

Республики Карелия.
Администрация Прионежского муниципального района
МОУ «НОВОВИЛГОСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3»

«Рассмотрено на заседании»: педагогического совета школы протокол № 2 от 31.08.2026 МОУ «СОШ №3 п. Новая Вилга»	«Утверждаю»: директор школы МОУ «СОШ №3, п. Новая Вилга» Мороз Татьяна Викторовна Подписано цифровой подписью: Мороз Татьяна Викторовна Дата: 2026.09.02 11:13:55 10300 / Мороз Т. В./ Приказ № 147-о от 1.09.26г.
--	--

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ, ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**
Республика Карелия

«Шахматы»
научно-технической направленности
Возраст детей: 10 - 17 лет.
Срок реализации программы- 1 год

**Руководитель кружка и
составитель программы:**
Пеуша Светлана Геннадьевна,
учитель математики

п. Новая Вилга,
2026 год

Пояснительная записка.

Рабочая программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- Плана мероприятий по её реализации в 2021 — 2025 гг. (распоряжение Правительства Российской Федерации от 12 ноября 2020 г. № 2945-р),
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 "Об утверждении федерального образовательного стандарта основного общего образования".
- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29 декабря 2020 г. № 988 об утверждении новой редакции правил вида спорта «Шахматы». Приказ
- "Правила вида спорта "шахматы" (утв. приказом Минспорта России от 29.12.2020 N 988) (ред. от 10.04.2023, с изм. от 11.05.2023)

« Шахматная игра не просто праздное развлечение.
С ее помощью можно приобрести в себе ряд очень
ценных качеств ума, полезных в человеческой жизни».
Б. Франклин.

Введение:

Краткая историческая справка: полторы тысячи лет пытаются люди разгадать загадки шахматной игры. Многие секреты уже перестали быть тайнами за семью печатями, создана стройная теория, но до сих пор, как и сотни лет назад, миллионы шахматистов блуждают в бесконечном лабиринте вариантов.

Количество различных положений, которое могут занять на шахматной доске 32 фигуры, выражается 52-значным числом. Чтобы перебрать варианты только первых десяти ходов, все население земного шара должно непрерывно передвигать шахматные фигуры в течение 217 млрд. лет! И самым загадочным вопросом шахматной игры остается: «Куда идет король?»

Может, с неведомых
звезд прилетела,
Эта игра, что
Загадочней сфинкса?
Черные клетки и белые
Уравнение с тысячью
иксов...

Имя изобретателя шахмат неизвестно (на самом деле, эта игра – плод коллективного разума нескольких поколений людей). Родиной шахмат считается Индия. Существует легенда, согласно которой мудрец придумал диковинную игру, чтобы помирить двух королей. « Воюйте лучше на игровом поле, а не на поле брани», - сказал он им. И, действительно, игра настолько увлекла их, что они забыли о своих распрях. Безызвестный изобретатель шахмат был мудрецом. Он заложил в свою игру многие качества: красоту логических построений, высокий полет человеческой мысли, безграничность возможностей. И все это он облек в форму соревнования умов и характеров, но шахматы не только увлекательная игра, но и испытание выдержки и воли.

Шахматы - игра, которой отдавали свой досуг многие великие люди: А.С. Пушкин, Л.Н. Толстой, Н.Г. Чернышевский, Д.И. Менделеев...

Направленность программы: научно-техническая

Актуальность программы обусловлена тем, что помогает учащимся воспитать в себе усидчивость, силу воли, характер, уверенность в себе, развить свои индивидуальные способности (внимание, логическое мышление, память), расширить кругозор, уметь находить выход в нестандартных ситуациях, дает возможность проявить себя.

Отличительные особенности программы(новизна программы):

-) в виду того, что кружок посещают учащиеся разного возраста и разного уровня подготовки – возможна такая организация занятия, при которой более «опытные шахматисты» помогают менее подготовленным ребятам, выступая в роли наставника.
-) проведение части заданий через сеть «Интернет».
-) ведение «Шахматной странички» в школьной газете «Мудрый бобер».

