

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 13

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
«18» июня 2021г.
Протокол № 49

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ № 13
Л.К. Шевелева
2021 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Шахматы»**

Направленность: физкультурно-спортивная

Уровень программы: базовый

Возраст учащихся: 12-14 лет

Срок реализации: 1 год (68 часов)

Автор-составитель:
Кривин Илья Олегович

**Нижний Тагил
2021**

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Адресат программы
- 1.3. Объем и срок освоения программы
- 1.4. Форма обучения
- 1.5. Особенности организации образовательного процесса. Режим занятий
- 1.6. Цель и задачи программы
- 1.7. Содержание программы: учебный план программы, учебные планы дисциплин, содержание учебных планов дисциплин
- 1.8. Планируемые результаты

Раздел 2. Комплекс организационно- педагогических условий

- 2.1. Календарный учебный график. Календарно-тематическое планирование дисциплин
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3. Формы аттестации
- 2.4. Оценочные материалы
- 2.5. Методические рекомендации
- 2.6. Список литературы

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность, уровень освоения программы — базовый.

Актуальность (современность и востребованность) данной программы обусловлена социальным заказом общества и запросом родителей и обучающихся на введение финансово доступных и высококачественных по своему содержанию занятий шахматного всеобуча в российских образовательных учреждениях.

Шахматы на протяжении двух с половиной десятков столетий своего существования не утрачивают популярности. Они остаются привлекательными и для многих современных детей, благодаря занимательности образов использующихся в наборах фигур и предоставляемой юным игрокам возможности быть причисленными к «интеллектуальной элите», повысив тем самым свой статус в глазах взрослых и других ребят. Кроме того, как известно, шахматы являются не только эффективным способом проведения досуга, но и средством успешной самореализации детей в соревновательной деятельности, их социальной адаптации путём неременной коммуникации во время партии и на занятиях в учебной группе. В научных исследованиях неоднократно доказана эффективность шахмат при решении проблем осуществления ребёнком логических операций, формирования у него усидчивости (дисциплинированности), целеустремлённости, адекватной эмоциональной саморегуляции (уравновешенности) и самооценки.

Признание колоссальных развивающих возможностей данной игры на высоком (государственном) уровне нашло отражение в рекомендациях Министерства образования РФ (при поддержке Федерации шахмат России) о введении занятий шахматного всеобуча в образовательную программу начальной школы, ведении в различных регионах страны (в том числе в

Свердловской области) «шахматной пропаганды» на уровне спортивных шахматных центров, кружков на базе СОШ, частных детских курсов, учреждений дополнительного образования и т.д.

Однако несмотря на такую поддержку в дополнительном образовании г. Нижний Тагил существует потребность в реализации большего числа программ шахматного всеобуча. Это обусловлено тем, что в большинстве городских школ шахматы не включены в образовательную программу начальных классов, а также тем, что МБУ ДО «Шахматно-шашечный центр» — ведущее учреждение города, осуществляющее и координирующее популяризацию шахмат и организацию спортивных шахматных соревнований, — не способно охватить всех желающих научиться данной игре или улучшить свои игровые умения детей и подростков от 4 до 18 лет.

Существование данной проблемы (социального запроса) стало основной причиной создания настоящей программы.

Программа составлена на основе методических рекомендаций по реализации курса шахматного всеобуча в образовательных учреждениях различных видов и типов, а также на основе дополнительных общеразвивающих программ с похожим содержанием.

1.2. Адресат программы

Программа «Шахматы» разработана для обучающихся 12-14 лет, проявляющих интерес к занятиям шахматами, интересующихся стратегическими и логическими задачами.

Для успешного освоения программы формируются одновозрастные группы, состоящие из детей обоего пола, с оптимальным количеством 10-15 человек.

1.3. Объем и срок освоения программы

Срок реализации программы «Шахматы» составляет 1 год.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы: 68 часов, из расчета 2 часа недельной нагрузки.

1.4. Форма обучения

Форма обучения: очная.

Программа включает в себя как **теоретические**, так и **практические** занятия, а также возможные выходы на конкурсы и соревнования.

На занятиях сочетаются такие **формы организации деятельности детей (обучения)**, как коллективно-групповая (учебные занятия в группах от 10 до 15 человек, организованных по уровню знаний и умений по программе) и индивидуально-коллективная. Основными формами ведения образовательного процесса на занятиях являются:

- фронтальная (при проведении учебных занятий, когда деятельность педагога осуществляется сразу со всеми детьми: группа получает одно задание, над которым работает каждый обучающийся в едином со всеми темпе, неся при этом личную ответственность за результат своей деятельности; таким образом цель, поставленная перед группой, становится целью каждого её члена, что способствует формированию различных точек зрения на решение учебной задачи, проблемы);

- групповая (при выполнении коллективных заданий, проведении дидактических игр, воспитательных и развлекательных мероприятий и т.д., когда обучающиеся делятся на микрогруппы согласно любому критерию, кроме уровня их знаний и умений по программе), в том числе парная (игровая практика за шахматной доской, совместные проекты).

Основные формы проведения (организации) занятий: учебное занятие, практическое занятие (игровая практика), игра-путешествие, соревнование (конкурс, викторина, турнир), олимпиада, творческая мастерская, мастер-класс, защита проектов.

Программа предполагает проведение следующих **типов** занятий: первично-ознакомительных (изучения нового материала) и комплексных (комбинированных); закрепления изученного и обобщающего повторения.

Основные **методы обучения**, применяющиеся при реализации программы, можно классифицировать следующим образом:

1) **по способу организации занятий:**

- словесные (живое слово педагога, беседа, устное изложение, образный рассказ, объяснения, разъяснения, напоминания, указания);

- наглядные (наблюдение, демонстрация последовательности действий (показ эталона и способа действий в исполнении педагогом с дальнейшей работой обучающихся по образцу), иллюстрация изучаемого материала; в основе наглядных методов обучения на занятиях по программе лежит использование, по Г. М. Коджаспировой, предметной (разнообразных шахматных досок, наборов фигур) и изобразительной образной (рисунков, фотографий, обучающих презентаций), а также символической наглядности — таблиц, мнемосхем, опорных сигналов (по В. Ф. Шаталову));

- практические (выполнение тренировочных заданий и упражнений, самостоятельная творческая (проектная) деятельность);

2) по уровню деятельности обучающихся:

- объяснительно-иллюстративные;

- репродуктивные;

- частично-поисковые (эвристические);

- проблемного изложения;

- исследовательские.

