт]. — URL: 1. Chess24.com (дата обращения: 13.04.2026).
8. / [Электронный ресурс] // Российская электронная школа : [сайт]. — URL: https://resh.edu.ru/ (дата обращения: 13.04.2026).
9. / [Электронный ресурс] // СириусКурсы : [сайт]. — URL: https://edu.sirius.online/#/ (дата обращения: 13.04.2026).
10. / [Электронный ресурс] // Урок Цифры : [сайт]. — URL: https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/ (дата обращения: 13.04.2026).
11. / [Электронный ресурс] // Шахматный сайт для детей : [сайт]. — URL: https://www.chesskid.com/ru/ (дата обращения: 13.04.2026).http://www.europe-echecs.com

12. Дистанционное образование для школьников и детей / [Электронный ресурс] // Учи.ру : [сайт]. — URL: https://uchi.ru/ (дата обращения: 13.04.2026).
13. Медиатека / [Электронный ресурс] // ИП Просвещение : [сайт]. — URL: https://media.prosv.ru/ (дата обращения: 13.04.2026).
14. Современное образование на основе технологий Яндекса / [Электронный ресурс] // Яндекс Учебник : [сайт]. — URL: https://education.yandex.ru/main (дата обращения: 13.04.2026).
15. Читать книги онлайн - новинки / [Электронный ресурс] // Книгочей : [сайт]. — URL: https://knigocheiklub.com/ (дата обращения: 13.04.2026).
16. Шахматы для детей, что развивают / [Электронный ресурс] // sports.ru : [сайт]. — URL: https://www.sports.ru/tribuna/blogs/bestfootballall/2882890.html (дата обращения: 13.04.2026).
17. Шахматы с Жориком / [Электронный ресурс] // Обучение шахматам детей : [сайт]. — URL: https://chessmatenok.ru/obuchenie-shahmatam-detej/ (дата обращения: 13.04.2026).

Раздел 8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Бондаревский И.З. Комбинации в миттельшпиле. – Ростов н/Д: Феникс. 2021. – 128 с.
2. Бондарь Л.А., Лившиц А.И., Любошиц А.И. Шахматные семестры. – Мн.: Высшая школа, 2024. – 240 с.
3. Ботвинник И.М., Каждан М.В. Урок ведет тренер. – Мн.: Полымя, 2022. – 272 с.
4. Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М., 2025
5. Иващенко С. Учебник шахматных комбинаций: В 2 т. – М.: Russian chesshouse, 2022.
6. Калиниченко Н.М. Книга начинающего шахматиста. – М.: Астрель: АСТ, Владимир: ВКТ, 2018. – 416 с.
7. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. - М.: Тера-Спорт, 2021. – 344 с.
8. Конотоп В.А. Конотоп С.В. Тесты по тактике для начинающих шахматистов. – Краснодар: Кубанькино, 2021. – 160 с.
9. Костенюк А.К. Как стать гроссмейстером в 14 лет. – М.: ЭПИцентр, «АЯКС», 2021. – 208 с.
10. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. -7-е изд.- М.: Тера-Спорт, 2021.- 416
11. Пожарский В.А. Шахматный учебник. – Ростов-н/Д: Феникс, 2019
12. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ.и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР. 2021
13. Шахматный словарь. М. ФиС. 2018
14. Шахматы - школе. М. Педагогика. 2021

Для обучающихся:

1. Гришин В. Г. Малыши играют в шахмат. - М. : Просвещение, 2021.- 83 с.
2. Карпов А. Все о шахматах. - М. : изд-во Гранд, 2022.- 256 с.
3. Костров В.В., Рожков П.П. 1000 шахматных задач. Решебник. 1 год. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2021. – 128 с.
4. Макарычев С.Ю., Макарычева М.И. От А до ... - М.: «64», 2025. – 192 с.
5. Новотельнов Н.А. Знакомьтесь: шахматы. – П.: Лениздат, 2019. – 256 с.
6. Таль М. Учебник шахматной игры. - М. : изд-во 4-ый филиал ВИ, 2019.- 152 с.

Для родителей:

1. Бареев И.А. Гроссмейстеры детского сада. – М., 2019 – 128 с.
2. Давлетов Д., Костров В. Шахматы для детей и родителей: Учебник для начинающих. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2019 – 186 с.
3. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране. - М. Русский шахматный дом, 2021 – 320 с.

Раздел 9. ПРИЛОЖЕНИЯ

9.1. Оценочные материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе кружка «Шахматный путь»

Вопросы устного опроса

1.ШАХМАТНАЯ ДОСКА Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Дидактические игры и задания «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические игры и задания «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана. «Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет». «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана. «Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.) «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Дидактические игры и задания «Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-

синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми). «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их. «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур. «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя. «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру. «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем. 19 «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.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания «Два хода». Для того чтобы ученик научился

создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

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

1. “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.
2. “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
3. “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).
4. “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
5. “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
6. “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
7. “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
8. “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
9. “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
10. “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
11. “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
12. “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
13. “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

9.2. Методические материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе кружка «Шахматный путь»

Словарь терминов

- **Адванс**– игра, в которой разрешается использовать помощь компьютера.
- **Армагеддон** — заключительная, решающая партия матча в случае ничейного исхода как основной части матча, так и тай-брейка.
- **Атака –** наступление на позицию короля неприятельской стороны с целью мата. В более узком смысле – нападение на фигуру.
- **Атакёр** —игрок, предпочитающий атакующий стиль игры.
- **Батарея** —тандем двух фигур, каждая из которых усиливает потенциал другой фигуры или атаки. Например: сдвоенные ладьи.
- **Баранка**(бублик) — нолик в турнирной таблице.
- **Безнадега –** безнадежная позиция.
- **Белопольник** —слон белопольный.
- **Белоцветчик** —шахматист, который намного лучше играет белыми, нежели черными
- **Бешеная ладья**— фигура (ладья), которую бесконечно жертвуют с целью получить позицию пата на доске.
- **Блиц**— игра, при которой контроль времени, как правило, не превышает 5 минут на партию. С добавлением или без добавления нескольких секунд на ход по истечении времени.
- **Блицор**— игрок, который умеет и любит играть блиц.
- **Блокада**— один из приемов ограничения подвижности фигур соперника.
- **Блокер** —любая фигура, препятствующая продвижению пешки противника.
- **Быстрые шахматы**(другое название — рапид) — игра, при которой контроль времени, как правило, находится в диапазоне 15-30 минут на всю партию.
- **Гамбит**— один из видов дебюта, в котором одна из сторон жертвует материал ради достижения свои целей. Например, перевес в развитии, инициатива.
- **Гарде** (от французск. gardez — берегись) — жаргон начинающих, означающий нападение на ферзя.
- **Голый король**— ситуация, когда король не защищен своими фигурами
- **Горизонталь**— поля на доске и одинаковым цифровым индексом. Например: первая горизонталь.
- **Гроб**— (безнадега, горшок, жбан, труба, ящик) — плохая или безнадежная позиция.
- **Дальнобойная фигура**— дальнобойными считаются ферзь, ладья и слон.
- **Двух слонов преимущество**— открытая позиция, когда у одной из сторон два слона против слона и коня или двух коней.

