

Частное общеобразовательное учреждение «Школа-интернат № 25 среднего общего образования открытого акционерного общества «Российские железные дороги»

Согласовано:
методическим советом
протокол № 1
от «30» 08 20 19 г.

Утверждаю:
Директор Школы-интерната № 25 ОАО
«РЖД» Н.Л. Банных
Приказ № 297 от
«11» 09 20 19 г.



Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы».
(для обучающихся 1-4 классов)

Срок реализации – 4 года.
Направленность - социально-педагогическая.

Автор программы:
Сакирко Ольга Валерьевна,
педагог дополнительного образования

г. Вихоревка, 2019

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебный план.....	4
3. Календарный учебный график.....	5
4. Содержание программы.....	5
5. Тематическое планирование.....	8
6. Планируемые результаты обучения.....	12
7 Оценочные материалы.....	13
8 Список литературы.....	15

Пояснительная записка

Введение.

Данная программа разработана с учетом современных требований, т.к. человечеству придётся решать ряд сложнейших проблем связанных с жизнью. Справиться с этим могут только высокообразованные и высоконравственные люди. Именно поэтому так необходимо повышение интеллектуального потенциала человечества.

Она актуальна, интерес к шахматам обусловлен тем, что это одна из самых эффективных игр, способствующих интеллектуальному развитию человека.

Программа тесно связана почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале: философский аспект, теория множеств, информатика, математика и в частности геометрия. Курс шахмат также обеспечивает преемственность курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления.

Направленность – социально-педагогическая.

Актуальность программы обусловлена тем, что 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. Введение Шахмат позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы 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. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в мотивации обучающихся на ведение здорового образа жизни, в формировании потребности сохранения физического и психического здоровья как необходимого условия социального благополучия и успешности человека.

Новизна данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана.

Отличительные особенности.

Программа направлена на рост 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).

Адресат программы.

Дополнительная общеразвивающая программа Шахматы предназначена для обучающихся 1-4 классов Школы-интерната №25 ОАО РЖД. Возраст обучающихся: 7-10 лет.

Режим занятий, сроки реализации и объем программы

Программа рассчитана на 4 года обучения:

1 год обучения - 34 часа.

2 год обучения - 34 часа.

3 год обучения - 34 часа.

4 год – 34 часа.

ВСЕГО: 136 часов.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 1 занятию.

Продолжительность занятия – 40 мин.

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

Задачи программы:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;
- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- овладение навыками игры в шахматы.

Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

Воспитательные:

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Учебный план

Год обучения	Возраст для зачисления	Количество обучающихся	Количество часов в неделю	Количество учебных недель	Форма промежуточной аттестации
1 год	7-8 лет	10	1	34	Соревнования, тестирование
2 год	8-9 лет	10	1	34	Соревнования, тестирование
3 год	9-10 лет	10	1	34	Соревнования, тестирование
4 год	10-11 лет	10	1	34	Соревнования, тестирование

Календарный учебный график

№	Год реализации программы	Часов в неделю	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Всего за год
1	1 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	34

2	2 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	34
3	3 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	34
4	4 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	34

Содержание программы

1 год обучения

Раздел 1. Знакомство с шахматной доской. 6 часов.

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

Практика. Дидактические игры и задания: Горизонталь. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Вертикаль. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. Диагональ. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

Раздел 2. Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур. Ходы и взятие фигур. 15 часов

Теория. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. 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. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра на уничтожение, бело-и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Практика. 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. 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.

Раздел 3 Цель шахматной партии. 3 часа

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

Практика 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.

Раздел 4 Игра всеми фигурами из начального положения. 10 часов

Теория Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Практика Дидактические игры и задания Два хода. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

2 год обучения

Раздел 1 Краткая история шахмат. Повторение 7 часов

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

Раздел 2 Шахматная нотация. Ценность шахматных фигур. Ценность шахматных фигур. 5 часов

Теория Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Раздел 3 Техника матования одинокого короля. 3 часа

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

Практика 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.