Также используются:

а) аудиовизуальные и интерактивные методы подачи материала (просмотр обучающих презентаций, работа с цифровыми устройствами);

б) эмоциональные методы (подбор ассоциаций, образов, эмоциональное воздействие через живое слово педагога);

в) игровые методы (использование многообразия игр — дидактических, в том числе интерактивных, а также различных соревнований, викторин и т.д.);

Основными **методами воспитания**, применяющимися при реализации программы, являются:

- объяснение;

- разъяснение;

- убеждение;

- этическая беседа;
- пример;
- замечание;
- педагогическое требование;
- поручение;
- просьба;
- состязание;
- приучение к аккуратности выполнения заданий, содержанию в порядке рабочего места;
- инструктаж по технике безопасности при нахождении в учреждении и на занятиях в объединении, при работе с материалами и оборудованием во время занятий;
- демонстрация верного порядка выполнения учебных заданий (показ образцов и примеров);
- методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности (формирования интереса обучающихся к освоению курса) — использование познавательных игр (викторин), соревновательности, создание «сюрпризных моментов», позитивное эмоциональное воздействие педагога, положительное подкрепление (создание «ситуаций успеха», похвалы, одобрение), внедрение системы поощрения с элементами геймификации, награждение, поддерживание на занятиях атмосферы доброжелательности и взаимосоотрудничества обучающихся между собой и с педагогом.

В основу реализации программы положены такие инновационные педагогические технологии, как ИКТ (информационно-коммуникативные технологии) и геймификация (применение игровой механики и игрового мышления в учебном процессе), обусловленные концепцией содержания данной программы (её связью с цифровой средой), а также своей высокой эффективностью при формировании у обучающихся познавательной (учебной) мотивации.

1.5. Особенности организации образовательного процесса. Режим занятий

Общее количество часов в год по программе — 68 часа (14 часов теории и 54 часа практики), из расчёта 2 часа в неделю.

Продолжительность занятия составляет 45 минут, перерыв между занятиями 15 минут (игровая деятельность, активный отдых детей).

Необходимое количество часов для освоения программы, количество занятий в неделю и их продолжительность соответствует нагрузкам, рекомендованным нормами СанПиН.

1.6. Цель и задачи программы

Цель программы — создание условий для разностороннего развития обучающихся посредством игры в «классические» шахматы.

Задачи программы:

1. Образовательные (обучающие):

- познакомить обучающихся с феноменом человеческой культуры — шахматной доской и «классическими» (индийскими) шахматами, с историей их возникновения, развития и существования в современном мире, с основными правилами данной игры, касающимися ходов и взаимодействия фигур, игровой стратегии и тактики;

2. Развивающие (личностные):

- формировать у обучающихся умения организовать своё рабочее место, самостоятельно работать с заданиями и упражнениями (воспринимать, понимать, выполнять, оценивать), а также начальные умения планировать и осуществлять учебную и творческую деятельность в соответствии с поставленной целью и прогнозируемыми результатами;

- формировать у обучающихся умение находить несколько вариантов решения поставленной задачи, осуществлять лучший выбор из них;

- вырабатывать у обучающихся потребность к самостоятельному получению новых знаний, творческой и соревновательной деятельности и самовыражению через неё;

- формировать и поддерживать увлечённость обучающихся дисциплинами курса, выбранным видом внеурочной деятельности, формировать положительную мотивацию к обучению и познанию, осознанное

позитивное отношение к интеллектуальному труду, творческому созиданию, логическим играм;

- способствовать формированию личностных качеств обучающихся: волевых (сила воли), эмоциональных (эмоциональная саморегуляция), деловых (дисциплинированность (усидчивость), ответственность, целеустремлённость), нравственных (культура общения и социальной коммуникации — гуманность, доброжелательность, вежливость, терпимость, тактичность);

- формировать лидерские качества, умение работать в команде (паре, группе), осуществлять адекватную социальную коммуникацию с разновозрастными субъектами, сотрудничество, взаимоконтроль и взаимопомощь;

- прививать чувство гордости и понимание личной ответственности за результаты собственной деятельности;

- формировать умение адекватного принятия успеха и неуспеха;

- формировать ценностное отношение к окружающей действительности, учебному времени и оборудованию.

3. Воспитательные (общекультурные):

- формировать навыки соблюдения основ этикета, культуры поведения в обществе.

1.7. Содержание программы: учебный план программы, учебные планы дисциплин, содержание учебных планов дисциплин

Учебный план программы

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	1	1	
2.	Шахматные фигуры, правила игры	14	3	11
3.	Тактические приемы	27	7	20
4.	Стратегия игры	9	3	6
5.	Турнирная подготовка	17	2	15
	ИТОГО	68	16	52

Содержание учебного плана

Тема 1. Введение в курс. Инструктаж по технике безопасности. Шахматный этикет ведения партии. Входная диагностика.

Теория: Правила поведения в объединении и на занятии, правила обращения с оборудованием. Знакомство с курсом «Шахматы»: режим и расписание занятий, краткое освещение цели и задач курса. Знакомство с учебным оборудованием (шахматные доски, рассортированные по боксам шахматные фигуры).

Шахматный этикет ведения партии на занятиях: правила коммуникации во время партии с противником, окружающими и с судьёй (педагогом), правила совершения хода, правила о касаниях фигур, правило об объявлении шаха, о невозможных ходах.

Практика: Дидактическая игра на знакомство «Осеннее дерево». Анкета «Мои увлечения». Входная диагностика в занимательной игровой форме. Диагностическая игра с реальным/виртуальным противником в «классические» шахматы из заданных позиций (без записи нотации и контроля времени).

Тема 2. Шахматная доска и её расположение. Шахматные фигуры: король, пешка. Угроза и защита. Взятие. Проведение центральной пешки с поддержкой короля.

Теория: Первичное представление о классической шахматной доске, её форме, сторонах. Деление шахматной доски на клетки (поля), принцип их цветового различия и чередования («шахматный порядок»), количество клеток в классической шахматной доске. Стороны доски (края), центр доски. Разнообразие шахматных досок в объединении. Узор шахматной доски в окружающем мире. Принципы верного расположения шахматной доски перед игроком в соответствии с цветом его фигур, справедливые для разных типов досок (с цифробуквенными обозначениями и без них, складных, досок разных размеров). Клетка А1 (нижняя левая клетка) и её цвет как опознавательный признак верного расположения доски для белых фигур.

