

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Баженовская средняя школа»
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Принята на заседании методического совета МБОУ «Баженовская СШ» Саргатского муниципального района Омской области Протокол № 1 от 28.08. 2023 г Председатель методического совета  Игнатенко М.Н.	Утверждаю Директор МБОУ «Баженовская СШ» Саргатского муниципального района Омской области Н.Т. Савельева  «28» августа 2023г.
--	--

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Волшебная пешка»
Направленность: физкультурно- спортивная
Возраст обучающихся: 6-12 лет
Трудоёмкость: 74 часов
Уровень программы: базовый

Автор-составитель:
Викулов Анатолий Петрович,
педагог дополнительного
образования

Пояснительная записка.

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. 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.

Программа рассчитана на 2 года. Общее количество часов 74 часа в год. (2 часа в неделю) для 1-4 классов. Всего на курс рассчитано 148 часов

Цель программы: формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Для достижения цели необходимо решить **задачи:**

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Планируемые результаты:

Познавательные УУД:

- ☐ определять, различать и называть шахматные фигуры,

☐ конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме и самостоятельно играть фигурами в совокупности и в отдельности.

☐ ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного.

☐ перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы;

Регулятивные УУД:

☐ уметь расставлять шахматные фигуры.

☐ умение излагать мысли в четкой логической последовательности, анализировать ситуацию и самостоятельно решать элементарные задачи на мат в один ход.

☐ определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя; Коммуникативные УУД:

☐ уметь работать в паре и в коллективе.

☐ уметь работать над решением шахматных задач в команде.

Личностными результатами:

☐ оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;

☐ называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;

☐ самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

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.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№	Название раздела и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1 Раздел. Игра в шахматы. Шахматная доска				
1	Волшебный мир шахмат	1		1
2	Шахматная доска	1	1	2
3	Шахматная нотация	1	1	2
		3	2	5

2 Раздел. Ходы и взятия шахматных фигур. Начальное положение.				
Ценность фигур.				
4	Шахматные фигуры	1	2	3
5	Начальное положение	1	1	2
6	Пешка	1	1	2
7	И снова пешка	1	1	2
8	Ладья	1	1	2
9	Ладья против ладьи	1	1	2
10	Ладья против пешек	1	1	2
11	Ферзь	1	1	2
12	Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек	1	2	3
13	Конь	1	1	2
14	Конь против фигур и пешек	1	2	3
15	Ценность фигур. Выгодно - невыгодно	1	1	2
		12	15	27
3 Раздел. Цель шахматной партии.				
16	Король	1	1	2
17	Король против фигур и пешек	1	2	3
18	Нападение на короля – шах	1	1	2
19	Вскрытый шах	1	1	2
20	Двойной шах	1	1	2
21	Мат как цель игры в шахматы	1	2	3
22	Рокировка	1	1	2
23	Мат в один ход – более сложные случаи	1	2	3
24	Ничья. Пат, вечный шах	1	1	2
		9	12	21
4 Раздел. Матование одинокого короля				
25	Линейный мат. Мат в 2 хода	1	1	2
26	Мат королем и ферзем	1	1	2
		2	2	4

5 Раздел. Двойной удар. Связка				
27	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры	1	1	2
28	Связка	1	1	2
		2	2	4
6 Раздел. Методы атаки на короля. Игра из начального положения				
29	Спертый мат	1	1	2
30	Детский мат	1	1	2
31	Опасная диагональ	1	1	2
32	Перевес в развитии	1	1	2
33	Атака на короля. Жертва на f 7 (f2)	1	1	2
34	Атака позиции рокировки	1	1	2
35	Турнир в шахматном королевстве		1	1
		6	7	13
		34	40	74

2 год обучения

№	Название раздела и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Двойной удар пешкой, слоном, ладьей	1	2	3
2	Двойной удар ферзем	1	1	2
3	Двойной удар конем - вилка	1	1	2
4	Сквозной удар- шампур	1	1	2
5	Связка	1	1	2
6	Защита от связки	1	1	2
7	Мат «По линейке»	1	1	2
8	Мат королем и ладьей	1	2	3
9	Голый король	1	1	2
10	Взлом	1	1	2
11	Два могучих слона	1	1	2
12	Завлечение	1	1	2
13	Отвлечение	1	1	2
14	Перезагрузка	1	1	2