Адресат программы (возраст учащихся): 10 - 16 лет (учащиеся 4 - 11 классов, в том числе дети - инвалиды и дети с ОВЗ), имеющие начальный базовый уровень игры в шахматы

Условия набора: по желанию

Наполняемость учебной группы: объективно: 6-10 человек (но возможно и большее количество, но не более 16 человек).

1). Данное количество оптимально для проведения занятий, т.к. позволяет осуществлять промежуточный контроль знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися на каждом занятии.

2). Четное количество обусловлено необходимостью проведения практических игровых занятий, как в парах постоянного состава, так и в парах сменного состава. При подборе пар обязательно учитывается уровень подготовки, иначе постоянные проигрыши слабейшего приведут к тому, что он быстро разочаруется, потеряет веру в свои силы.

3). Позволяет организовывать работу в группах, опираясь на поддержку и помощь со стороны более подготовленных учащихся.

Срок освоения и объем программы: 34 учебных недели.

Режим занятий: 1 учебный час в неделю

Формы обучения и виды занятий:

- ✓ Лекция;
- ✓ беседа,
- ✓ практические игровые занятия.

В связи с возникающими непредвиденными (форс-мажорными) обстоятельствами в течение учебного года, обучение по данной программе возможно с применением дистанционных образовательных технологий. Для организации ДО можно использовать <http://moodle.nvschool3.ru/>, Zoom или другие онлайн- ресурсы.

2. Цели и задачи программы:

Целью данной кружковой работы является знакомство учащихся с основами игры в шахматы (правила игры, беговые свойства каждой фигуры – правила перемещения фигур по шахматной доске), формирования интереса к данной игре, обеспечение прочного и сознательного овладения учащимися системы умений и навыков игры в шахматы, необходимых в повседневной жизни.

Задачи воспитания обучающихся в общеобразовательной организации: усвоение ими **знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний):**

- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;
- достижение личностных результатов освоения общеобразовательных программ в соответствии с ФГОС.

Перечисленные задачи воспитания тесно переплетаются с педагогическими задачами, которые позволяет реализовать данная программа:

1. **образовательная** - расширение кругозора, пополнение знаний учащихся, активизация мыслительной деятельности школьников, развивает умение ориентироваться на плоскости, формирует умение логически мыслить, тренирует память, внимание и наблюдательность.
2. **воспитательная** – вырабатывает у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер.
3. **эстетическая** – играя, учащийся попадает в мир превращений обыкновенной доски и фигур в изящные по красоте отдельные ходы, шахматные комбинации доставляют ему истинное удовольствие, а умение находить необычные выходы в различных ситуациях приносит эстетическое наслаждение и обогащает детскую фантазию.

Процесс овладения приемами игры в шахматы строится на ряде **методических принципов:**

- 1). Принцип регулярности: основная работа происходит не только на еженедельных занятиях, но и при выполнении домашнего задания (закрепление приобретенных навыков).
- 2). Принцип параллельности: следует изучать темы не последовательно одну за другой, а держать в поле зрения несколько (две – три) темы, двигаясь по ним вперед и вглубь.
- 3). Принцип смены приоритетов: приоритет идеи – главное – правильная идея решения, которая может привести к выгодной позиции в партии; приоритет хода – при отработке

уже известных идей, а также при решении простых, стандартных ситуаций, т.к. никакие сверхкрасивые и сверхоригинальные идеи не могут компенсировать наличие неверного хода.

4). Принцип вариативности: полезно на примере одной ситуации различные приемы и методы решения, а затем сравнить получившиеся решения с различных точек зрения: стандартность и оригинальность.

5). Принцип самоконтроля: регулярный и систематический анализ своих ошибок как неперенный элемент самостоятельно работы.

6). Принцип быстрого повторения: по мере накопления теоретических знаний по предмету, следует регулярно повторять материал и по необходимости подкреплять его решением практических задач по теме.

7). Принцип моделирования ситуаций: полезно моделировать критические ситуации, которые могут возникнуть в шахматной партии, и отрабатывать стереотипы поведения.

4. Учебный план и содержание:

Содержание программы:

1. Организационное занятие (1 час):

Время проведения кружка, основные требования.

Правила поведения во время игры в шахматы.

2. Правила игры. Развитие шахматной памяти. (3 часа).