Шахматный король, его значение в игре. Количество королей на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока). Внешний вид и отличительные

признаки короля в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Разнообразие моделей шахматного короля в исторических и современных наборах. Ход короля, его схема («квадрат» короля). Возможности для хода короля при его положении в центре, на краю, в углу доски.

Король как главная шахматная фигура. Взаимодействие королей в партии и другие правила игры, связанные с королём. Понятие об ближней оппозиции. Первичное представление о цели игры, определении итогов партии (выигрыша/проигрыша). Понятие о ничьей, ничейные ситуации.

Первичное представление о пешке, её роли в игре. Внешний вид и отличительные признаки пешки в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Правила хода и взятия пешкой, правила её проведения и превращения в сильную фигуру. Понятие о сильных фигурах, отличие пешки от сильных фигур. Количество пешек на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока), их расположение в начальной позиции. Понятие о начальной позиции. Центральные и крайние пешки.

Понятие об угрозе и защите. Понятие о «битых полях». Понятие о взятии в шахматах, правила взятия. Понятие о «тихом ходе». Взятие королём и пешками. Защита пешки королём. Защита пешками друг друга (пешечная цепь).

Понятие о сильных/слабых ходах, о лучшем ходе и его значении для успеха партии. Понятие о невозможных ходах. Выигрыш в результате серии невозможных ходов. Понятие о рациональной игре как достижении условий победы кратчайшим путём.

Понятие о проходной пешке. Принципы проведения центральной проходной пешки с поддержкой короля. Препятствование центральной проходной пешке одиноким королём. Понятие о выборе хода и лучшем ходе, важность его совершения в игре.

Шахматный этикет ведения партии на занятиях: правила коммуникации во время партии с противником, окружающими и с судьёй (педагогом), правила совершения хода, правила о касаниях фигур, о невозможных ходах.

Практика: Составление пазлов «Шахматная доска».

Тренировка верного расположения шахматной доски перед собой (с досками разных размеров).

Выполнение малофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на узнавание узора шахматной доски в реальном мире, на сравнение внешнего вида шахматного короля с другими фигурами (с применением знаний о его отличительных признаках), на выбор лучшего хода при игре одиноким королём против пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки короля противника) и пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против одинокого короля соперника, на выбор лучшего хода при проведении центральной проходной пешки с поддержкой короля и препятствовании её проведению).

Выполнение малофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на верное расположение доски, на принцип цветового чередования её клеток, на различение сторон и центра доски, на отображение схемы ходов короля, на закрепление понятий об угрозе/защите/взятии, на закрепление представлений о ходе короля, правилах его перемещения по доске и взаимодействия с королём противника, а также другими союзными/чужими фигурами, на закрепление представлений о ходе пешки, правилах её перемещения по доске и взаимодействия (создания угрозы/защиты) с другими пешками, а также союзным/чужим королём, на принципы игры одиноким королём против пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки короля противника) и пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против одинокого короля соперника, на принципы проведения центральной проходной пешки с поддержкой короля и препятствования её проведению одиноким королём).

Игра из заданных позиций в «классические» шахматы (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на

тренировку умений защищать поле, владеть оппозицией, блокировать пешки, играть против пешечной цепи, проводить центральную проходную пешку с поддержкой короля и препятствовать её проведению.

Тема 3. Шахматные фигуры: ферзь. Шах, мат, пат. Мат ферзём и королём одинокому королю противника.

Теория: Первичное представление о линиях шахматной доски (горизонтали, вертикали, диагонали). Линии шахматной доски в окружающем мире.

Ферзь (королева) как фигура, перемещающаяся по всем линиям шахматной доски. Значение ферзя в игре. Ферзь как сильнейшая шахматная фигура, объединяющая силы двух фигур. Количество ферзей на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока). Внешний вид и отличительные признаки ферзя в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Отличия во внешнем виде ферзя и короля. Разнообразие моделей ферзя в исторических и современных наборах. Ход ферзя, его схема. Возможности для хода ферзя при его положении в центре, на краю, в углу доски. Понятие о длине хода, короткие и длинные ходы. Рациональное движение ферзём по доске.

Понятие о цели игры (условиях победы). Основные понятия шахматной партии, связанные с королём, — шах, мат, пат (ничья). Шах как особая угроза главной шахматной фигуре (королю), принципы оптимального объявления шаха в игре («полезный» шах). Синонимы шаха (атака, нападение, удар). Способы защиты от шаха: уйти из-под удара, перекрыть линию угрозы, побить напавшую фигуру. Мат как шах, от которого нет защиты, принцип его определения и создания в партии. Ничейные ситуации в игре. Пат как разновидность ничьей — позиция, в которой у противника нет возможности совершить ход любой фигурой; принцип создания пата и его предотвращения в партии.

Шахматный этикет: правило об объявлении шаха.

Препятствование продвижению пешек ферзём, принципы игры ферзём (без поддержки короля) против пешечной цепи (с поддержкой и без

поддержки короля противника) и игры пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ферзя (без поддержки короля).

Принципы проведения проходной пешки при поддержке ферзя (защита по вертикали спереди и позади пешки), препятствование ферзём её проведению при поддержке короля/ферзя противника (отсечение и задержка короля противника по горизонтали/вертикали).

Основные принципы и логическая последовательность (алгоритм) действий при матовании ферзём и королём одинокого короля противника. Принципы сопротивления одиноким королём при его матовании ферзём и королём.

Практика: Выполнение малофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на поиск линий шахматной доски в окружающей действительности, на сравнение внешнего вида короля и ферзя между собой и с другими фигурами (с применением знаний об их отличительных признаках), на рациональное движение фигурой по доске, на объявление «полезного» шаха, на определение способов защиты от шаха и выбор лучшего из них, на различение шаха, мата и пата, на мат в 1 ход, на выбор лучшего хода при препятствовании ферзём (без поддержки короля) продвижению пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника) и при игре за пешечную цепь (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ферзя (без поддержки короля), на выбор лучшего хода при проведении пешки с поддержкой ферзя и препятствование ферзём её проведению при поддержке короля/ферзя противника, на матование ферзём и королём одинокого короля противника и сопротивление ему).