• **Движок**— это уникальная программа, которая встраивается в шахматную оболочку (например «Фриц», «Арена», «Шредер»), тем самым сила игры оболочки увеличивается во много раз.
• **Дебют**— начальная стадия партии.
• **Демаркационная линия**— условное название линии разделяющей четвертую и пятую горизонталь.
• **Диагональ**— группа полей на доске одного цвета. Например все поля от a1 до h8 по прямой линии.
• **Детский мат**— быстрый мат ферзем и слоном в дебюте.
• **Доминация**— подавляющее преимущество, которое проявляет себя в полном контроле над ключевыми полями и пространством шахматной доски в целом.
• **Доплывать** (доползать)— играть на ничью в заключительной части турнира.
• **Дракон**— один из вариантов сицилианской защиты, при котором чернопольный слон черных фиакетируется на поле g7. Например 1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5.Nc3 g6
• **Дыра**— очень уязвимое поле.
• **Длинная рокировка**— рокировка в длинную сторону. Кроме того, рокировкой в шутку называют три ноля подряд в турнирной таблице.
• **Ёж**— расположение черных пешек на полях шестой горизонтали d6 и e6 в некоторых вариантах сицилианской защиты.
• **Жертва**— отдача или невыгодный (неэквивалентный) размен материала ради достижения других целей. Например: атака на короля.
• **Жертва корректная**— обоснованная жертва
• **Жертва некорректная**(блеф) — необоснованная жертва в расчете на ошибку.
• **Жертва позиционная**— жертва, которая не предполагает отыгрыш материала в ближайшей перспективе.
• **Задача шахматная**— позиция, в которой дается задание найти единственный путь к мату в определенное количество ходов.
• **Забор**— пешечная фаланга или ряд.
• **Закрытая игра**— игра при закрытом пешечными цепями центре.
• **Засада**— дальнобойная фигура находится в укрытии своих фигур до поры до времени.
• **Заснуть**—задуматься на долгое время.
• **Звон**— разговоры во время игры блиц.
• **Зевок**— очевидная ошибка, просмотр фигуры или пешки.
• **Зрение комбинационное**– способность видеть тактические возможности позиции.
• **Игра вслепую**— игра без фигур. При этом разрешается пользоваться пустой доской. Ходы передаются словами шахматной нотации.
• **Игра на три результата**— непредсказуемое положение на доске, когда возможен любой исход партии.

- **Играть руками**— игра на автомате, без особых раздумий.
- **Изолятор**— жаргонное название изолированной пешки.
- **Инициатива**— возможность навязывать соперни ку характер борьбы: темп, стиль, направление.
- **Испанка**— упрощенное название испанской партии.
- **Испортить прическу**— разрушить монолитность пешечного построения.
- **Итальянка**— упрощенное название итальянская партия.
- **Капкан** — невыгодная ситуация, в которую попадает игрок в результате расставленной соперником ловушки.
- **Катать**— играть много и поверхностно.
- **Китайская ничья**— смахнуть фигуры с доски и выйти изо стола.
- **Качество**— наличие соотношения ладья против легкой фигуры. Виграть качество – выиграть ладью ценой легкой фигуры.
- **Квалификация шахматная**— признанный уровень игры шахматиста. Документируется присвоением разрядов и званий в соответствии с шахматной иерархией.
- **Кингчесс**— экзотический вид шахмат. В процессе игры соперники поэтапно выставляют свои фигуры на пустую в начале партии доску.
- **Классика** — игра с традиционным, «классическим» контролем времени.
- **Клиент**— легкий соперник, у которого уже выигрывал не раз.
- **Комбинация**— форсированная последовательность ходов.
- **Комбинатор, комбайнёр**— шахматист, любящий и умеющий комбинировать.
- **Комодо (Komodo)**— шахматная программа.
- **Коновал**— шахматист, любящий играть конями.
- **Контргамбит**— противовес гамбиту, — дебют, в котором на жертву следует ответная жертва.
- **Контригра**— встречная игра против активности соперника.
- **Конь Каспарова**— черный конь, которого водрузили на поле d3.
- **Конь Тарраша**— фигура (конь), расположенный на краю доски.
- **Кооперативный мат**— мат, который возник благодаря «усилиям» обеих сторон.
- **Короткая рокировка**— рокировка в сторону королевского фланга.
- **Крепость**— позиция, в которой при правильной игре обороняющейся стороны невозможно одержать победу.
- **Круговик**— соревнование (шахматный турнир) по круговой системе. Все участники должны сыграть каждый с каждым.
- **Криттер (Critter)**— шахматная программа.
- **Лавирование**— позиционная игра без явных активных действий.
- **Ладейник**— ладейный эндшпиль.
- **Ласкеровская компенсация** — ситуация, в которой за ферзя есть компенсация в виде ладьи, слона и пешки.
- **Лёгкая партия**— шахматная партия в неофициальном формате и без контроля времени.