15	Дебют - слабый пункт f7 (f2)	1	1	2
16	Дебют – перевес в развитии	1	1	2
17	Проверь себя	1	2	3
18	Вскрытое нападение	1	1	2
19	Промежуточный ход	1	1	2
20	Уничтожение защиты. Перекрытие	1	1	2
21	Проходные пешки	1	1	2
22	Прорыв	1	1	2
23	Проведение пешки в ферзи	1	1	2
24	Правило квадрата. Отталкивание плечом	1	1	2
25	Реализация лишней пешки. Отдалённая проходная. Активный король	1	2	3
26	Переход в пешечный Эндшпиль	1	1	2
27	Комбинация на вечный шах	1	1	2
28	Патовые комбинации	1	2	3
29	Западня	1	1	2
30	Западня для ферзя	1	1	2
31	Западня для короля	1	1	2
32	Королевский гамбит	1	1	2
33	Центральный и северный гамбиты	1	1	2
34	Проверь себя	1	1	2
35	Турнир в шахматном королевстве		1	1
		34	40	74

Содержание программы 1 год обучения.

Учебный курс охватывает 6 больших тем. На каждом занятии изучается элементарный шахматный материал и более углубленно прорабатываются отдельные подтемы.

1. **ИГРА В ШАХМАТЫ. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.** Легенды о происхождении шахмат. Как выглядит шахматная доска и как она располагается между игроками. Белые и черные поля, горизонтали, вертикали, диагонали. Центр и угловые поля. Шахматная нотация.

Дидактические игры и упражнения

«Найти, сосчитай и напиши». Дети должны определить, сколько шахматных полей (вертикалей, горизонталей, диагоналей) изображено на том или ином рисунке в учебнике и записать правильный ответ.

«Впиши адреса предметов». На шахматной диаграмме нарисованы различные съедобные и несъедобные предметы. Ученики должны с помощью шахматной нотации записать их «адреса».

2. **ХОДЫ И ВЗЯТИЯ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. ЦЕННОСТЬ ФИГУР** две армии - армия белых и армия черных. Пешка, ладья, слон, ферзь, конь, король — как они ходят и как бьют. Особые ходы пешкой — правило взятия на проходе и правило превращения. Начальная расстановка, правило «ферзь любит свой цвет». Ценность фигур — пешка как единица «стоимости».

Дидактические игры и упражнения

«Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие пешки» — игры направлены на то, чтобы ребенок четко усвоил, как ходит и как бьет каждая фигура. «Волшебный сундучок», «Поймай фигуру», «Задержи проходные» — с помощью этих двусторонних игр, с одной стороны, продолжается отработка ходов и взятий фигур, а с другой — добавляется соревновательный элемент, присущий любой двусторонней игре

«Выгодный и невыгодный размен» — задание направлено на закрепление знаний о ценности каждой фигуры.

3. **ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.** шах и мат, ничья, вечный шах, пат, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«Объяви все возможные шахи». В приведенных в учебник позициях ученики должны объявить все возможные шахи.

«Объяви вскрытый шах», «Объяви двойной шах». Ученики должны объявить эти виды шахов.

«Шах или мат?» Определить, какая ситуация изображена на различных диаграммах.

«Объяви мат в один ход». В дидактических заданиях ученики должны объявить мат в один ход. Вначале в качестве подсказки указывается, какая фигура объявляет ход, а затем надо поставить мат без подобной подсказки. «Пат или не пат?» Определить, является ли приведенная позиция патом. «Можно ли рокировать?» Определить, можно ли рокировать в приведенных позициях, и если да, то в какую сторону.

4. МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. линейный мат. Мат королем и ферзем.

Дидактические игры и задания на мат в один и Два хода.

5. ДВОЙНОЙ УДАР. СВЯЗКА. Двойной удар различными фигурами и пешкой. Связка полная и неполная, давление на связку. Комбинация на тему «Внимание, конь развязался». Дидактические игры и задания.