Выполнение малофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на отображение схемы ходов ферзя и закрепление представлений о его ходе и взаимодействии с другими фигурами (в том числе взятии), на объявление шаха несколькими способами, на защиту от шаха различными способами (в том числе с выбором лучшего из нескольких), на превращение заданной позиции в мат и пат путём добавления фигуры, на препятствование ферзём (без поддержки короля) продвижению пешек (с

поддержкой и без поддержки короля противника) и продвижение пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ферзя (без поддержки короля), на проведение пешки с поддержкой ферзя и препятствование ферзём её проведению при поддержке короля/ферзя противника, на последовательность (алгоритм) объявления мата ферзём и королём одинокому королю противника и сопротивление ему, на мат в 1 ход).

Разбор и практическое закрепление алгоритма матования ферзём и королём одинокого короля противника.

Создание собственных малофигурных позиций и заданий на изучаемую тему.

Игра из заданных позиций в «классические» шахматы (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений препятствовать ферзём (без поддержки короля) продвижению нескольких пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника), играть пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ферзя (без поддержки короля), проводить проходную пешку при поддержке ферзя и препятствовать ферзём её проведению при поддержке короля/ферзя противника, ставить мат ферзём и королём одинокому королю противника и сопротивляться ему.

Тема 4. Шахматные фигуры: ладья. Мат ладьёй и королём одинокому королю противника. Линейный мат.

Теория: Понятие о тяжёлых фигурах. Ладья, её значение в игре. Количество ладей на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока). Понятие о парных фигурах. История происхождения внешнего вида и наименования фигуры в её взаимосвязи с историей происхождения шахмат. Внешний вид и отличительные признаки ладьи в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Разнообразие моделей ладьи в исторических и современных наборах. Ход ладьи, его схема. Возможности для хода ладьи при её положении в центре, на краю, в углу доски. Первичное представление о силе и ценности фигур.

Игра ферзём/королём против ладьи. Игра ладьёй против короля.

Препятствование продвижению пешек ладьёй, принципы игры ладьёй (без поддержки короля) против пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки короля противника) и игры пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ладьи (без поддержки короля).

Принципы проведения проходной пешки при поддержке ладьи (защита по вертикали спереди и позади пешки), препятствование ладьёй её проведению при поддержке короля/тяжёлой фигуры противника (отсечение и задержка короля противника по горизонтали/вертикали).

Основные принципы и логическая последовательность (алгоритм) действий при матовании ладьёй и королём одинокого короля противника. Принципы сопротивления одиноким королём при его матовании ладьёй и королём.

Линейный мат тяжёлыми фигурами, принципы и логическая последовательность (алгоритм) действий по его реализации в партии. Линейный мат по горизонтали/вертикали на краю доски (двумя ладьями, двумя ферзями, ладьёй и ферзём). Принципы игры против различных разновидностей линейного мата.

Практика: Выполнение малофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на закрепление сведений о происхождении внешнего вида и наименования фигуры, на выбор лучшего хода при игре ладьёй против короля и ферзём/королём против ладьи, на выбор лучшего хода при препятствовании ладьёй (без поддержки короля) продвижению пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника) и при игре за пешечную цепь (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ладьи (без поддержки короля), на выбор лучшего хода при проведении пешки с поддержкой ладьи и препятствование ладьёй её проведению при поддержке короля/тяжёлой фигуры противника, на матование ладьёй и королём одинокого короля противника и сопротивление ему, на линейный мат различными сочетаниями тяжёлых фигур у края доски по горизонтали/вертикали и сопротивление ему).

Выполнение малофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на отображение схемы ходов ладьи и закрепление представлений о её ходе и взаимодействии с другими фигурами (в том числе взятии), на препятствование ладьёй (без поддержки короля) продвижению пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника) и продвижение пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ладьи (без поддержки короля), на проведение пешки с поддержкой ладьи и препятствование ладьёй её проведению при поддержке короля/тяжёлой фигуры противника, на последовательность (алгоритм) объявления мата ладьёй и королём одинокому королю противника и сопротивление ему, на линейный мат различными сочетаниями тяжёлых фигур у края доски по горизонтали/вертикали и сопротивление ему).

Решение на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске мало- и многофигурных заданий на мат тяжёлой фигурой в 1 ход.

Разбор и практическое закрепление алгоритма реализации линейного мата по горизонтали/вертикали на краю доски с использованием различных сочетаний тяжёлых фигур, а также мата ладьёй и королём одинокому королю противника.

Создание собственных малофигурных позиций и заданий на изучаемую тему.

Игра из заданных позиций в «классические» шахматы (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений препятствовать ладьёй (без поддержки короля) продвижению нескольких пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника), играть пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ладьи (без поддержки короля), проводить проходную пешку при поддержке ладьи и препятствовать ладьёй её проведению при поддержке короля/тяжёлой фигуры противника, ставить мат ладьёй и королём одинокому королю противника и сопротивляться ему,

ставить линейный мат различными сочетаниями тяжёлых фигур у края доски по горизонтали/вертикали и сопротивляться ему.

Тема 5. Шахматные фигуры: слон. Начальная позиция и начало партии. Дебютные катастрофы: «детский мат».

Теория: Понятие о лёгких фигурах, их роли в партии и отличиях от тяжёлых фигур. Слон, его значение в игре. Количество слонов на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока), их классификация по цвету поля, занимаемого фигурой в начальной позиции (чернопольный/белопольный), по месту расположения на флангах (королевский/ферзевый). История происхождения внешнего вида и наименования фигуры в её взаимосвязи с историей происхождения шахмат; исторические и иностранные наименования слона. Внешний вид и отличительные признаки слона в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Отличия во внешнем виде слона, ферзя, короля и пешки. Разнообразие моделей слона в исторических и современных наборах. Ход слона, его схема. Возможности для хода слона при его положении в центре, на краю, в углу доски. Первичное представление о силе и ценности слона.

Игра слоном против ладьи. Игра королём/ладьёй против слона. Первичное представление о матовании двумя слонами одинокого короля противника.

Понятие о начальной позиции, расположении в ней сильных фигур. Принципы определения места ферзя и короля, слона и коня в начальной позиции.

Первичное представление об этапах партии (дебют (начало), миттельшпиль (середина), эндшпиль (окончание)). Понятие о дебюте, значение верно разыгранного дебюта для успеха партии; основные принципы дебюта, связанные с выведением лёгких фигур в центр, их значение для успеха партии и реализация в игре.

Понятие о дебютных катастрофах. «Дурацкий мат», «детский мат» как наиболее популярные разновидности дебютных катастроф. Логическая

последовательность (алгоритм) действий при объявлении «детского мата».
Предотвращение «детского мата».