- **Лёгкая фигура**—конь и слон.
- **Ловушка** — прием в расчете на опрометчивую или неумелую игру соперника.
- **Лошадь** —жаргонное, шутливое название коня.
- **Мат**— положение на доске, когда король находится под шахом и не имеет возможности уйти из-под шаха или защититься другим способом.
- **Мат Легаля**— матовая комбинация с жертвой ферзя в дебюте.
- **Мат линейный**— ситуация мата одной или двумя тяжелыми фигурами на крайней горизонтали.
- **Мат спёртый**— ситуация мата конем, при которой король зажат собственными фигурами.
- **Матовая сеть**— положение, когда через несколько ходов будет неизбежно поставлен мат.
- **Материал**— пешки и фигуры.
- **Матч**— соревнование, в котором два шахматиста играют между собой определенное количество партий.
- **Мельница**— комбинация последовательных вскрытых шахов.
- **Миниатюра**— 1) короткая по количеству ходов партия, завершившаяся победой одной из сторон 2) Этюд или задача с небольшим количеством фигур.
- **Миттельшпиль**— срединная часть игры. Между дебютом и эндшпилем.
- **Мишень**— объект атаки на шахматной доске.
- **Ничья**— итог партии, в которой никто из игроков не победил. Каждый получает по пол-очка.
- **Насиловать позицию**— игра без учета позиции, как правило, себе во вред.
- **Не выйти из дебюта**— потерпеть поражение в дебюте.
- **Ничья в кармане**— ситуация, при которой есть возможность играть без риска потерпеть поражение.
- **Новинка**— новое продолжение в известном варианте.
- **Нокаут-система**— формат турнира, схожий с олимпийской системой в других видах спорта. В следующий круг выходит только победитель. По сути – плэй-офф.
- **Нотация шахматная** — система правил, согласно которым ведется запись партии.
- **Обезьянья игра** — стремление одного из игроков к симметричному повторению ходов.
- **Обдернуться**— сделать не тот ход, что задумал.
- **Обжорный ряд**— горизонталь, на которой ворвавшиеся ладь или ферзь собирает «урожай» пешек.
- **Окучить**— уверенное, методичное давление на позицию соперника с последующим выигрышем материала.
- **Отжарить**— красивая, убедительная победа.

• **Откладывание партии** — процесс, при котором партия прерывается и затем (через несколько часов или на следующий день) доигрывается. В современных шахматах практически не применяется.
• **Открытая игра** — игра в открытых позициях.
• **Открытая линия**— свободная от фигур вертикаль.
• **Открытые дебюты**— дебюты, возникающие после первого хода e4 e5.
• **Отравленная пешка** — пешка, взятие которой влечет за собой неприятные сюрпризы и последствия.
• **Отсталая пешка**— пешка, отставшая от своих собратьев, ставшая объектом атаки.
• **Пат**— положение на доске, при котором игрок, за которым право хода, — не может сделать ход, не нарушая шахматных правил и его король не находится под шахом.
• **Первая линия**— лучшее продолжение, предлагаемое шахматной программой.
• **Пешка**— шахматная единица, имеющая минимальную ценность.
• **Пешечник**— пешечный эндшпиль.
• **План игры**— идея, воплощенная в конкретные последовательные действия в шахматной партии.
• **Пластуны**— пешки, которые двигаются к полю превращения на разных флангах.
• **Плотный ход**— синоним понятия сильный ход.
• **Поддавки**— формат игры, в котором побеждает игрок, отдавший все свои фигуры, в том числе короля.
• **Подкрутить позицию**— создать дополнительное напряжение на доске игровыми способами.
• **Позиция** — положение на доске.
• **Поле**— единица пространства в шахматах, другие названия — клетка или пункт.
• **Полтинник**— половина набранных очков от количества возможных.
• **Поле «слабое»** — поле, которое может быть использовано для вторжения соперником.
• **Поплыть**— растеряться, перейти на игру «на автомате».
• **Похоронить вариант**— однозначно оценить вариант, как невыгодный и непригодный для применения.
• **Превращение**— изменение статуса пешки другой фигурой аналогичного цвета, кроме короля при достижении 8 или 1 горизонтали
• **Прихватить соперника в дебюте**— поставить перед соперником трудноразрешимые проблемы в дебюте.
• **Провисать**— нахождение фигуры «под боем» без защиты.
• **Промежуток**— то же, что промежуточный ход.
• **Программа шахматная**— разновидность компьютерных программ, способных делать ходы, анализировать и оценивать позицию.

- **Промежуточный ход**— неожиданный, не очевидный ход в форсированном варианте.
- **Пространство**— объем игрового поля шахматной доски. Является фундаментальным ресурсом шахматной игры.
- **Профилактика** — управление рисками, предупреждение угроз.
- **Проходная пешка**— пешка, которая может двигаться к полю превращения перед которой отсутствуют пешки соперника.
- **Преимущество**— превосходство над соперником в каком либо аспекте.
    - **Размен**— ход или несколько ходов, при которых происходит взаимный обмен фигурами.
    - **Раздача люлей**— победы с подавляющим преимуществом.
    - **Разноцвет**— положение в эндшпиле, когда у сторон по одному слону разного цвета полей. Не считая других фигур.
    - **Расписать**— сыграть быструю ничью без борьбы.
    - **Рассыпаться**— получить в несколько ходов проигранную позицию из приемлемой или хорошей.
    - **Рейтинг**—уровень относительной силы игрока, измеряемый числовым коэффициентом.
    - **Рентген**— эффект от действия дальнобойной фигуры (например фианкетированного слона), при котором фигуры соперника потенциально под угрозой взятия.
    - **Ретроградный анализ** — задание в шахматной композиции на выяснение последнего хода в партии.
    - **Рокировка**— ход с участием сразу двух фигур. А именно, короля и ладьи. При рокировке король перемещается изначальной позиции через поле (вправо, или влево).а ладья перескакивает через короля, становясь на соседнее поле.
    - Ряд «обжорный» — вторая или седьмая горизонталь, на которой «свирепствует» ладья и поедает пешки.
    - **Рубить флаг**— умышленная игра на время.
    - **Рыба** (жаргон)— ничья.
    - **Рыбка (Rybka)**— один из продвинутых шахматных программ.
    - **Связка**— нападение на фигуру противника, которая прикрывает собой более важную фигуру. Или же ключевое поле.
    - **Связанные пешки**— пешки, находящиеся на соседних вертикалях рядом друг с другом.
    - **Сдвоенные пешки**— две пешки одного цвета на одной вертикали.
    - **Сеанс одновременной игры** — формат игры, когда шахматист играет с несколькими соперниками одновременно на разных досках. Ходы делаются поочередно.
    - **Скахография**— жанр шахматной композиции, когда расположение фигур образует очертания букв, цифр или рисунки.