Раздел 4 Достижение мата без жертвы материала. Шахматная комбинация 19 часов

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

3 год обучения

Раздел 1 Основы дебюта. 10 часов

Теория 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 темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Практика 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.

Раздел 2 Основы миттельшпиля. 9 часов

Теория 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.

Раздел 3 Основы эндшпиля. 15 часов

Теория 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.

4 год обучения

Раздел 1 Основы миттельшпиля. 13 часов

Теория 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.

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

Раздел 2 Основы эндшпиля. 21 часов

Теория 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. Правил “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.

Тематическое планирование

1 год обучения

№	Наименование темы	Всего часов	Количество часов	
			Тео-рия	Прак-тика
Раздел 1. Знакомство с шахматной доской. 6 часов.		6	3	3
1	Белые и черные поля	1	0,5	0,5
2	Расположение доски между партнерами.	1	0,5	0,5
3	Горизонтали и вертикали	1	0,5	0,5
4	Белые и черные фигуры	1	0,5	0,5
5	Виды шахматных фигур	1	0,5	0,5
6	Начальное положение	1	0,5	0,5
Раздел 2. Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур. 15 часов.		15	7	8
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1	0,5	0,5
8	Ход ладьи	1	0,5	0,5
9	Слон. Место слона в начальном положении	1	0,5	0,5

10	Ход слона	1	0,5	0,5
11	Ладья против слона	1	0,5	0,5
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1	0,5	0,5
13	Ход ферзя	1	0,5	0,5
14	Ферзь против ладьи и слона	1	0,5	0,5
15	Конь. Место коня в начальном положении	1	0,5	0,5
16	Ход коня	1	0,5	0,5
17	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	0,5	0,5
18	Пешка. Место пешки в начальном положении	1	0,5	0,5
19	Ход пешки	1	0,5	0,5
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1	0,5	0,5
21	Король. Место короля в начальном положении	1		1
Раздел 3 Цель шахматной партии. 3 часа		3	1,5	1,5
22	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	0,5	0,5
23	Защита от шаха	1	0,5	0,5
24	Открытый шах. Двойной шах	1	0,5	0,5
Раздел 4. Игра всеми фигурами из начального положения. 9 часов.		9	4	5
25	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	0,5	0,5
26	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1	0,5	0,5
27	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1	0,5	0,5
28	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1	0,5	0,5
29	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1	0,5	0,5
30	Игра всеми фигурами из начального положения	1	0,5	0,5
31	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1	0,5	0,5
32	Демонстрация коротких партий.	1	0,5	0,5
33	Повторение программного материала.	1		1
Раздел 5. Промежуточная аттестация.				
34	Промежуточная аттестация.	1		
Итого		34	17	17

2 год обучения

№	Наименование темы	Всего часов	Количество часов	
			Прак-тика	Тео-рия
Раздел 1. Краткая история шахмат. Повторение 6 часов.		6	3	3
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	0,5	0,5
2	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1	0,5	0,5
3	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	1	0,5	0,5
4	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1	0,5	0,5
5	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1	0,5	0,5