Практика: Выполнение мало- и многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на закрепление сведений о происхождении внешнего вида и наименования фигуры, на выбор лучшего хода при игре слоном против других фигур (кроме коня) и другими фигурами против слона, при матовании одинокого короля противника двумя слонами, при объявлении «детского мата» и защите от него).

Выполнение мало- и многофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на отображение схемы ходов слона и закрепление представлений о его ходе и взаимодействии с другими фигурами, на мат двумя слонами одинокому королю противника и «детский мат» в 1 ход, а также их предотвращение).

Решение логических задач в тетради с использованием простейших циклов в алгоритмах программирования.

Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений ставить «детский мат» и избегать его.

Тема 6. Шахматные фигуры: конь. Мат Легалья.

Теория: Конь как самая необычная шахматная фигура, его значение в игре. Количество коней на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока). Внешний вид и отличительные признаки коня в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Разнообразие моделей коня в исторических и современных наборах. Ход коня, его схема («круг» коня). Принципы правильного хода конём. Возможности для хода коня при его положении в центре, на краю, в углу доски. Первичное представление о силе и ценности коня.

Игра конём против тяжёлых фигур и слона. Игра королём, тяжёлыми фигурами и слоном против коня. Шах и мат конём, понятие о «спёртом мате».

Представление хода коня с помощью записи цикла в программировании.

Конь как первая фигура, открывающая дебют. Первичное представление о многообразии дебютов с участием коня. Дебют четырёх коней.

Мат Легалья как одна из наиболее известных разновидностей дебютных катастроф с участием шахматных коней. Логическая последовательность (алгоритм) действий при объявлении мата Легалья. Предотвращение мата Легалья.

Практика: Выполнение мало- и многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на выбор лучшего хода при игре конём против других фигур и другими фигурами против коня, при объявлении мата Легалья и защите от него, при объявлении «спёртого мата» и защите от него).

Выполнение мало- и многофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на отображение схемы ходов коня и закрепление представлений о его ходе и взаимодействии с другими фигурами, на «спёртый мат» и мат Легалья в 1 ход, а также его предотвращение).

Решение логических задач в тетради с использованием 1–2-хступенчатых циклов в алгоритмах программирования.

Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений ставить мат Легалья и избегать его.

Тема 7. Дебют и его принципы. Рокировка.

Теория: Понятие об этапах партии (дебют (начало), миттельшпиль (середина), эндшпиль (окончание)). Понятие о дебюте, значение верно разыгранного дебюта для успеха партии. Множественность вариантов первого хода в дебюте, принципы его оптимального выбора. Шахматная доска, её центр и фланги (королевский, ферзевый), захват центра в дебюте и его значение для успеха партии. Основные принципы дебюта, их значение для успеха партии и реализация в игре. «Идеальное» расположение фигур в дебюте («голова быка»). Понятие о манёвренности фигур. Условная продолжительность дебюта (количество ходов).

Рокировка как уникальный ход шахматной партии, принципы её выполнения, условия рокировки, разрешающие и запрещающие. Значимость рокировки в партии. Рокировка в длинную и короткую сторону.

Практика: Выполнение многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах и в тетради на соблюдение принципов дебюта и поиск их нарушений в началах партий, на осуществление рокировки с соблюдением её условий, разрешающих и запрещающих. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений правильно начинать партию в соответствии с принципами дебюта и правильно осуществлять рокировку.

Тема 8. Игра пешками: взятие на проходе, пешечные окончания.

Теория: Взятие на проходе как особое правило хода пешки, его принципы.

Ключевые принципы игры в пешечных окончаниях: активная роль короля, игра на двух флангах, обмен фигур, защита проходной пешки.

Практика: Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске на осуществление взятия на проходе, реализацию принципов игры в пешечных окончаниях. Игра из заданных позиций в «классические» шахматы (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений планирования и реализации планов в пешечных окончаниях.

Тема 9. Игровая практика с шахматными часами.

Теория: Шахматные часы (таймер), их устройство, разновидности (механические, электронные, компьютерные) и их отличия. Эксплуатация шахматных часов: завод, выставление времени, остановка, хранение. Принципы ведения партии с шахматными часами (с контролем времени), без записи нотации. Понятие «цейтнот». «Классические» шахматы (от 60 минут) и «быстрые шахматы», или «рапид» (свыше 10, но менее 60 минут), их отличия по контролю времени.

Практика: Игра на реальных досках в быстрые шахматы (рапид, 15 минут) без записи нотации на тренировку умения правильно распределять время на партию.

Тема 10. Зимний шахматный турнир.

Теория: Основные правила проведения шахматных турниров. Турнир по олимпийской системе (на выбывание). Принципы жеребьёвки и составления пар игроков на турнире, перемены цветов. Игровые столы, их нумерация, расположение досок. Шахматный этикет на турнире. Принципы судейства, начисления очков и присуждения призовых мест в турнире. Психологический настрой на турнир.

Практика: Зимний шахматный турнир в «классические» шахматы, без записи нотации и контроля времени (по олимпийской системе).

Тема 11. Сила и ценность фигур.

Теория: Понятие «материал» (шахматные фигуры). Понятия силы и ценности шахматных фигур, отличие силы от ценности. Абсолютная сила фигур. Сравнение шахматных фигур по силе и ценности: пешка как базовая единица ценности фигур; тяжёлые и лёгкие фигуры, их «стоимость» в пешках; король как особая фигура, его значение в партии. Критерии силы фигур (зависимость от ударности (количества контролируемых полей) и подвижности — количества направлений возможного движения, скорости и маневренности).

Понятие о размене, значение размена в партии. Принципы размена. Понятие о равноценности и неравноценности.

Понятие о материальном равновесии и материальном преимуществе (перевесе), выигрыше качества (ферзь против ладьи, ладья против лёгкой фигуры, лёгкая фигура против пешки).

Практика: Промежуточная диагностическая работа. Выполнение мало- и многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на сравнение силы (ценности) фигур, определение равноценности размена, возможности получения материального преимущества/равновесия, выигрыша качества). Игра в «классические»

шахматы из начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений осуществлять равноценный размен, добиваться материального преимущества/равновесия, выигрывать качество.

Тема 12. Шахматная нотация.

Теория: Полная шахматная нотация, её назначение. Принципы записи полной шахматной нотации: обозначение клеток/полей доски, запись наименований фигур в российской и международной шахматной нотации. Особые символы шахматной нотации и принципы их использования для записи ходов и взаимодействия фигур во время партии («тихий ход», взятие, ход чёрных, шах, мат, пат (ничья), рокировка в длинную и короткую сторону, превращение пешки).