Вспомнить названия и ценность фигур, правила передвижения фигур по шахматной доске, правила записи шахматных партий. Тренировочные упражнения типа:

«Найди ошибку», «Закончи партию». Учебные игры в парах сменного состава.

3. Особенности фигур. Правильная начальная расстановка фигур и их быстрейшее развитие в начале партии. (3 часа):

Особенности шахматной борьбы, цена одного хода, цейтнот, «силовые» методы в шахматах, оценка позиции, вечный шах. Как правильно предлагать ничью?

Шахматные упражнения. Интернет – игры, игры в парах.

4. Как разыгрывать дебют. Знакомство с основными дебютными принципами. (3 часа).

Основные задачи и цели дебюта, развитие фигур, расположение пешек и пешечные слабости, классификация дебютов. Учебные партии, шахматные игры с компьютером.

5. Различные виды преимущества (3 часа).

Миттельшпиль. Преимущества: материальное, позиционное (в развитии, в пространстве, владение открытыми линиями, слабые и сильные поля, ослабление позиции короля), учебные партии.

6. Курс шахматных окончаний (3 часа).

Эндшпиль. Пешечные окончания: правило квадрата, оппозиция, пешечный прорыв, фигура против пешки. Ладейные окончания. Коневые окончания. Слоновые окончания. Ферзевые окончания. Учебные игры, Интернет – игры.

7. Тактические удары и комбинации (3 часа).

Двойной удар, открытое нападение, связка, завлечение, отвлечение, уничтожение защиты, освобождение пространства, перекрытие, блокирование поля, сквозное

действие фигур, перегрузка фигур, капкан. Упражнения с одноименными названиями. Учебные игры, Интернет – игры.

8. Атака на короля (3 часа).

В данной теме рассматриваются различные виды атак на короля со стороны пешек и фигур. Упражнения, задачи, учебные игры.

9. Основы стратегии (3 часа).

Стратегия и стратегический план, борьба за центр поля, борьба за линии и поля, ограничение подвижности сил противника, инициатива и лучшая расстановка фигур. Упражнения «Основы стратегии», учебные игры, Интернет – игры.

10. Шахматная нотация. Правильная форма записи шахматной партии. (3 часа)

Знакомство с правилами записи партии.

11. Шахматный турнир, шахматная викторина (5 часов).

Подведение итогов.

12. Избранники Каиссы. Знакомство с историей борьбы за мировую шахматную корону. (1 час)

Знакомство с шахматными чемпионами.

Учебно-тематический план:

№	тема	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теоретических	практических	
1.	Организационное занятие	1	1		
2.	Правила игры. Развитие шахматной памяти.	3	1	2	Дидактические игры и задания
3.	Особенности фигур. Правильная начальная расстановка фигур и их быстрое развитие в начале партии.	3	1	2	Дидактические игры и задания
4.	Как разыгрывать дебют. Знакомство с основными дебютными принципами.	3	1	2	Дидактические игры и задания
5.	Различные виды преимущества	3	1	2	Дидактические игры и задания
6.	Курс шахматных окончаний	3	1	2	Дидактические игры и задания
7.	Тактические удары и комбинации	3	1	2	Дидактические игры и задания
8.	Атака на короля	3	1	2	Дидактические игры и задания
9.	Основы стратегии	3	1	2	Дидактические игры и задания
10.	Шахматная нотация. Правильная форма записи шахматной партии.	3	1	2	Запись сыгранных партий
11.	Шахматный турнир (школьный)	5	1	4	

	Шахматная викторина (школьная), спектакль				
12.	Избранники Каиссы. Знакомство с историей борьбы за мировую шахматную корону.	1	1		Создание презентаций
	ИТОГО		12	22	

Виды текущего, промежуточного и рубежного контроля учащихся:

функция текущего контроля реализуется на практических занятиях в виде решения этюдов, устного опроса, выполнения упражнений из блокнота шахматистов. Промежуточный контроль реализуется при проведении учебных игровых партий. Рубежным является участие учащихся в школьном и районном шахматных турнирах. Самостоятельная работа учащихся в процессе обучения игре в шахматы организуется в виде самостоятельной работы дома, при разборе этюдов и шахматных задач.