- **«Слабое» превращение**— превращение пешки в фигуру, отличную от ферзя.
- **«Слепота» шахматная**— что-то вроде затмения, когда игрок не видит очевидный ход.
- **Стратегия шахматная**— набор принципов, методов и план игры против определенного соперника.
- **Самоходки**— связанные пешки, близкие к полю превращения.
- **Сбор урожая (шут.)**— перевод позиционного или другого преимущества в материальное.
- **Сицилианка**— сицилианская защита.
- **Скинуть**— принести в жертву материал или вернуть жертву сопернику.
- **Славянка**— славянская защита.
- **Слоны Горвица**— два слона рядом одного цвета, простреливающие диагонали.
- **Слон Гуфельда**— фианкетированный слон g7 в староиндийской защите.
- **Слон Фишера**—белопольный слон белых в испанской партии и сицилианской защите.
- **Соскок**— неожиданное спасение в тяжелой позиции.
- **Сплав**— умышленный проигрыш.
- **Старушка** (шут.)— староиндийская защита.
- **Стокфиш (Stockfish)**— одна из лучших шахматных программ.
- **Стоять**— придерживаться выжидательной тактики.
- **Строчка**— решающий перевес. Произносятся как «плюс-минус в строчку» (когда перевес у белых) и «минус-плюс в строчку» (когда у чёрных).
- **Стучать**— играть блиц или во взаимном цейтноте.
- **Табия**— хорошо изученная позиция.
- **Тактика шахматная**— набор комбинационных приёмов. Вилка, двойной удар, отвлечение, завлечение и т.д.
- **Темп**— динамика ходов. Потеря темпа — лишний ход, потеря времени.
- **Теория шахматная**— область анализа и обобщения знаний в шахматах, выявление закономерностей. Обычно имеют ввиду дебютную теорию.
- **Топталка**— неоднократное повторение позиции.
- **Треугольник** — способ передачи очереди хода сопернику длядостижение цели поставить его в положение цугцванга.
- **Тура**— жаргонное название ладьи.
- **Туристы**— (юмор) слабые шахматисты, не претендующие на победу в турнире.
- **Турнир**— разновидность шахматного соревнования, в котором участвуют более двух игроков.

- **Турнирная таблица**— документ, в котором фиксируются результаты партий участников турнира.
- **Тычок**— движение пешки навстречу неприятельским силам.
- **Тяжёлая фигура**—ферзь и ладья.
- **Угроза**— потенциальная или реальная опасность.
- **Уконтрапупить**— уверенно обыграть.
- **Фаланга**— пешечная цепь.
- **Фейерверк**—комбинация с каскадом жертв.
- **Фианкетто**—фианкетирование, развитие слона в «домик» из пешек (к примеру слон на g2 при пешках f2, g3 и h2).
- **Фишка** (жаргон) — шахматная фигура.
- **Фланг**—вертикали a, b, c, f, g, h.
- **Фланг королевский** — фланг на вертикалях f, g, h.
- **Ферзевый фланг**— фланг на вертикалях a, b, c.
- **Фишеровские шахматы**— в начальной позиции фигуры расположены произвольно, за исключением: пешки занимают второй ряд, —слоны стоят на полях разного цвета, ладьи с разных сторон от короля.
- **Форпост**— внедренная во вражеский лагерь фигура под защитой пешки. Например, конь на d6 под защитой пешки e5.
- **Форсаж**— форсированный вариант.
- **Форсирование**— серия ходов, в которой соперник отвечает только вынужденным образом.
- **Форточка** — поле, для ухода короля от шаха по первой (восьмой) горизонтали. Как правило h2 или g2.
- **Ход**— передвижение фигуры с одного поля на другое.
- **Хвост**— группа участников-аутсайдеров в турнире. Иногда так называют последние доски в командных соревнованиях.
- **Цейтнот**— нехватка времени для обдумывания.
- **Цементировать**— сверхнадежная защита.
- **Ценность фигур**— номинальная значимость фигуры в игре по отношению к другим фигурам. Например, конь равен трем пешкам.
- **Центр**— поля e4,e5,d4 и d5.
- **Цугцванг** (цуг)— ситуация, при которой любой ход ведет к ухудшению позиции.
- **Часы шахматные**— специальная разновидность часов, в которых имеются два циферблата и механизм переключения часов таким образом, что ходят часы игрока, обдумывающего ход.
- **Часы Фишера**— шахматные часы, в которых предусмотрено прибавление нескольких секунд к каждому ходу.
- **Чернопольник**— чернопольный слон.
- **Шах**— ситуация нападения на короля. Король находится под шахом означает, что он находится под боем фигуры противника и должен защититься.

- **Шах** двойной — ситуация, в которой шах объявлен сразу двумя фигурами.
- **Шахматная композиция**— разновидность шахмат, в которой составляют позиции для решения задач и этюдов.
- **Шахматная фигура**— король, ферзь, ладья, конь, слон.
- **Швейцарка**— турнир с большим количеством участников. Основное правило — между собой должны встречаться игроки, имеющие одинаковое или максимально близкое количество очков на данный момент.
- **Швиндель** — неожиданный комбинационный удар.
- **Шлёпать**— играть быстро и плохо.
- **Шпилер**—игрок, делающий ставки на ловушки и использование ошибок партнера.
- **Штаны**— ситуация, когда слон не может удержать две проходные пешки на разных флангах.
- **Шреддер (Shredder)**— одна из продвинутых шахматных программ.
- **Эстетика шахмат** — способность игры вызывать эстетическое удовольствие.
- **Эндшпиль**— завершающая часть партии.
- **Этюд шахматный**— элемент шахматной композиции. Созданная позиция, в которой требуется найти единственный путь к решению поставленной задачи – достижения выигрыша или ничьей.

Дидактические игры

“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.

Дидактические задания

“Мат в один ход”.“Поставь мат в один ход нерокированному 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.