Практика: Работа с прописью на тренировку разборчивого изображения от руки букв шахматной нотации. Диктант на слух (узнавание букв шахматной нотации по их произношению). Игровые упражнения «Почтальон», «Перекрёсток», «Морской бой». Решение мало- и многофигурных задач с записью ходов при помощи шахматной нотации. Выполнение в тетради заданий типа «Найди ошибку». Создание собственных заданий на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции с реальным/виртуальным противником без контроля времени, с записью первых 10 ходов при помощи шахматной нотации.

Тема 13. Тактические приёмы: двойной удар («вилка» и «вилка с шахом»), связка, контратака, «рентген». Шах и его тактические разновидности: «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».

Теория: Понятия «стратегия» и «тактика», их различия. Первичное представление о планировании игры. Понятие о тактических приёмах (ударах фигур), их значение для успеха партии.

Тактический приём «двойной удар» («вилка» и «вилка с шахом»), принципы его реализации. Двойной удар как ловушка в дебюте «защита двух коней». Предотвращение двойного удара («вилки» и «вилки с шахом»).

Тактический приём «контратака», принципы его реализации. Контратака как концепция дебюта «русская партия». Предотвращение контратаки.

Тактический приём «связка» как основа других тактических приёмов, принципы его реализации. Фигуры связывающая, связанная (заслоняющая), прикрываемая. Типы связок: полная (абсолютная/относительная), неполная. Связка в ловушке «русской партии». Предотвращение связки.

Тактический приём, основанный на связке: «рентген», принципы его реализации. «Рентген» как линейный удар. Предотвращение «рентгена».

Тактическая разновидность шаха: «вскрытый (открытый) шах», принципы его реализации. «Двойной шах» как тактическая разновидность «вскрытого шаха». Реально возможное (допустимое правилами) количество шахов на доске. Предотвращение «вскрытого/двойного шаха». Ловушка со «вскрытым шахом» в дебюте «русская партия».

Практика: Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске на узнавание в позиции, осуществление и предотвращение тактических приёмов: двойной удар («вилка» и «вилка с шахом»), связка, контратака, «рентген», «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах». Создание собственных позиций с двойным ударом («вилкой» и «вилкой с шахом»), связкой, контратакой, «рентгеном», «вскрытым (открытым) шахом», «двойным шахом». Игра в «классические» шахматы из начальной позиции противником (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным на тренировку умений осуществлять в партии изученные тактические приёмы.

Тема 14. Итоговое занятие.

Практика: Итоговая диагностическая работа, разбор допущенных в ней ошибок. Итоговый шахматный турнир на выбывание по «классическим» шахматам без контроля времени с нотационной записью первых 10 ходов каждой партии.

1.8. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки.

Метапредметные результаты:

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Ориентирование в своей системе знаний: понимание, что нужна дополнительная информация (знания) для решения задачи.
- Умение добывать новые знания: извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, иллюстрация и др.), перерабатывать полученную информацию, делать самостоятельные выводы, использовать новые знания на практике.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты:

Знать терминологию курса (на низком уровне — понимать основные термины, на среднем и высоком уровне — уметь объяснять их своими словами, периодически употреблять в речи в верном контексте):

- наименования, связанные с ведением партий и турниров, — правила игры, невозможный ход, позиция (в т. ч. начальная позиция), партия, ведение партии, соперники (противники/партнёры), шахматный этикет, турнир, олимпийская система проведения турнира, жеребьёвка, жребий, составление пар, шахматная нотация (русская и международная),

- наименования, связанные со структурой шахматной доски, — клетка (поле), «шахматный порядок», клетка A1, линия сгиба, центр доски, расположение доски/фигур, сторона (край) доски, противоположная сторона доски, линия (горизонталь, вертикаль, короткая/длинная диагональ, открытая/закрытая линия),

- наименования шахматных фигур: официальные (король, пешка (проходная, центральная/крайняя) ферзь, слон (чернопольный/белопольный, королевский/ферзевый), ладья, конь), неофициальные (ферзь — королева, ладья — тура, слон — офицер, епископ), типы шахматных фигур (союзная, парная, сильная, тяжёлая/лёгкая),

- наименования, связанные с передвижением фигур по доске, — ход (сильный/слабый, лучший, невозможный, короткий/длинный, «тихий»), выбор хода, схема ходов фигуры, «квадрат» короля, «круг коня»,

- наименования, связанные со взаимодействием фигур в партии, — угроза (атака, нападение, удар), прицелиться, «битые поля», защита (поддержка), защита поля, взятие (взять/побить фигуру), быть/стоять под боем, снять фигуру с доски, занять/захватить поле, перекрыть линию атаки, «работа» фигуры,

- наименования особых ходов и позиций, связанных с королём, — шах («полезный», ближний), мат, пат, оппозиция (ближняя), рокировка (длинная/короткая),

- наименования итогов партии (выигрыш, проигрыш, ничья),

- наименования разновидностей мата — линейный мат по горизонтали/вертикали на краю доски двумя ладьями, двумя ферзями, ладьёй и ферзём, «спёртый мат», в том числе в «дебютных катастрофах» («детский мат», «дурацкий мат», мат Легалья)

- наименования, связанные с этапами партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль), — развитие фигур, захват центра, «форточка», «голова быка», развёртывание, манёвренность фигур,

- наименования, связанные со стратегией и тактикой игры, — план игры, тактический приём (удар), «двойной удар» («вилка» и «вилка с шахом»), принцип, контратака, связка, прикрываемая/связывающая (нападающая)/связанная (закрывающая, заслоняющая) фигура, неполная/полная (абсолютная/относительная) связка, «рентген», «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».

