

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА им М.М.МЕРЖУЕВА с БАМУТ**

ПРИНЯТА
на заседании
педагогического совета
Протокол №1
от «27» августа 2022 г.

УТВЕРЖДЕНА
Директор МБОУ «СОШ
им. М.М. Мержуева с. Бамут»
_____ Л.М. Мержуева
Приказом № 82-п
от «30» сентября 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Шахматы и Шашки»**

Направленность программы: общеинтеллектуальное

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 7 – 14 лет



Мержуев Гудан-Гири Магометович
(ФИО учителя)

2022 год

Пояснительная записка

Рабочая программа учебного модуля «Шахматы и Шашки» по физической культуре по общеинтеллектуальному развитию предназначена для обучающихся 5-9-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы и Шашки - школе» под редакцией И.Г. Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования и концепцией физического воспитания.

Актуальность

Программа учебного модуля «Шахматы и Шашки» позволяет реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования – воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного информационного общества. Стержневым моментом организации занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Обучение игре в Шахматы и Шашки с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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

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

Шахматы и Шашки это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в Шахматы и Шашки развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а

так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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

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

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

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, Шахматы и Шашки являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Цель программы:

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

Задачи программы:

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

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов**:

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса. Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является частично - поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно. На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу по программе на всём протяжении её реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста качества знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности реализации программы учебного занятия осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания могут проводиться в торжественной соревновательной обстановке.

Особенности реализации программы учебного модуля «Шахматы и Шашки»: количество часов и место проведения занятий

Программа учебного модуля «Шахматы и Шашки и Шашки» по внеурочной деятельности общеинтеллектуального развития предназначена для обучающихся 5–9 классов. Занятия проводятся на третьем часу внеурочной деятельности.

1. Планируемые результаты программы учебного модуля «Шахматы и Шашки и Шашки»:

Планируемые результаты освоения личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности:

- приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

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

Предметные результаты освоения программы учебного модуля «Шахматы и Шашки» по физической культуре характеризуют умения и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного модуля.

В результате освоения программы учебного модуля «Шахматы и Шашки» по внеурочной деятельности обучающиеся основного общего образования общеобразовательных организаций должны:

знать/понимать:

- историю возникновения и развития шахматной игры;
- чемпионов мира по шахматам, их вклад в развитие шахмат, ведущих шахматистов мира;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и личностные (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качества шахматиста-спортсмена;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.

Одновременно обучающиеся должны приобрести следующие **умения и навыки:**

к концу первого года обучения обучающиеся должны:

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать вертикаль, горизонталь, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- овладеть способом «взятие на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала до конца с записью своих ходов и ходов соперника.

к концу второго года обучения обучающиеся должны:

- овладеть умением видеть нападение со стороны соперника, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
- разыгрывать шахматную партию с соперником от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовывать большое материальное преимущество.

к концу третьего года обучения обучающиеся должны:

- овладеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спертый мат»;
- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и не рокировавшегося короля;
- уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество.

к концу четвертого года обучения обучающиеся должны:

- владеть основными шахматными понятиями;
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;
- знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте; открытые дебюты и их теоретические варианты;
- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках;

- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции;
- уметь реализовывать материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Метапредметные результаты освоения программы «Шахматы и Шашки» характеризуют уровень сформированности следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Личностные результаты освоения программы «Шахматы и Шашки» отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это:

- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- формирование основ шахматной культуры;
- формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- уважительное отношение к сопернику;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;

- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Положительные результаты освоения программы «Шахматы и Шашки»:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игры.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

2. Содержание учебного модуля « Шахматы и Шашки» по физической культуре

Начальный курс по обучению игре в Шахматы и Шашки максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в Шахматы и Шашки, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий – четвертый год обучения предполагают обучению решения шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Краткая история шахмат

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы и Шашки проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

Шахматная доска

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

Шахматные фигуры

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

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.

Ходы и взятие фигур

Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые,

слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Цель шахматной партии

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Игра всеми фигурами из основного положения

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию

Шахматная нотация

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись основного положения.

Ценность шахматных фигур

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

Техника матования одинокого короля

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

Достижение мата без жертвы материала

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

Шахматная комбинация

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

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.

Основы миттельшпиля

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Основы эндшпиля

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля).