Разработка занятия

Тема: Шахматная доска
Цель: познакомить детей с волшебным миром шахмат, развивать ориентирование на плоскости, память, воспитывать самостоятельность, внимательность, терпеливость
Методы: наглядный, эвристический, словесные.
Оборудование: шахматная демонстрационная доска с комплектом фигур, комплект вырезанных из картона элементов шахматной доски, дракон из картона, простые карандаши и схемы горизонталей для раскрашивания.
Ход занятия
1. **Вступительная часть**
- Добрый день!
- Сегодня мы с вами отправляемся в сказочную шахматную страну, рассмотрим картинку. Каких сказочных героев вы узнали? А кто может назвать шахматные фигуры, которые ждут их?
2 . Основная часть.
1) И вот наша первая сказка.
Однажды девочка Лена и мальчик Ален пошли в лес. И тут их увидел злой волшебник. Он своим острым мечом срубил дерево и направил его на ребят, но не попал. Тогда с досады он ударил по пню и срезал с него кругляк. С силой запустил его в беглецов. Ален схватил кругляк и стал им защищаться. Колдун ударил мечом с разных сторон четыре раза, и кругляк стал

квадратным. Побежали ребята дальше. А на пути речка. Бросили они свою доску в воду, и, словно на плоту, переплыли на другой берег.
Колдун не унимался. Он стал пускать в ребят стрелы. И тут плот превратился в щит и снова спас детей. Стрелы, попадая в доску, ложились каким – то очень странным образом ведь тот лес был волшебным… А когда Ален их убрал, то увидел интересный рисунок из клеточек.
Колдун не унимался. Он наслал огонь, и тут доска снова защитила детей. Пламя выжгло каждую вторую клеточку и получилось… Кто знает, что же это получилось? (Шахматная доска)
- Ребята, а кто раньше видел игровые шахматные доски?
- А в какие игры можно играть на таких досках?
- Смотрите, какая у меня есть доска. (Показываю шахматную «матрёшку» - разных размеров три шахматные доски, вложенные друг в друга: большая, обычная, маленькая от дорожных шахмат.) Как вы думаете, что внутри моей доски? Ой – здесь ещё одна… А что же тогда внутри этой досочки?
- Какая крошечная доска. Это, ребята, дорожные шахматы. Как вы думаете, для чего они нужны?
- А это – большая демонстрационная шахматная доска, которая хранит много секретов, о которых мы с вами скоро узнаем.
2) А теперь разгадаем загадки.
Скучно было детворе
Ранним утром во дворе.
-Знаю я одну игру,-
-Сказал ребятам Петя.-
Где бы ни был я, везде
В неё играют дети.
В игре той есть ладья и ферзь, Слон, конь и пешек ряд, А возглавляет всех король –
Его хранит отряд.
Хочу задание вам дать:
Игры названье угадать!
- Что же это за игра?
3) И снова к нам пришла сказка (демонстрирую ход рассказа с помощью вырезанных из картона: шахматные поля – клеточки, горизонталь, дракончик с прорезью во рту для «поглощения» клеточек – полей).
Жили – были маленькие клеточки: черные в одном городе, а белые - в другом. И вот прилетел к черным Злой дракон и стал пожирать клеточки. Затем полетел к белым и стал их поедать. Тогда собрались все клеточки вместе и решили встать рядышком. И получилась вот такая сильная линия (*горизонталь*). Прилетел дракон – хотел поживиться, попробовал сверху – никак… Сел, почесал за ухом, изловчился – и заглотил всю линию сбоку. Тогда умная клеточка Поля предложила: а давайте встанем в вот так - ряд к ряду (*бумажная доска для игры в шахматы*). Прилетел дракон – хотел поживиться, да не тут-то было… Попробовал сверху – никак не заглотить

ему, снизу – никак, и с боку не получается… Не смог он такую силу одолеть. Обрадовались клеточки, ещё крепче взялись за руки, и получилась вот такая волшебная шахматная доска.
- А сейчас все очень аккуратно достаньте шахматы и положите перед собой шахматную доску.
У доски есть один секрет. Кто его знает?
Доска должна лежать так, чтобы правое нижнее поле было белым. И еще посмотрите, чтобы возле этого поля была цифра 1.
4) На доске есть белые шахматные поля, и … черные шахматные поля. Но вы скажете: «Ведь они же коричневые и желтые!». Просто шахматисты договорились между собой называть все светлые поля белыми, а все темные поля - черными.
Покажите на своих досках любое белое шахматное поле. Покажите любое черное поле.
Скажите, какая форма у шахматного поля? А у шахматной доски? А что больше – шахматное поле или шахматная доска? Что больше – черное шахматное поле или белое? А как с помощью пальчиков можно показать квадратное поле?
Посмотрите, на нашей доске есть вот такие линии (показываю горизонталь).
Кто знает, как она называется? (горизонталь)
- Повторим все вместе.
5) Физминутка
6) Тихонько садимся на места.
- Посчитайте, сколько в горизонтали белых полей, а сколько черных? Сколько на доске всего горизонталей?
- Обозначаются горизонтали на доске цифрами. Давайте все вместе назовем горизонтали: первая горизонталь…
- А сейчас возьмите 8 пешек и выставьте их на вторую горизонталь, 8 чёрных пешек – на 7-ю горизонталь, все белые фигуры, которые остались, поставьте на 3-ю горизонталь, а все чёрные фигуры – на 6-ю. Вот как у нас с вами здорово получилось! Теперь уберём все фигурки с доски.
Возьмите коня любого цвета и проскачите им, щёлкая язычком, по первой горизонтали. Перепрыгиваем на вторую горизонталь: проскачите по второй горизонтали и так до 8-й.
7) Ребята, кто знает, как называются люди, играющие в шахматы? (Противники, партнёры)
А к нам в гости кто- то стучится. (*Показываю плюшевого медведя*). Настасья Петровна, здравствуйте! Что это Вы нам принесли? (*Кукла держит листики с заданием)*
- Ребята, Настасья Петровна узнала, что мы умеем уже горизонталь на доске находить, и хочет, чтобы её медвежата тоже узнавали такие шахматные дорожки. Поможем ей раскрасить горизонтали?
Вот вам листочки и карандаши.

- Задание такое: нужно правильно раскрасить две горизонтали: 1-ю и 2-ю. Внимательно посмотрите на демонстрационную доску. Чем отличаются эти две горизонтали? (Порядком чередования белых и чёрных полей). Обратите внимание, что у одних вначале стоит черное поле, а у других – белое. (*Дети закрашивают поле шахматной доски*)
- Спасибо, ребята! Я поняла, как Настасье Петровне надо учить своих медвежат.

3. Итог

- Скажите, что же нового вы узнали сегодня в волшебной шахматной сказке?
- Какая форма у поля? А у доски? Что больше – доска или поле? Эта шахматная дорожка называется… (показываю горизонталь). Сколько на доске горизонталей, сколько в каждой горизонтали белых полей, сколько черных?

Дополнительный материал.