Уметь:

- располагать перед собой шахматную доску, независимо от её типа, размера и цифробуквенных обозначений, пользуясь различными опознавательными признаками;

- воспринимать с листа и с экрана шахматные диаграммы (позиции), решать их, изображая ход стрелкой или записывая с помощью нотации;

- оперативно расставлять фигуры в начальную позицию в соответствии с её принципами, в заданную позицию с листа/экрана/под диктовку педагога;

- определять любую фигуру из различных реальных/виртуальных шахматных наборов по отличительным признакам её внешнего вида, самостоятельно различать все шахматные фигуры между собой по внешнему виду;

- играть всеми фигурами (безошибочно осуществлять любой из них ходы и взаимодействие с другими фигурами на доске, в том числе взятие);

- определять «битые поля»;

- определять в партии особое положение короля на доске, связанное с атакой на него (шах/мат/пат);

- решать типовые и нетипичные задачи на мат в 1 ход различными фигурами;

- ставить в партии мат королём и тяжёлой фигурой одинокому королю противника и сопротивляться данному матованию;

- ставить в партии различными способами некоторые разновидности мата в дебютных катастрофах («детский мат», «дурацкий мат», мат Легаля), замечать попытку их реализации противником и избегать этого различными способами;

- разыгрывать начало партии (дебют) в соответствии с его основными принципами, стремиться к его идеальной реализации путём захвата центра доски, а также стараться не допускать реализации данной возможности противником;

- разыгрывать в партии верной последовательности 3 – 4 начальных хода дебютов «русская партия» и «защита двух коней», избегая дебютных ловушек и создавая их при ошибках противника;

- осуществлять в партии рокировку в соответствии с её основными принципами и условиями выполнения, стремиться к ранней рокировке, а также стараться не допускать реализации данной возможности противником;

- замечать в партии позиции, в которых возможно применить один или несколько тактических приёмов (двойной удар («вилку»/«вилку с шахом»), связку, контратаку, «рентген», «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах»), выбирать и осуществлять наиболее оптимальный из них в зависимости от текущей позиции, а также замечать позиции, в которых противник может воспользоваться тем или иным тактическим приёмом, и не допускать реализации данной возможности противником;

- замечать в партии позиции, в которых возможно взятие на проходе, и осуществлять его;

- проводить в партии проходную пешку под защитой тяжёлой фигуры, реализуемой разными способами по вертикали, а также стараться препятствовать проведению противником проходной пешки;

- верно называть буквенные обозначения вертикалей шахматной доски в прямом/обратном порядке и вразброс;

- находить клетку на пересечении линий доски, определять её принадлежность к конкретной горизонтали, вертикали, диагонали, записывать координаты данной клетки с помощью шахматной нотации;

- записывать с помощью полной шахматной нотации расположение, ходы и взаимодействия фигур на доске («тихий ход», взятие, ход чёрных, шах, мат, пат (ничья), рокировка в длинную и короткую сторону, превращение пешки);

- читать запись полной шахматной нотации, восстанавливать по ней партию;

- разыгрывать партию из начальной/заданной позиции с реальным противником или искусственным интеллектом;

- сравнивать фигуры по ценности (силе) между собой, рассуждать при выборе лучшего хода в партии, опираясь на сравнительную силу и ценность фигур.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график. Календарно-тематическое планирование дисциплин

Календарный учебный график

Название	Дата начала	Дата окончания
1 четверть	01.09.21	24.10.21
2 четверть	01.11.21	31.12.21
3 четверть	10.01.22	26.03.22
4 четверть	04.04.22	28.05.22

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема и содержание занятия	Кол-во часов	Раздел
1	Введение в курс. Инструктаж по технике безопасности. Входная диагностика.	1	1
2	Шахматная доска и её расположение. Шахматные фигуры: король, пешка.	1	2
3	Шахматные фигуры: король, пешка. Угроза и защита.	1	2
4	Шахматные фигуры: король, пешка. Взятие.	1	2
5	Проведение центральной пешки с поддержкой короля.	1	3
6	Шахматные фигуры: ферзь.	1	2
7	Шах, мат, пат.	1	2
8	Мат ферзём и королём одинокому королю противника.	1	3
9	Способы защиты короля от нападения.	1	3
10	Шахматные фигуры: ладья.	1	2
11	Мат ладьёй и королём одинокому королю противника.	1	3
12	Линейный мат.	1	3
13	Проведение проходной пешки при помощи ладьи.	1	3
14	Препятствование проведению проходной пешки.	1	3
15	Шахматные фигуры: слон.	1	2
16	Начальная позиция и начало партии.	1	2
17	Этапы партии.	1	4
18	Дебютные катастрофы: «детский мат».	1	4
19	Защита от «детского мата».	1	4
20	Шахматные фигуры: конь.	1	2
21	Шах и мат конём. Спёртый мат.	1	3
22	Дебютные катастрофы: мат Легаля.	1	4
23	Защита от мата Легаля.	1	4
24	Дебют и его принципы.	1	4
25	Рокировка.	1	2
26	Рокировка в длинную и короткую сторону.	1	2
27	Игра пешками: взятие на проходе.	1	2
28	Игра пешками: пешечные окончания.	1	3
29	Защита проходной пешки.	1	3
30	Правила игры с контролем времени.	1	5
31	Виды игры по контролю времени.	1	5
32	Правила обращения с шахматными часами.	1	5

33	Игровая практика с шахматными часами.	1	5
34	«Цейтнот», распределение времени на партию.	1	5
35	Контроль времени при игре «Рапид».	1	5
36	Контроль времени при игре «Блиц».	1	5
37	Зимний шахматный турнир. Правила проведения турнира. 1-ый и 2-ой тур.	1	5
38	Зимний шахматный турнир. 3-й, 4-й тур.	1	5
39	Зимний шахматный турнир. 5-й, 6-й тур. Завершение турнира.	1	5
40	Сила и ценность фигур. «Легкие» фигуры.	1	2
41	Сила и ценность фигур. «Тяжелые» фигуры.	1	2
42	Сила и ценность фигур. Выгода размена.	1	4
43	Шахматная нотация. Обозначение полей.	1	5
44	Шахматная нотация. Обозначение фигур.	1	5
45	Шахматная нотация. Обозначение взаимодействия фигур: взятие, превращение пешки.	1	5
46	Шахматная нотация. Обозначение шаха, мата, пата, рокировки в длинную и короткую сторону.	1	5
47	Тактические приёмы: двойной удар («вилка»).	1	3
48	Тактические приёмы: двойной удар с шахом («вилка с шахом»).	1	3
49	Тактические приёмы: защита от двойного удара.	1	3
50	Решение задач на двойной удар, двойной удар с шахом.	1	3
51	Тактические приёмы: связка.	1	3
52	Тактические приёмы: связка, избавление от связки.	1	3
53	Решение задач на связку.	1	3
54	Связка в ловушке «русской партии».	1	4
55	Тактические приёмы: контратака.	1	3
56	Контратака как концепция дебюта «русская партия».	1	4
57	Решение задач на контратаку.	1	3
58	Тактические приёмы: «рентген».	1	3
59	Решение задач на «рентген».	1	3
60	Примеры тактических приемов в партиях.	1	3
61	Шах и его тактические разновидности: «вскрытый (открытый) шах».	1	3
62	Решение задач на «вскрытый (открытый) шах».	1	3
63	Шах и его тактические разновидности: «двойной шах».	1	3
64	Решение задач на «двойной шах».	1	3
65	Итоговая диагностическая работа, разбор допущенных в ней ошибок.	1	3
66	Итоговый шахматный турнир: Открытие турнира, 1-ый, 2-ой тур.	1	5
67	Итоговый шахматный турнир: 3-й, 4-й тур.	1	5
68	Итоговый шахматный турнир: 5-й, 6-й тур. Завершение турнира.	1	5
	ИТОГО:	68	

2.2. Условия реализации программы

Минимально требуемые для реализации программы условия включают в себя:

1. Материально-техническое обеспечение.