6	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1	0,5	0,5
Раздел 2 Шахматная нотация. Ценность шахматных фигур. Ценность шахматных фигур. 5 часов		5	2,5	2,5
7	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1	0,5	0,5
8	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	0,5	0,5
9	Достижение материального перевеса	1	0,5	0,5
10	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1	0,5	0,5
11	Защита.	1	0,5	0,5
Раздел 3 Техника матования одинокого короля. 3 часа		3	1,5	1,5
12	Две ладьи против короля.	1	0,5	0,5
13	Ферзь и ладья против короля.	1	0,5	0,5
14	Ферзь и король против короля.	1	0,5	0,5
Раздел 4. Достижение мата без жертвы материала. Шахматная комбинация. 20 часов.		20	10	10
15	Ладья и король против короля.	1	0,5	0,5
16	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	0,5	0,5
17	Цугцванг.	1	0,5	0,5
18	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	0,5	0,5
19	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	0,5	0,5
20	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1	0,5	0,5
21	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	0,5	0,5
22	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	0,5	0,5
23	Тема разрушения королевского прикрытия.	1	0,5	0,5
24	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1	0,5	0,5
25	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	1	0,5	0,5
26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	0,5	0,5
27	Тема уничтожения защиты. Тема связи.	1	0,5	0,5
28	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1	0,5	0,5
29	Тема превращения пешки.	1	0,5	0,5
30	Сочетание тактических приемов.	1	0,5	0,5
31	Патовые комбинации.	1	0,5	0,5
32	Комбинации на вечный шах.	1	0,5	0,5
33	Типичные комбинации в дебюте.	1	0,5	0,5
Раздел 5. Промежуточная аттестация.				
34	Промежуточная аттестация.	1		
	Итого	34	17	17

3 год обучения

№	Наименование темы	Всего часов	Количество часов	
			Прак-	Тео-

			тика	рия
Раздел 1. Основы дебюта. 10 часов		10	5	5
1	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	0,5	0,5
2	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство».	1	0,5	0,5
3	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса.	1	0,5	0,5
4	Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	0,5	0,5
5	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	0,5	0,5
6	Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5	0,5
7	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	0,5	0,5
8	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1	0,5	0,5
9	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	0,5	0,5
10	Игровая практика.	1	0,5	0,5
Раздел 2. Основы миттельшпиля. 9 часов		9	4,5	4,5
11	Связка в миттельшпиле.	1	0,5	0,5
12	Двойной удар	1	0,5	0,5
13	Открытое нападение	1	0,5	0,5
14	Открытый шах	1	0,5	0,5
15	Двойной шах	1	0,5	0,5
16	Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации	1	0,5	0,5
17	Завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия	1	0,5	0,5
18	Освобождения пространства	1	0,5	0,5
19	Уничтожения защиты, связки, «рентгена»	1	0,5	0,5
Раздел 3 Основы эндшпиля. 15 часов		15	7,5	7,5
20	Элементарные окончания	1	0,5	0,5
21	Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя).	1	0,5	0,5
22	Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи).	1	0,5	0,5
23	Матование двумя слонами (простые случаи).	1	0,5	0,5
24	Матование слоном и конем (простые случаи).	1	0,5	0,5
25	Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1	0,5	0,5
26	Правило «квадрата».	1	0,5	0,5
27	Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля.	1	0,5	0,5
28	Оппозиция.	1	0,5	0,5
29	Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали.	1	0,5	0,5
30	Ключевые поля.	1	0,5	0,5
31	Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля).	1	0,5	0,5
32	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.	1	0,5	0,5

33	Повторение	1	0,5	0,5
Раздел 5. Промежуточная аттестация.				
34	Промежуточная аттестация.	1		
	Итого	34	17	17

4 год обучения

№	Наименование темы	Всего часов	Количество часов	
			Прак-тика	Тео-рия
Раздел 1 Основы миттельшпиля. 13 часов		13	6,5	6,5
		1	0,5	0,5
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле			
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1	0,5	0,5
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1	0,5	0,5
4	Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика	1	0,5	0,5
5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	0,5	0,5
6	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1	0,5	0,5
7	Темы связки, «рентгена», перекрытия.	1	0,5	0,5
8	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1	0,5	0,5
9	Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5	0,5
10	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1	0,5	0,5
11	Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика	1	0,5	0,5
12	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечно-зеленая» партия.	1	0,5	0,5
13	Игровая практика	1	0,5	0,5
Раздел 2. Основы эндшпиля. 20 часов		20	10	10
		1	0,5	0,5
14	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)			
15	Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5	0,5
16	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1	0,5	0,5
17	Решение заданий. Игровая практика	1	0,5	0,5
18	Матование двумя слонами (простые случаи).	1	0,5	0,5
19	Матование слоном и конем (простые случаи)	1	0,5	0,5
20	Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5	0,5
21	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата»	1	0,5	0,5
22	Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5	0,5
23	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтах. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1	0,5	0,5
24	Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5	0,5
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонта-	1	0,5	0,5