1. На каких полях ничего не растет?
2. Из каких досок не строят теремок?
3. В каких клетках не держат зверей
4. Спрятались ли шахматные клетки в словах: поляна, поляк, полярник?
5. Скоро бой и ждет войска деревянная … (доска)
6. Раздался голос короля найдите на доске …(поля)

На этом наше путешествие в Волшебную шахматную школу подошло к концу. До свидания.

Литература

1.И.Г.Сухин «Программы курса «Шахматы – школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» (Обнинск:Духовное возрождение, 2010, 2011, 2013.)
2.Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. В 2-х частях. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012.
3. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2011.
4. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Рабочая тетрадь - Обнинск: Духовное возрождение, 2012.

Воспитательное мероприятие, посвящается Международному дню шахмат

Тема: «В стране шахматных фигур»

Цель:пробудить у детей интерес к шахматной игре, закрепить начальные сведения о шахматной доске, фигурах, умения ориентироваться в простейших шахматных ситуациях.

Задачи:

- обобщить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы; уметь решать простые шахматные задачи, отгадывать загадки о шахматных фигурах, ориентироваться на шахматной доске;

- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение.
- способствовать активизации мыслительной деятельности обучающихся через решение простых шахматных задач;
- воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решении.

Методы и приёмы: словесный, наглядный, практический, демонстрационный.

Форма проведения: игра.

Ход занятия

Педагог: Ребята, какие игры вы знаете, которые развивают мышление, внимание, память и наблюдательность. (шахматы, домино, морской бой, шахматы).

И только мудрость шахмат даст ответ
Твоей душе на множество вопросов,
Ведь «игрока» средь шахматистов нет,
А есть боец, художник и философ.

- Очутиться в Шахматной стране нам поможет цветик – семи цветик. Закройте глаза, сядьте поудобнее, путешествие начинается.

(Звучит музыка)

Лети, лети лепесток.
Через запад на восток,
Через север, через юг,
Возвращайся сделав круг.
Лишь коснёшься ты земли -
Будь по моему вели.
Вели, чтобы мы очутились
В Шахматной стране!

(на демонстрационной доске появляется фигура шахматной королевы).

Шахматная королева проведет нам экскурсию по шахматной стране. Вы готовы? Тогда внимание! Первая наша беседа будет посвящена Истории возникновения шахмат.

-Кто из вас знает, в какой стране зародилась эта чудесная игра? (ответы детей)

-Шахматы – одна из самых древних игр. Она существует уже многие века, и не удивительно, что с нею связаны различные предания, правдивость которых, за давностью времени, невозможно проверить. Когда индусский царь познакомился с нею, он был восхищён её остроумием и разнообразием возможных положений в ней.

Родиной шахмат считается Индия. Там ее когда-то называли чаттураджа. Шахматная доска изображает поле сражения, на котором борются две армии. В давние времена армия не могла выступить в поход до тех пор, пока не была сыграна партия в шахматы. Тогда шахматных фигур не было, и по размеченным шахматным полям по знаку правителя передвигались специально назначенные для этого люди. Позже людей заменили фигуры.

В связи с эти я хочу у вас спросить. Какие качества личности нам нужны для того, чтобы играть в шахматы? Почему? (любознательность, трудолюбие, умение добиваться цели, доброжелательность уважение к сопернику, смекалка).
-Немногие из детей владеют этим мастерством, но все хотят научиться.
1-й ребенок:
У кого же мне узнать,
Кто мне может подсказать,
Где могу я научиться
Сильно в шахматы играть?
Папа мне сказал:– Сынок,
Иди в шахматный кружок.
Там научишься играть.
И возможно, будешь многих
Через время побеждать.
2-й ребенок:
Эта древняя игра
Так коварна и хитра,
Что без знания секретов
Не придёт побед пора.
Чтобы в шахматы играть
Нужно всё о них узнать,
Как различные фигуры
Перед боем расставлять.
Помнить, как их называть
И куда переставлять.
Строго правила игры
Соблюдать и уважать.
Педагог: Путешествуем дальше и следующая наша беседа, будет посвящена главному, без чего не состоится игра. Это шахматная доска.
- На ней ведётся шахматное сражение. Шахматная доска аккуратно рассечена на равные клетки – квадратики. Это – поля. Светлые квадратики – это белые поля, тёмные квадратики – это чёрные поля. (Показ на демонстрационной доске).
-Это клеточки по которым ходят шахматы. Всех вместе шестьдесят четыре. В шахматы играют два противника. Их ещё называют Партнёры. Жителей шахматной страны называют фигурами. Сейчас мы с ними познакомимся. На свете есть много сказочных стран. Некоторые из них называются "королевствами" – в них правят короли. Шахматная страна – тоже королевство. Мы с вами находимся в этом королевстве и поближе познакомимся с его жителями.
(Выходят ребята-фигуры)
- В шахматной стране есть правитель да не один, а целых два (выходят два мальчика, в руках держат фигуры королей):

На шапке – пика острая,
Завидна моя роль:
Всех выше, выше ростом я
Конечно, я: (Король)
Мы очень похожи друг на друга и отличаемся только цветом.
Король любит гладкий, расчищенный путь:
В любую он сторону может шагнуть,
Однако легко ты заметишь дружок,
Что в силах он сделать не шаг, а шажок.
Всего одно поле – вот шага длина,
Не очень проворен Король – старина.
Зато начеку королевская рать –
Задача её – Короля охранять.
Ведь если б Король беззащитный погиб.
Фигуры войну продолжать не могли б.
Запомни: Король всех главней, всех важней,
Нет в Шахматном войске важнее вождей.
Педагог: Жители этой страны тоже делятся на белых и чёрных, смотря по тому, какому королю они служат
Ладья
Вот внимательно гляди,
Башня круглая такая,
И бойницы сквозь зубцы.
По краям доски – (Ладьи)
Мы стоим как башенки.
Видимо, ладья упряма, если ходит только прямо,
Не петляет – прыг да скок, не шагнёт наискосок.
Так от края и до края может двигаться она
Эта башня боевая, неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжёлый у Ладьи, в бой её скорей веди!
Слон
У каждого короля нас слонов по два, два белых и два чёрных. Но на обычных слонов мы не похожи.
Очень трудно ошибиться:
Шапка острая на нас
Стоим рядом (не садимся!)
И с ферзём и королём.
Если слон на белом поле встал вначале, (не забудь!)
Он другой не хочет доли – знает только белый путь.
А когда на поле чёрном слон стоит, вступая в бой,
Ходит правилам покорный, чёрной тропкой – слон такой.
До конца игры слоны – цвету одному верны.
Ферзь
Мы главные советники королей. Нас называют ферзями.