3. Тематическое планирование учебного модуля « Шахматы и Шашки» по внеурочной деятельности

1-й год обучения

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество часов
	Шахматная доска	3
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1
	Шахматные фигуры	20
4	Белые и черные фигуры	1
5	Виды шахматных фигур	1
6	Начальное положение	1
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1
8	Ход ладьи-	1
9	Слон. Место слона в начальном положении	1
10	Ход слона	1
11	Ладья против слона	1
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1
13	Ход ферзя	1
14	Ферзь против ладьи и слона	1
15	Конь. Место коня в начальном положении	1
16	Ход коня	1
17	Конь против ферзя, ладьи, слона	1
18	Пешка. Место пешки в начальном положении	1
19	Ход пешки	1
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1
21	Король. Место короля в начальном положении	1
22	Ход короля	1
23	Король против других фигур	1
	Шах	2
24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1
25	Открытый шах. Двойной шах	1
	Мат	5
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	1
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1
28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур	1
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1

Шахматная партия		3
31	Игра всеми фигурами из основного положения	1
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1
33	Демонстрация коротких партий.	1

2-й год обучения

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество часов
Повторение		2
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение	1
2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей	1
Краткая история шахмат		1
3	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1
Шахматная нотация		3
4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1
5	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись основного положения	1
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1
Ценность шахматных фигур		4
7	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	1
8	Достижение материального перевеса	1
9	Достижение материального перевеса. Способы защиты	1
10	Защита	1
Техника матования одинокого короля		4
11	Две ладьи против короля	1
12	Ферзь и ладья против короля	1
13	Ферзь и король против короля	1
14	Ладья и король против короля	1
Достижение мата без жертвы материала		4
15	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	1
16	Цугцванг	1
17	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	1
18	Учебные положения на мат в два хода в дебюте	1
Шахматная комбинация		15
19	Матовые комбинации. Тема отвлечения	1
20	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1
21	Матовые комбинации. Тема блокировки	1
22	Тема разрушения королевского прикрытия	1
23	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	1
24	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения	1
26	Тема уничтожения защиты. Тема связки	1
27	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1

28	Тема превращения пешки	1
29	Сочетание тактических приемов	1
30	Патовые комбинации	1
31	Комбинации на вечный шах	1
32	Типичные комбинации в дебюте	1
33	Типичные комбинации в дебюте (усложненные примеры).	1
	Повторение	1
34	Повторение программного материала	1

3-й год обучения

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество часов
	Повторение и закрепление	17
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	1
2	Ходы фигур, взятие	1
3	Рокировка	1
4	Превращение пешки. Взятие на проходе	1
5	Шах, мат, пат	1
6	Начальное положение	1
7	Игровая практика.	1
8	Шахматная нотация	1
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1
11	Запись основного положения	1
12	Краткая и полная шахматная нотация	1
13	Запись шахматной партии	1
14	Ценность шахматных фигур	1
15	Пример матования одинокого короля	1
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	1
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии	1
	Основы дебюта	17
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон	1
19	Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика	1
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	1
21	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика	1
22	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
23	Решение заданий. Игровая практика	1
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
25	«Повторюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек»	1
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	1
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития	1

28	фигур. «Пешкоедство»	1
29	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	1
30	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка	1
31	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	1
32	Связка в дебюте. Полная и неполная связка	1
33	Решение заданий. Игровая практика	1
34	Итоговое занятие	1

4-й год обучения

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество часов
	Основы миттельшпиля	30
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпили	1
2	Связка в миттельшпили. Двойной удар	1
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1
4	Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика	1
6	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки	1
7	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1
8	Темы связки, «рентгена», перекрытия	1
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1
10	Решение заданий. Игровая практика	1
11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1
12	Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика	1
13	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия	1
14	Игровая практика	1
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1
16	Решение заданий. Игровая практика	1
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1
18	Решение заданий. Игровая практика	1
19	Матование двумя слонами (простые случаи)	1
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	1
21	Решение заданий. Игровая практика	1
22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата»	1
23	Решение заданий. Игровая практика.	1
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция 1	1
	Решение заданий. Игровая практика.	1
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1

26	Решение заданий. Игровая практика	1
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1
28	Решение заданий. Игровая практика	1
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1
30	Решение заданий. Игровая практика	1
	Основы эндшпиля	2
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1
32	Игровая практика	1
	Повторение	2
33	Повторение программного материала	1
34	Игровая практика	1