	ли. Король ведет свою пешку за собой			
26	Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5	0,5
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1	0,5	0,5
28	Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5	0,5
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1	0,5	0,5
30	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1	0,5	0,5
31	Игровая практика	1	0,5	0,5
32	Повторение программного материала	1	0,5	0,5
33	Игровая практика	1	0,5	0,5
Раздел 5. Промежуточная аттестация.				
34	Итоговая аттестация	1		
	Итого	34	17	17

Планируемые результаты

Первый год обучения:

К концу первого года обучения дети 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 дети 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 дети должны знать:

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

К концу второго года обучения дети должны уметь:

записывать шахматную партию;

матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

проводить элементарные комбинации

Третий год обучения

К концу третьего года обучения дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термин - дебют.

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

точно разыгрывать простейшие окончания.

Четвертый год обучения

К концу четвертого года обучения дети должны знать:

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

К концу четвертого года обучения дети должны уметь:

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

Оценочные материалы

Промежуточная аттестация проводится в форме тестирования. Тесты представлены в приложении 1.

Протокол результатов промежуточной (итоговой) аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе _____

_____ год обучения.

Дата проведения _____ 20__ г.

№ пп			Вопросы											количество правильных ответов	Уровень
	Фамилия, Имя занимающегося	Класс	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1															
2															

Критерии оценивания

Высокий уровень – 10-8 правильных и полных ответов.

Средний уровень – 7-5 правильных и полных ответов.

Низкий уровень – 4 и меньше правильных ответов.

Материально-техническое обеспечение

- 1 шахматные доски с набором шахматных фигур
- 2 демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- 3 шахматные часы
- 4 мешочек, сшитый из любой ткани для игры Волшебный мешочек

Учебно-методическое обеспечение

1. Сухин И.Г. Программы курса Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений. - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
2. Сухин И. Шахматы, 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, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.

5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Список литературы

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 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.- Ростов-на-Дону: Феникс, 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
11. В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: Астрель.- 2002.

Тест 1 год обучения

1. Ферзь ходит как:

- а) слон и конь
- б) ладья и слон
- в) конь и король

2. Сколько всего фигур на доске:

- а) 16
- б) 32
- в) 8

3. Сколько всего полей на доске:

- а) 32
- б) 16
- в) 64

4. Что обозначает каждая буква на шахматной доске:

- а) диагональ
- б) горизонталь
- в) вертикаль

5. Что обозначает каждая цифра на доске:

- а) диагональ
- б) горизонталь
- в) вертикаль

6. Какую фигуру нужно переставлять первой при рокировке:

- а) короля
- б) ладью
- в) короля и ладью одновременно

7. Шах – это:

- а) нападение на фигуру
- б) нападение на короля
- в) нападение на ферзя

8. Рокировку можно делать когда:

- а) шах королю
- б) нет фигур между королем и ладьей
- в) есть битое поле

9. Как ходит слон:

- а) по горизонтали
- б) по диагонали
- в) по вертикали

33

10. Как ходит ладья:

- а) по вертикалям и горизонталям
- б) по диагоналям и вертикалям
- в) по диагонали

Тест 2 год обучения

1. Где чаще всего ставится мат двумя ладьями:

- а) в центре доски
- б) на 3-й горизонтали

в) на краю доски

2. «Взятие на проходе» - это:

- а) взятие фигурой пешки
- б) взятие пешкой пешку
- в) взятие пешкой пешку, которая из своей начальной позиции пошла через одну клетку