6. МЕТОДЫ АТАКИ НА КОРОЛЯ. ИГРА ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Детский мат и методы защиты от детского мата. Опасная диагональ. Спертый мат. Разрушающие жертвы ради атаки на короля. Самые общие принципы игры в дебюте. Дидактические игры и задания.

К концу учебного года дети должны знать:

— шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, ничья, пат, вечный шах, двойной удар, связка полная и неполная, давление на связку;

— названия шахматных фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь, король;

— правила хода и взятия каждой фигуры, их обозначения при записи партии; К концу учебного года дети должны уметь:

— правильно помещать шахматную доску между партнерами; _правильно расставлять фигуры перед игрой;

— уметь вести запись партии по правилам краткой шахматной нотации;

— уметь разыграть шахматную партию от начала и до конца без нарушений шахматного кодекса;

— рокировать, объявлять шах, ставить мат;

— решать элементарные задачи на мат в один и несколько ходов;

— проводить элементарные комбинации на двойной удар, на выигрыш связанной фигуры, на спертый мат и т.п. в один и несколько ходов.

Урок 1. ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ (1ч) Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат, их место в мировой культуре.

Урок 2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.(2ч) две армии на шахматной доске. соперники, противники, партнеры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтالي, вертикали, диагонали.

Урок 3. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. .(2ч) Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как места пересечения вертикали и горизонтали. Диаграмма. Центр и угловые поля.

Урок 4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.(3ч) Две армии — белая и черная. Фигуры и пешки.

Урок 5. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. (2ч) В какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не ошибиться. «Ферзь любит свой цвет, а король — чужой цвет».

Урок 6. ПЕШКА. .(2ч) Пешка — душа партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка. Правило взятия на проходе. Правило превращения пешки. Дидактическая игра «Съешь клубничку».

Урок 7. ПЕШКА.(2ч) (продолжение). Проходные пешки. Блокированные пешки. Сдвоенные, связанные и изолированные пешки. Дидактическая игра «Кто раньше?»

Урок 8. ЛАДЬЯ. .(2ч) Ход ладьей. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие пешки».

Урок 9. ЛАДЬЯ ПРОТИВ ЛАДЬИ, ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШЕК. .(2ч) дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черную ладью», «Задержи проходные».

Урок 10. СЛОН. .(2ч) Ход слоном. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Урок 11. СЛОН ПРОТИВ СЛОНА, ПРОТИВ ЛАДЬИ И ПРОТИВ ПЕШЕК. .(2ч) Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черного слона», «Задержи проходные».

Урок 12. ФЕРЗЬ. (3ч) Ход ферзем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Урок 13. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА И ПЕШЕК. (2ч) Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные». Нападение. Двойной удар.

Урок 14. КОНЬ. (3ч) Ход конем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Урок 15. КОНЬ ПРОТИВ ФИГУР И ПЕШЕК. .(2ч) Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черного коня», «Задержи проходные». Двойной удар. Нападение и защита.

Урок 16. ЦЕННОСТЬ ФИГУР. ВЫГОДНО - НЕВЫГОДНО. .(2ч) пешка — «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «везят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Понятие о выгодном и невыгодном размене. Дидактические задания «Сколько стоит?», «Больше, меньше или равно?», «Что выгоднее побить?»

Урок 17. КОРОЛЬ. (3ч) Ход королем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Урок 18. КОРОЛЬ ПРОТИВ ФИГУР И ПЕШЕК. .(2ч) Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черную фигуру», «Задержи проходные». Двойной удар королем. Нападение и защита.

Урок 19. НАПАДЕНИЕ НА КОРОЛЯ - ШАХ. .(2ч) Шахматная нотация — повторение и обобщение. Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха. Дидактические задания «Объяви все возможные шахи», «Укажи все защиты от шаха».

Урок 20. ВСКРЫТЫЙ ШАХ.(2ч) И двойной ШАХ. Вскрытый (открытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Объяви вскрытый шах», «Объяви двойной шах».

Урок 21. МАТ КАК ЦЕЛЬ ИГРЫ В ШАХМАТЫ. (3ч) что такое мат. как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат в один ход»

Урок 22. ОСОБЫЙ ХОД — РОКИРОВКА. (2ч) Длинная и короткая рокировка. Когда можно рокировать. Дидактические задания «Можно или нельзя рокировать», «Поставь мат в один ход».