5-й год обучения

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество часов
	Основы миттельшпиля	30
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1
4	Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика	1
6	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки	1
7	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1
8	Темы связки, «рентгена», перекрытия	1
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1
10	Решение заданий. Игровая практика	1
11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1
12	Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика	1
13	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия	1
14	Игровая практика	1
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1
16	Решение заданий. Игровая практика	1
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1
18	Решение заданий. Игровая практика	1
19	Матование двумя слонами (простые случаи)	1
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	1
21	Решение заданий. Игровая практика	1
22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата»	1
23	Решение заданий. Игровая практика.	1
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция1	1
	Решение заданий. Игровая практика.	1
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1
26	Решение заданий. Игровая практика	1
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1
28	Решение заданий. Игровая практика	1
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1
30	Решение заданий. Игровая практика	1
	Основы эндшпиля	2
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1
32	Игровая практика	1

	Повторение	2
33	Повторение программного материала	1
34	Игровая практика	1

Дидактические игры и задания.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

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

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

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

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

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

Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

«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 основного положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Игра всеми фигурами из основного положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

«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.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»»), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

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

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

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

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

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

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

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

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

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

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

«Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход neroкированному королю», «Поставь детский мат» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

«Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата» Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

«Выведи фигуру» Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставить мат в 1 ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«Выигрыш материала», «Накажи «пешкоода». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«В какую сторону можно рокировать?». В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

«Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек. «Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

«Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

«Мат в 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. «Выигрыш фигуры».

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

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

«Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

Учебно–методическое обеспечение

1. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы и Шашки – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений». - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
2. Сухин И. Шахматы и Шашки, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы и Шашки, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы и Шашки, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы и Шашки, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы и Шашки, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы и Шашки, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Список литературы по программе

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ.и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы и Шашки для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы и Шашки».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы и Шашки детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.
8. Шахматы и Шашки. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы и Шашки - школе. М. Педагогика. -1990.
10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы и Шашки Санкт-Петербург -2001.
11. В. Хенкин Шахматы и Шашки для начинающих М.: «Астрель».- 2002.
12. О. Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
13. И.А. Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
14. Юдович М. Занимательные Шахматы и Шашки. М. ФиС. - 1966.

**Календарно-тематическое планирование программы « Шахматы и Шашки»
1-й год обучения**

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество часов	Дата проведения.	
			П.	Ф.
	Шахматная доска	3		
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1		
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1		
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1		
	Шахматные фигуры	20		
4	Белые и черные фигуры	1		
5	Виды шахматных фигур	1		
6	Начальное положение	1		
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1		
8	Ход ладьи	1		
9	Слон. Место слона в начальном положении	1		
10	Ход слона	1		
11	Ладья против слона	1		
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1		
13	Ход ферзя	1		
14	Ферзь против ладьи и слона	1		
15	Конь. Место коня в начальном положении	1		
16	Ход коня	1		
17	Конь против ферзя, ладьи, слона	1		
18	Пешка. Место пешки в начальном положении	1		
19	Ход пешки	1		
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1		
21	Король. Место короля в начальном положении	1		
22	Ход короля	1		
23	Король против других фигур	1		
	Шах	2		
24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1		
25	Открытый шах. Двойной шах	1		
	Мат	5		
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1		
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1		
28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1		
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1		
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1		
	Шахматная партия	3		

31	Игра всеми фигурами из основного положения	1		
32	Демонстрация коротких партий.	1		
33	Повторение программного материала.	1		

Календарно-тематическое планирование программы « Шахматы и Шашки»

2-й год обучения

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество часов	Дата проведения.	
			П.	Ф.
	Повторение	2		
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1		
2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	1		
	Краткая история шахмат	1		
3	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1		
	Шахматная нотация	3		
4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1		
5	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись основного положения	1		
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1		
	Ценность шахматных фигур	4		
7	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1		
8	Достижение материального перевеса	1		
9	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1		
10	Защита.	1		
	Техника матования одинокого короля	4		
11	Две ладьи против короля.	1		
12	Ферзь и ладья против короля.	1		
13	Ферзь и король против короля.	1		
14	Ладья и король против короля.	1		
	Достижение мата без жертвы материала	4		
15	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1		
16	Цугцванг.	1		
17	Положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		
18	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1		
	Шахматная комбинация	15		
19	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1		
20	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1		
21	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1		
22	Тема разрушения королевского прикрытия.	1		
23	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1		
24	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1		
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1		