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.

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

Дидактические игры и задания:

- "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
- "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
- "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
- "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
- "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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: данли 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.

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

Дидактические игры и задания:

- "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.
- "Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: "Вторая горизонталь").
- "Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ 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.

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

Дидактические игры и задания

- "Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько очков?"
- "Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- "Выигрыш материала". Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
- "Защита". В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

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

Дидактические, игры и задания:

- "Шах или мат". Шах или мат черному королю?
- "Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

- “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.
- “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

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

Дидактические игры и задания:

- “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

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

Дидактические игры и задания:

- “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.
- “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания:

- “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход 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 “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

- “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

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

Дидактические задания:

- “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
- “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
- “Сделай ничью”. Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

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.

Дидактические задания:

- “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.
- “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.
- “Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.
- “Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- “Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

Знания и умения, которые должны приобрести учащиеся, в результате изучения дисциплины: знать основные правила игры в шахматы, владеть правилами передвижения фигур по шахматной доске и уметь грамотно записывать ходы шахматных партий, иметь представления о приемах игры в шахматы, уметь логически строить стратегию своей игры в шахматной партии, владеть шахматной терминологией.

Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы:

В результате изучения данной программы учащиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

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

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

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

Познавательные УУД:

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

Коммуникативные УУД:

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

Предметных результатов:

- знать шахматные термины (белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья);
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;

- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии

Виды текущего, промежуточного и рубежного контроля учащихся:

функция текущего контроля реализуется на практических занятиях в виде решения этюдов, устного опроса, выполнения упражнений из блокнота шахматистов. Промежуточный контроль реализуется при проведении учебных игровых партий. Рубежным является участие учащихся в школьном и районном шахматных турнирах.

Планируемый результат:

- 1) овладение учащимися правил игры в шахматы, правил передвижения фигур по шахматной доске;
- 2) овладение шахматной терминологией;
- 3) развитие логического мышления;
- 4) сознательное овладения учащимися системы умений и навыков игры в шахматы, необходимых в повседневной жизни.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает тренер учащимся при выполнении заданий: чем помощь тренера меньше, тем выше самостоятельность учащихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли учащиеся с этими заданиями самостоятельно;

Условия реализации программы:

Помещение: «Точка роста», кабинет №14

Материально-техническое и информационно-техническое обеспечение:

Средства обучения:

- комплект шахмат (желательно комплект на каждую играющую пару);
- часы шахматные;
- магнитная шахматная игра;
- интерактивная шахматная доска;
- обучающие компьютерные программы (chess, chesspro);
- Интернет (chess – samara.ru);
- Оформление стенда «В мире шахмат», где подобрана информация о шахматной терминологии, а так же иллюстрируется материал, разбираемый на занятиях шахматного кружка;
- Использование мультфильмов «Учимся играть в шахматы» при организации занятий.

- Страничка «В мире шахмат» в школьной газете «Мудрый бобер».

Литература:

1. В. Хенкин «Куда идет король», М., «Молодая гвардия», 1979.
2. Чернышев П. А. «Шахматы. Начальный курс. 5-6 классы: учебник» - М. :Дрофа, 2019
3. Викерчук, М. И. «Шахматы. Тактика. 7 – 9 классы» » - М. :Дрофа, 2019
4. Глек, И. В. «Шахматы. Базовый уровень: 10 – 11 классы» » - М. :Дрофа, 2019
5. И.Каган «Избранники Каиссы», Петрозаводск «Карелия», 1983.
6. Е.И.Гик «Компьютер за шахматной доской», М., «Просвещение», 1991
7. В. Пожарский «Шахматный учебник», Ростов н /Д: Феникс, 2006 и др.
8. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы: Кн. Для воспитателя дет. сада: Из опыта работы.- М.: Просвещение, 1991.
9. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
10. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
11. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
12. Шахматы – школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.
13. Марк Глуховский, "Современные шахматы: Взгляд изнутри", М «64», 2015
14. Якоб Огард, "Атака в шахматной партии", М., 2014

Дидактические шахматные сказки:

1. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
2. Сухин И. От сказки – к шахматам.// Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
3. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
4. Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Интернет - ресурсы:

- [illegible]