Урок 23. МАТ В ОДИН ХОД - БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ СЛУЧАИ. (3ч) дидактические задания «Поставь мат в один ход».

Урок 24. НИЧЬЯ. ПАТ, ВЕЧНЫЙ ШАХ. (2ч) Разновидности ничьей. Вечный шах. Чем отличается пат от мата. Дидактическое задание «Пат или не пат?».

Урок 25. ЛИНЕЙНЫЙ МАТ. МАТ В 2 ХОДА. (2ч) Матование двумя ладьями одинокого короля. Мат в два хода (простейшие случаи).

Урок 26. МАТ КОРОЛЕМ И ФЕРЗЕМ. (2ч) Метод оттеснения короля в угол. Патовые ловушки. Дидактические задания «Мат в один ход и мат в два хода».

Урок 27. ДВОЙНОЙ УДАР. ШАХ С ВЫИГРЫШЕМ ФИГУРЫ. (2ч) Двойной удар пешкой, слоном, ладьей, ферзем и конем. Шах с выигрышем фигуры.

Урок 28. СВЯЗКА. (2ч) Полная и неполная связка. Давление на связку. Дидактические задания «Выиграй фигуру при помощи связки», «Спаси связанную фигуру». Мат Легалья.

Урок 29. СПЕРТЫЙ МАТ. (2ч) Старинная комбинация с жертвой ферзя. Дидактические задания «Мат в один ход», «Мат в два хода».

Урок 30. ДЕТСКИЙ МАТ. (2ч) Детский мат. Как защититься от детского мата. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Урок 31. ОПАСНАЯ ДИАГОНАЛЬ. (2ч) Самый короткий мат. Опасная диагональ. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Урок 32. ПЕРЕВЕС В РАЗВИТИИ. (2ч) Атака на застрявшего в центре короля. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Урок 33. АТАКА НА КОРОЛЯ. ЖЕРТВА НА f7 (f2). (2ч) Продолжение темы «Атака на короля в центре». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение». Типовая жертва на f7 (f2).

Урок 34. АТАКА ПОЗИЦИИ РОКИРОВКИ. (2ч) Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

35 УРОК «ТУРНИР В ШАХМАТНОМ КОРОЛЕВСТВЕ» (1ч)

Содержание программы 2 год обучения.

1 УРОК. ДВОЙНОЙ УДАР ПЕШКОЙ, СЛОНОМ, ЛАДЬЕЙ. (3ч) Повторение материала первого года обучения: шахматные термины, шахматная нотация, ходы фигур, шах и мат. Двойной удар как один из основных тактических приемов. Дидактическая игра «Нанеси двойной удар»

2 УРОК. ДВОЙНОЙ УДАР ФЕРЗЕМ. (2ч) Повторение материала первого года обучения и более сложные примеры. Ферзь – мобильная и мощная фигура. Дидактические задания. «Нанеси двойной удар ферзем»

3 УРОК ДВОЙНОЙ УДАР КОНЕМ – ВИЛКА. (2ч) Повторение материала первого года обучения и более сложные примеры. Конь самая «хитрая» фигура на шахматной доске. Дидактические задания. «Нанеси двойной удар конем»

4 УРОК СКВОЗНОЙ УДАР- ШАМПУР. (2ч) Тактический прием «Сквозной удар» как разновидность одновременного нападения на неприятельские фигуры. Примеры применения сквозного удара на разных стадиях партии. Дидактические задания. «Нанеси двойной удар»

5 УРОК СВЯЗКА. (2ч) Повторение материала первого года обучения: полная и неполная связка, давление на связку. Роль связки в шахматах. Более сложные примеры связки. Дидактические задания «Выиграй с помощью связки»

6 УРОК ЗАЩИТА ОТ СВЯЗКИ. (2ч) Повторение материала первого года обучения: защита от связки, развязывание, мат Легаля. Различные методы защиты от связки. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

7 УРОК МАТ «ПО ЛИНЕЕЧКЕ». (2ч) Линейный мат. Мат по восьмой (первой) горизонтали. «Форточка» для короля. Комбинация на линейный мат. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