Стоим рядом с королём,
Но не путать со Слоном,
И с ладьёй сравнить нельзя
Суперсильного: Ферзя.
Ферзь в шахматах, можно сказать чемпион,
И шаг у Ферзя широк.
Ферзь может ходить как Ладья и как Слон
И прямо и наискосок.
Направо, налево, вперёд и назад…
А бьёт он и вдаль и в упор.
И, кажется, будто Ферзю тесновато,
Доски чёрно-белый простор.
Ферзь очень опасен вблизи и вдали –
Ты больше внимания Ферзю удели.
Конь
А нас можно сразу узнать – у нас есть и глаза, и уши, и грива.
Мы ушасты и гривасты,
Смело скачем сквозь огонь
Ну, отгадывай, не хвастай:
Да конечно это: (Конь).
Не мила Коню неволя, перед ним простор широк.
Очень ловко на два поля совершает Конь прыжок,
Замечательный прыжок: поле – прямо, поле – вбок.
Пешка
Мы маленькие жители шахматной страны и фигурой не зовёмся. Мы пешки. Сверху – кругленький орешек и воротничок! Нас много – 8 белых и 8 чёрных. Каждая из нас в бою всегда храбро дерётся. И если кто-то из нас отличится в сражении, то может "подрасти" и стать фигурой.
Пешка, маленький солдат, лишь команды ждёт,
Чтоб с квадрата на квадрат двинуться вперёд.
На войну, не на парад, Пешка держит путь.
Ей нельзя пойти назад, в сторону свернуть.
Чтоб в борьбу вступить скорей, в рукопашный бой.
Первым ходом можно ей сделать шаг двойной.
А потом вперёд, вперёд, за шажком шажок.
Ну, а как же Пешка бьёт?
Бьёт наискосок!
Шахматная королева: Ну вот мы и познакомились со всеми шахматными фигурами. А сейчас посмотрите на экран и догадайтесь, какие фигуры спрятались в словах: Коньки, заслонка, спешка, оладьи? (игра слов)
- Измените одну букву, чтобы получилось название фигуры: бадья, печка, корь, пушка.
- Игра в шахматы настолько популярна, что часто её можно встретить и в литературных, мультипликационных произведениях.

Сейчас с помощью небольшой викторины мы узнаем какие же литературные герои любили играть в шахматы.
1. Какой герой из мультфильма про Чебурашку и Крокодила Гену любил играть в шахматы? (Крокодил Гена)
2.Как звали девочку, которой в Зазеркалье удалось принять участие в игре в гигантские шахматы? (Алиса)
3. Как звали друга Незнайки, который очень любил ходить в клетчатых костюмах. (Сиропчик)
4. Как звали героя, который в борьбе за философский камень вынужден был, рискуя с друзьями жизнью, сыграть в кошмарную игру в Волшебные шахматы. (Гарри Поттер)
Чтоб играть и побеждать
Надо доску знать на "пять"!
Доску, положив на столик,
Ты представь, что это поле,
Только в поле том не грядки-
Клетки в шахматном порядке.
Этот шахматный порядок
Очень прост как ночь и день.
Видишь: с белой клеткой рядом
Клетка чёрная как тень!
Доску правильно клади,
На углы всегда гляди,
Чтоб у правого угла
Клетка белая была!
Педагог: Шахматы – это не просто игра, это ещё и вид спорта. На весь мир известно имя Чемпионы мира по шахматам, нашего земляка - Александра Сергеевича Карякина (Обладатель Кубка мира ФИДЕ 2015 года[5]. Чемпион мира по быстрым шахматам (Астана, 2012), чемпион мира по блицу (Доха, 2016).Стремительное развитие электроники и компьютеров, интернета отразилось на шахматах. С помощью компьютеров стало легче готовиться к турнирам, компьютеры представляют реальную угрозу даже чемпионам мира.
- А еще 20 июля весь мир отмечает Международный день шахмат. Вот мы и подошли к финалу нашего путешествия. Я предлагаю вам отгадать, какой вид спорта называют «шахматами на льду», т.к. в этой игре главное, как и в шахматах, – тактика, каждый удар в которой надо просчитать наперёд, всё осмыслить и выбрать правильный подход. Как вы думаете, что это за игра? Эта игра входит в список зимних олимпийских игр (керлинг)
-Как много мы с вами сегодня узнали. Я предлагаю вам попробовать ответить на вопросы викторины.
1. Какая страна родина шахмат?
А) Россия;
Б) Китай;
В) Индия;
Г) Тува.

2. Сколько полей на шахматной доске?
А) 48; В) 50;
Б) 64; Г) 16.
3. Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед:
А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
4. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:
А) Слон; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
5. Нападение на короля называется:
А) Мат; В) Пат;
Б) Ничья; Г) Шах.
6. Какая шахматная фигура равноценна слону:
А) Пешка; В) Ладья;
Б) Ферзь; Г) Конь.
7. Одновременное нападение на две фигуры:
А) Ложка; В) Вилка;
Б) Крышка; Г) Тарелка.
8. Самая ценная фигура в шахматном войске:
А) Ферзь; В) Король;
Б) Ладья; Г) Пешка.
Педагог: Ну что же предлагаю нам встретиться на шахматной доске (дети подходят к демонстрационной доске) Давайте попробуем выстроиться на шахматном поле и показать как же ходит конь. Ведь в самом начале нашего мероприятия возник спор (дети показывают ходы).
А закончить наше увлекательное путешествие я хочу стихами Ирины Седовой
Шахматы — это интересно,
И для головы полезно,
Шахматы — это обучение,
Шахматы — это развлечение,
Это множество друзей,
Вместе с другом веселей.