3. При разносторонних рокировках, основным планом игры является:

- а) пешечный штурм короля соперника
- б) атака в центре
- в) защита своего короля

4. Двойной удар пешкой или конем называют:

- а) ножкой
- б) ложкой
- в) вилкой

5. Слабое поле – это:

- а) поле, которое не может атаковать своя фигура
- б) поле, которое не может атаковать своя пешка
- в) поле возле короля

6. Какая фигура может поставить «спертый» мат:

- а) слон
- б) ферзь
- в) конь

7. Кто может оттеснить короля на край доски:

- а) слон
- б) ладья
- в) ферзь

8. Ничья получается тогда, когда:

- а) на доске вечный шах
- б) у соперников остались одни пешки
- в) у одного из соперников остался конь и слон

9. При атаке на короля надо:

- а) менять фигуры
- б) избегать разменов
- в) атаковать пешками, без помощи фигур

10. Какие фигуры называются легкими:

- а) ферзь и ладья
- б) слон и конь
- в) король и пешка

Тест 3 год обучения

1. «Взятие на проходе» - это:

- а) взятие фигурой пешки
- б) взятие пешкой пешку
- в) взятие пешкой пешку, которая из своей начальной позиции пошла через одну клетку

2. Что нужно делать в начале партии:

- а) развивать ферзя
- б) развивать легкие фигуры
- в) ходить крайними пешками

3. Каким ходом из перечисленных лучше всего начинать партию:

- а) b2-b4
- б) e2-e3
- в) d2-d4

4. Дебют - это:

- а) начало партии
- б) середина партии
- в) конец

5. При атаке на neroкировавшегося короля соперника надо:

- а) закрывать позицию
- б) вскрывать диагонали и вертикали
- в) менять фигуры

6. Защищенная проходная это:

- а) пешка защищенная ладьей
- б) пешка защищенная пешкой
- в) пешка защищенная королем

7. Какие из пешек считаются сдвоенными:

- а) c2, c3
- б) c3, d3
- в) c3, d4

8. Слон называется «плохим», если он:

- а) заперт собственными пешками
- б) не сделал ни одного хода
- в) не съел ни одной фигуры

9. Что такое цугцванг:

- а) нехватка времени
- б) нет хороших ходов
- в) ничейная позиция

10. Ничью можно предлагать:

- а) при своем ходе
- б) при ходе соперника
- в) не имеет значения

Тест 4 год обучения

1. В каких окончаниях легче сделать ничью без пешки:

- а) в пешечных
- б) в окончаниях с одноцветными слонами
- в) в окончаниях с разноцветными слонами

2. Слон сильнее коня:

- а) при пешках на одном фланге
- б) при пешках на разных флангах
- в) слон всегда сильнее

3. К открытым дебютам относится:

- а) гамбит Эванса
- б) французская защита
- в) скандинавская защита

4. Активность короля - важное преимущество в:

- а) дебюте
- б) миттельшпиле
- в) эндшпиле

5. Конь сильнее слона:

- а) в открытых позициях
- б) в закрытых позициях
- в) в окончаниях с проходными пешками

6. Как называется дебют 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6

3.Сс4 Сс5:

- а) итальянская партия
- б) русская партия
- в) королевский гамбит

7. Как называется дебют 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6

3.Сс4 Kf6:

- а) итальянская партия
- б) русская партия
- в) защита двух коней

8. Дольше всех чемпионом мира по шахматам был:

- а) Михаил Ботвинник
- б) Гарри Каспаров
- в) Эммануил Ласкер

9. Международный гроссмейстер, уроженец г.Воркуты - это:

- а) Андрей Соколов
- б) Артур Юсупов
- в) Олег Романишин

10. В позициях с разносторонними рокировками основным планом игры является:

- а) пешечный штурм короля соперника
- б) атака в центре
- в) защита своего короля