8 УРОК МАТ КОРОЛЕМ И ЛАДЬЕЙ. (3ч) Метод отеснения короля в угол. Оппозиция. Выжидательный ход. Патовые ловушки. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

9 УРОК ГОЛЫЙ КОРОЛЬ. (2ч) Атака на короля, лишённого пешечного прикрытия. Значения открытых линий для атаки. Взаимодействия фигур. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

10 УРОК ВЗЛОМ. (2ч) Жертва материала ради разрушения пешечно-фигурного прикрытия неприятельского короля. Открытые линии для атаки, взаимодействие фигур. Дидактические задания «Взломай позицию неприятеля»

11 УРОК ДВА МОГУЧИХ СЛОНА. (2ч) Мат двумя слонами. Метод отеснения короля в угол. Оппозиция. Выжидательный ход. Патовые ловушки. Сила двух слонов в открытой позиции, их взаимодействие. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

12 УРОК ЗАВЛЕЧЕНИЕ. (2ч) Тактический прием «завлечение». Комбинация на завлечение в сочетании с другими тактическими приемами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

13 УРОК ОТВЛЕЧЕНИЕ. (2ч) Тактический прием «отвлечение». Комбинация на отвлечение в сочетании с другими тактическими приемами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

14 УРОК ПЕРЕЗАГРУЗКА. (2ч) Тактический прием «перезагрузка». Комбинация на перезагрузку в сочетании с другими тактическими приемами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

15 УРОК ДЕБЮТ - СЛАБЫЙ ПУНКТ F7 (F2). (2ч) Повторение материала первого года обучения – самый слабый пункт в начальной позиции, опасная диагональ. Два основных правила разыгрывания дебюта. Учебные партии на использование слабости пункта f7. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

16 УРОК ДЕБЮТ – ПЕРЕВЕС В РАЗВИТИИ. (2ч) Учебные партии на использование перевеса в развитии (Морфи – консультанты, атака Греко и др.)
Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

17 УРОК ПРОВЕРЬ СЕБЯ. (3ч) Повторение программного материала первого полугодия. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

18 УРОК ВСКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ. (2ч) Тактический прием «Вскрытое нападение». Вскрытый шах как разновидность вскрытого нападения. Комбинации на вскрытое нападение в сочетании с другими тактическими приемами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

19 УРОК ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ХОД. (2ч) Тактический прием «Промежуточный ход». Промежуточный шах. Лишний темп. Запасной темп. Значение промежуточного хода при проведении различных комбинаций. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

20 УРОК УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАЩИТЫ. ПЕРЕКРЫТИЕ. (2ч) Тактический прием «Уничтожение защиты» и «Перекрытие». Комбинации на уничтожение защиты в сочетании с другими тактическими приемами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

21 УРОК ПРОХОДНЫЕ ПЕШКИ. (2ч) Пешки на дороге превращения. Отвлечение блокирующей фигуры. Комбинации на проведение пешек в ферзи в сочетании с другими тактическими приемами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

22 УРОК ПРОРЫВ. (2ч) Типовые комбинации на прорыв в пешечном, коневом и других видах эндшпиля. Жертва ради проведения пешки в ферзи. Комбинации на пешечный прорыв в сочетании с другими тактическими приемами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

23 УРОК ПРОВЕДЕНИЕ ПЕШКИ В ФЕРЗИ. (2ч) Базовые сведения об эндшпиле «Король и пешка против короля». Оппозиция – повторение и закрепление материала. Ближняя и дальняя оппозиция. Патовые ловушки. Понятие о крепости. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

24 УРОК ПРАВИЛО КВАДРАТА. ОТТАЛКИВАНИЕ ПЛЕЧОМ. (2ч) Квадрат проходной пешки. Помехи на пути короля. Блуждающий квадрат, или «штаны». Метод отталкивания плечом. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

25 УРОК РЕАЛИЗАЦИЯ ЛИШНЕЙ ПЕШКИ. (3ч) Отдалённая проходная. Активный король. Составление плана игры в окончании. Понятие об отдаленной проходной пешке. Защищенная проходная. Понятие об активном и пассивном короле. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