26	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1		
27	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1		
28	Тема превращения пешки.	1		
29	Сочетание тактических приемов.	1		
30	Патовые комбинации.	1		
31	Комбинации на вечный шах.	1		
32	Типичные комбинации в дебюте.	1		
33	Типичные комбинации в дебюте (усложненные примеры).	1		
	Повторение	1		
34	Повторение программного материала	1		

**Календарно-тематическое планирование программы « Шахматы и Шашки»
3-й год обучения**

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество часов	Дата проведения	
			П.	Ф
	Повторение и закрепление	17		
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1		
2	Ходы фигур, взятие.	1		
3	Рокировка	1		
4	Превращение пешки. Взятие на проходе.	1		
5	Шах, мат, пат.	1		
6	Начальное положение.	1		
7	Игровая практика.	1		
8	Шахматная нотация.	1		
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1		
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1		
11	Запись основного положения.	1		
12	Краткая и полная шахматная нотация.	1		
13	Запись шахматной партии.	1		
14	Ценность шахматных фигур.	1		
15	Пример матования одинокого короля.	1		
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	1		
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1		
	Основы дебюта	17		
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1		
19	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1		
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1		
21	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1		
22	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1		
23	Решение заданий. Игровая практика	1		
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1		
25	Наказание “повторюшек”. (черные копируют ходы белых)	1		
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1		
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1		

28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1		
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1		
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1		
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1		
32	Решение заданий. Игровая практика.	1		
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1		
34	Повторение изученного о дебюте	1		

**Календарно-тематическое планирование программы « Шахматы и Шашки»
4-й год обучения**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения	
			П.	Ф
	Основы миттельшпиля	30		
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1		
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1		
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1		
4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1		
6	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1		
7	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1		
8	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1		
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1		
10	Решение заданий. Игровая практика.	1		
11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1		
12	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1		
13	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1		
14	Игровая практика	1		
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1		
16	Решение заданий. Игровая практика.	1		
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1		
18	Решение заданий. Игровая практика	1		
19	Матование двумя слонами (простые случаи).	1		
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	1		
21	Решение заданий. Игровая практика.	1		
22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1		
23	Решение заданий. Игровая практика.	1		
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1		
	Решение заданий. Игровая практика.	1		
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1		

26	Решение заданий. Игровая практика.	1		
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1		
28	Решение заданий. Игровая практика.	1		
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1		
30	Решение заданий. Игровая практика.	1		
	Основы эндшпиля	2		
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1		
32	Игровая практика	1		
	Повторение	2		
33	Повторение программного материала	1		
34	Итоговое занятие	1		

**Календарно-тематическое планирование программы « Шахматы и Шашки»
5-й год обучения**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения	
			П.	Ф
	Основы миттельшпиля	30		
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1		
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1		
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1		
4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1		
6	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1		
7	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1		
8	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1		
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1		
10	Решение заданий. Игровая практика.	1		
11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1		
12	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1		
13	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1		
14	Игровая практика	1		
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1		
16	Решение заданий. Игровая практика.	1		
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1		
18	Решение заданий. Игровая практика	1		
19	Матование двумя слонами (простые случаи).	1		
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	1		
21	Решение заданий. Игровая практика.	1		
22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1		
23	Решение заданий. Игровая практика.	1		
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1		
	Решение заданий. Игровая практика.	1		
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1		

26	Решение заданий. Игровая практика.	1		
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1		
28	Решение заданий. Игровая практика.	1		
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1		
30	Решение заданий. Игровая практика.	1		
	Основы эндшпиля	2		
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1		
32	Игровая практика	1		
	Повторение	2		
33	Повторение программного материала	1		
34	Итоговое занятие	1		

Первый год обучения

К концу первого года обучения обучающиеся должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения обучающиеся должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Второй год обучения

К концу второго года обучения обучающиеся должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу второго года обучения обучающиеся должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

К концу третьего года обучения обучающиеся должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин «дебют».

К концу третьего года обучения обучающиеся должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу четвертого года обучения обучающиеся должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу четвертого года обучения обучающиеся должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу пятого года обучения обучающиеся должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.