9.3. Календарно-тематическое планирование к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе кружка «Шахматный путь»

№	*Тема занятия*	*Кол-во часов*	*Форма контроля*	*Дата по плану*	*Дата по факту*	*Примечание*
Объяснение игры						
1.	Теория: Вводное занятие, инструктаж по ТБ. История шахмат	2	беседа			
2.	Теория: Шахматная доска, фигуры и пешки Алгебраическое обозначение вертикалей, горизонталей, полей, диагоналей. Практическоезанятие	2	Пед наблюдение			
3.	Теория: Шахматная нотация. Условные обозначения. Запись положения. Практическая игра.	2	Пед наблюдение			
4.	Теория: Специфика действия фигур: ладьи, слона, ферзя, короля, коня. Взятие. Практическая игра.	2	Пед наблюдение			
5.	Теория: Специфика действий пешек Изменение ударной силы одиночных фигур и пешки в зависимости от их размещения на разных полях доски. Практическая игра.	2	Пед наблюдение			
6.	Теория: Типовая и относительная ценность фигуры, пешек. Размены. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Проверка знаний. Игра			
Цель игры. Способы ее завершения						
7.	Теория: Шах. Три способа защиты. Типовые матовые конструкции. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
8.	Теория: Ничья. Пат. Типовые патовые конструкции. Вечный шах. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
9.	Теория: Техника матования простые виды матов Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
10.	Теория: Техника матования простые виды матов: одиночного короля ферзем и королем Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
11.	Теория: Техника матования простые виды матов: двумя ладьями и королем. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
12.	Теория: Техника матования простые виды матов: ладьей и королем. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
13.	Теория: Техника матования простые виды матов: двумя слонами и королем. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
14.	Теория: Техника матования простые виды матов: ферзем и ладьей. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
15.	Теория: Единицы, соотношение силы фигур Пространство. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
16.	Теория: Единицы, соотношение силы фигур Материал. Развитие. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
17.	Теория: Особые ходы На проходе.	2	Пед			

№	*Тема занятия*	*Кол-во часов*	*Форма контроля*	*Дата по плану*	*Дата по факту*	*Примечание*
	Практическая игра.		наблюдение. Игра			
18.	Теория: Особые ходы Превращение. Практическая игра	2	Педнаблюдение. Игра			
19.	Теория: Особые ходы Рокировка. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
20.	Теория: Особые ходы Пат. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Проверка знаний. Игра			
Основные принципы разыгрывания дебюта						
21.	Теория: Принципы классического дебюта	2	Беседа			
22.	Теория: Принципы классического дебюта Централизация. Быстрое развитие. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
23.	Теория: Принципы классического дебюта Ранняя рокировка . Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
24.	Теория: Развитие фигур. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
25.	Теория: Перевес в развитии. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
26.	Теория: Расстановка пешек, захват центра. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
27.	Теория: Инициатива. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
28.	Теория: Открытые партии. Шотландская партия. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
29.	Теория: Итальянская партия, защита двух коней. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
30.	Теория: Королевский гамбит. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Проверка знаний. Игра			
Шаблоны мат						
31.	Теория: Мат на последней горизонтали. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
32.	Теория: Мат на последней горизонтали. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
33.	Теория: Спертый мат. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
34.	Теория: Спертый мат. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
35.	Теория: Мат ферзем и пешками. Практическая игра	2	Пед наблюдение. Игра			
36.	Теория: Мат Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
37.	Теория: Мат Ферзем и конем. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
38.	Теория: Мат Ферзем и ладьей. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
39.	Теория: Мат Две ладьи. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
40.	Теория: Мат Ладья и слон. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
41.	Практика: Мат Ферзем и конем, Ферзем и ладьей, Две ладьи,	2	Пед наблюдение. Проверка			

№	*Тема занятия*	*Кол-во часов*	*Форма контроля*	*Дата по плану*	*Дата по факту*	*Примечание*
			знаний. Игра			
Тактика (первый уровень сложности)						
42.	Теория: Простейшая тактика Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
43.	Теория: Связка. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
44.	Теория: Возможные защиты от связки. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
45.	Теория: Вилки, угроза, завлечение. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
46.	Теория: Отвлечение, уничтожение защиты, связывание Практическая игра	2	Пед наблюдение. Игра			
47.	Теория: Вскрытый шах. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
48.	Практика: Вскрытый шах	2	Пед наблюдение. Игра			
49.	Теория: Двойной шах. Практическая игра	2	Пед наблюдение. Игра			
50.	Практика: Двойной шах.	2	Игра			
51.	Практика: Связка. Возможные защиты от связки.	2	Игра			
52.	Практика: Вилки, угроза, завлечение, Отвлечение, уничтожение защиты, связывание	2	Игра			
53.	Практика: Вскрытый шах. Двойной шах.	2	Пед наблюдение. Проверка знаний. Игра			
Позиционные соображения						
54.	Теория: Открытые вертикали. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
55.	Теория: Полуоткрытые вертикали. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
56.	Теория: Две ладьи. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
57.	Теория: Седьмая горизонталь. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
58.	Теория: Два слона. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
59.	Теория: Мельница – слон с ладьей на седьмой горизонтали. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
60.	Теория: Мельница – слон с ладьей на седьмой горизонтали. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Проверка знаний. Игра			
Пешки						
61.	Теория: Сильные слабые стороны пешки Практическая игра	2	Пед наблюдение. Игра			
62.	Теория: Пешечные цепи Пешечные «острова» Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
63.	Теория: Скопление пешек Проходные пешки. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
64.	Теория: Защищенные проходные пешки. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
65.	Теория: Изолированные пешки. Практическая игра.	2	Пед наблюдение. Игра			
66.	Теория: Отставшие пешки. Практическая игра.	2	Пед наблюдение.			

№	*Тема занятия*	*Кол-во часов*	*Форма контроля*	*Дата по плану*	*Дата по факту*	*Примечание*
			Проверка знаний. Игра			
Эндшпили						
67.	Теория: Три «кита» эндшпиля Король – активная атакующая фигура. Практическая игра	2	Пед наблюдение. Игра			
68.	Теория: Активность каждой из фигур, и их взаимодействие. Практическая игра	2	Пед наблюдение. Игра			
69.	Теория: Пешечные эндшпили Практическая игра	2	Пед наблюдение. Игра			
70.	Теория: Эндшпиль – ферзь против ладьи. Практическая игра	2	Пед наблюдение. Проверка знаний. Игра			
Турниры. Подведение итогов						
71.	Практика: Дружеские встречи	2	Шахматный турнир			
72.	Практика: Итоговое занятие	2	Шахматный турнир			

9.4. Лист корректировки к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе кружка «Шахматный путь»

№ п/п	*Дата корректировки*	*Причина корректировки*	*Согласование с руководителем учреждения*