26 УРОК ПЕРЕХОД В ПЕШЕЧНЫЙ ЭНДШПИЛЬ. (2ч) Размен всех фигур как один из методов реализации материального и/или позиционного перевеса. Техника расчета вариантов. Отложенный размен. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

27 УРОК КОМБИНАЦИЯ НА ВЕЧНЫЙ ШАХ. (2ч) Упорство в защите худших позиций как переменное условие для шахматного роста. Жертва материала ради достижения вечного шаха. Комбинации на вечный шах в сочетании с другими тактическими приемами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»

- 28 УРОК ПАТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ. (3ч) Шахматные «поддавки» Бешеная ладья. Бешеный ферзь. Комбинации на пат в сочетании с другими тактическими приемами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»
- 29 УРОК ЗАПАДНЯ. (2ч) «Техника безопасности» для фигур. Ограничение подвижности фигуры. Атака на малоподвижную и неподвижную фигуру. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»
- 30 УРОК ЗАПАДНЯ ДЛЯ ФЕРЗЯ. (2ч) Преждевременный выход ферзя в игру, погоня за выигрышем материала, «пешкоедство» в дебюте. Атака на малоподвижного и неподвижного ферзя. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»
- 31 УРОК ЗАПАДНЯ ДЛЯ КОРОЛЯ. (2ч) Спертый мат. Атака на малоподвижного и неподвижного короля. Типовые матовые конструкции. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»
- 32 УРОК КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ. (2ч) Понятие о теории дебютов. Гамбит. Плюсы и минусы королевского гамбита. Учебные партии на королевский гамбит. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»
- 33 УРОК ЦЕНТРАЛЬНЫЙ И СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТЫ. (2ч) Жертва одной или двух пешек в дебюте за инициативу. Плюсы и минусы центрального и северного гамбита. Учебные партии. Дидактические задания «Как бы ты сыграл»
- 34 УРОК ПРОВЕРЬ СЕБЯ. (2ч) Повторение материала за второе полугодие.
- 35 УРОК ТУРНИР В ШАХМАТНОМ КОРОЛЕВСТВЕ.(1ч)

К концу 2 года обучения дети должны знать:

- основные тактические приемы: двойной удар, связка, сквозной удар, завлечение, отвлечение, перезагрузка, уничтожение защиты, перекрытие, взлом, вскрытое нападение, промежуточный ход, западня;
- базовые сведения о пешечных окончаниях: ближняя и дальняя оппозиция, отдаленная проходная, защищенная проходная, прорыв, правило квадрата, метод отталкивания плечом;
- базовые сведения о методах разыгрывания королевского, северного и центрального гамбитов.

К концу 2 года обучения дети должны уметь:

- проводить более сложные комбинации на двойной удар, на выигрыш либо спасение связанной фигуры, на спертый мат, завлечение, отвлечение, перезагрузку и т.п. в 2-3 и более ходов;
- поставить мат в окончании «король и ладья против одинокого короля», «король и два слона против одинокого короля»;
- дать оценку любой позиции «король и пешка против короля» при ходе каждой из сторон;
- составлять элементарные планы на разных стадиях партии;
- разыгрывать дебют в соответствии с основными принципами игры в дебюте.

«Контрольно-оценочные средства»

1. Входной контроль – Проводится в начальном этапе изучения шахматной игры в виде – опроса, тестирования, карточек – задний и пр.
2. Промежуточный контроль - проводится примерно после прохождения 1\ 2 части учебной программы. Проводятся в виде: контрольных практических заданий, блиц – турниров, тестирование, соревнования.
3. Итоговый контроль – Проводится при завершении изучения содержания программы. Проводятся в виде шахматных турниров с проведением различной формы.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»

На занятиях используются:

- таблицы к различным турнирам;
- раздаточные материалы для тренинга;
- вопросники к контрольным занятиям и викторинам;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками

Список литературы

- 1.Абрамов С., Барский В. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий», 2009.
- 2.Барский В. Шахматы: второй год обучения. Методика проведения занятий», 2011.
3. Барский В. «Учебник шахмат для младших школьников. Книга 1», 2017
4. Барский В. «Учебник шахмат для младших школьников. Книга 2, 2017
5. Касаткина В. «Шахматная тетрадь»,2017
6. <http://chess.cs.msu.su>. Интернет – ресурс