Занятия по программе проводятся специально оборудованном помещении (учебном кабинете). Освещение, циркуляция воздуха, температура и влажность в кабинете соответствуют нормам и требованиям СанПиН к учебному помещению.

Кабинет оснащён мебелью:

- рабочим (компьютерным) столом педагога;
- стационарной доской на магнитной основе и принадлежностями для работы с ней (набором белого и цветного мела, тряпочкой для стирания с доски, указкой не менее 30 см, круглыми цветными магнитами разных диаметров);
- соответствующими росту детей партами и стульями по числу обучающихся в группе (в расчёте на 15 посадочных мест).

Обязательным оборудованием, необходимым для реализации программы, являются шахматные наборы, включающие в себя шахматную доску и комплект фигур (количество тех и других наборов — не менее 15 штук).

Техническое оснащение кабинета представлено стационарным компьютером с подключением к Интернету.

2. Информационное обеспечение (аудио-, видео-, фото-, Интернет-источники информации):

- раздаточные пособия: карточки с упражнениями и задачами, диагностические материалы;
- мультимедийные презентации по темам занятий;
- видеоматериалы по темам занятий;

3. Библиотека методической литературы (электронная и печатная продукция):

- сборники шахматных задач;

2.3. Формы аттестации

Для определения уровня освоения программы обучающимися и отслеживания его динамики, анализа результативности ведения образовательной деятельности и выявления необходимости в её коррекции разработан **педагогический мониторинг**, который осуществляется в течение всего учебного года и включает в себя:

- **первичную диагностику**, которая проводится в начале учебного года; целью первичной диагностики является определение уровня «домашней подготовки» обучающихся — наличия у них знаний и умений (общей осведомлённости) в области использования шахматной доски и игры в шахматы, — а также для определения общего интеллектуального развития обучающихся и уровня их мотивации к освоению данной программы;

- **текущую диагностику**, которая реализуется в процессе проведения каждого учебного занятия и направлена на закрепление теоретического материала по изучаемой теме и на формирование практических умений; формы текущей диагностики — фронтальная (опрос, игра/игровые упражнения, проверка выполнения письменного/творческого задания, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами), индивидуальная (самостоятельная письменная/творческая работа, олимпиада, викторина, диагностика), групповая (совместная самостоятельная творческая работа и её представление, игровая практика, соревнование);

- **промежуточную диагностику**, осуществляется 1 раз в середине года (конец декабря – январь) и включает в себя анкетирование на выявление изменений интересов (склонностей, увлечений) и уровня мотивации к продолжению освоения программы, проведение отборочного соревнования (зимнего шахматного турнира) и тестирование;

- **итоговую диагностику**, представляет собой предъявление детьми (в доступной им форме) результата обучения, предусмотренного программой; итоговая аттестация проводится в конце апреля – мае и состоит из анкетирования на выявление изменений интересов (склонностей, увлечений)

и уровня мотивации к продолжению пройденного курса, написания итоговой диагностической работы и проведения шахматного турнира в рамках объединения;

Формами отслеживания и фиксации педагогом образовательных результатов по программе являются аналитическая справка по итогам проведения диагностики в течение учебного года, журнал посещаемости, материалы анкетирования и тестирования, протоколы соревнований (турниров).

Формами предъявления и демонстрации педагогом образовательных результатов по программе являются аналитическая справка по итогам проведения диагностики в течение учебного года, сведения о продолжении обучения выпускников программы в объединениях УДО по её профилю, открытое (городское) соревнование, фотографии учебной и соревновательной деятельности детей.

2.4. Оценочные материалы

При реализации программы предполагается использование «безотметочных» форм определения результатов образовательной деятельности обучающихся. Используемая на занятиях система поощрения предполагает начисление обучающимся баллов (поощрительных наклеек) за правильно выполненные задания (ответы), с учётом их сложности, скорости и самостоятельности выполнения и т.д., которые заносятся в «Дневник юного шахматиста» наряду с отметками о сдаче «нормативов», свидетельствующими об уверенном овладении обучающимся тем или иным игровым умением, продемонстрированным педагогу.

Помимо «Дневника юного шахматиста» для определения достижения обучающимися планируемых результатов реализации программы используются методики, перечень которых включает в себя:

- метод текущего педагогического наблюдения;
- самостоятельно разработанную анкету «Мои увлечения»;
- самостоятельно разработанную на основе лепестковой диаграммы методику диагностики учебной мотивации обучающихся;

- самостоятельно разработанные диагностические работы для вводного, промежуточного, итогового контроля.

Параметры и критерии оценки результатов освоения программы

Параметры	Уровни		
	Низкий	Средний (необходимый)	Высокий (повышенный)
Личностные результаты:	Учащийся посещает занятия без проявления особого интереса.	Ребенок с желанием посещает занятия, может выполнять сложные задания, но преодолевая трудности, просит помощи. Проявляет эпизодический интерес, который зависит от содержания или формы занятий.	Ребенок с желанием посещает занятия, проявляет активность, любит выполнять сложные задания, самостоятельно преодолевать трудности. Демонстрирует удовлетворение от занятий.
	Ребенок критично относится к мнению окружающих, принимает правила поведения и путь разрешения конфликтной ситуации только под руководством педагога.	Ребенок принимает к сведению мнение окружающих, способен договариваться и находить выходы из спорных ситуаций с помощью педагога. У ребенка присутствуют навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных ситуациях.	Ребенок уважительно относится к позиции другого, умеет договариваться и самостоятельно находить выходы из спорных ситуаций. У ребенка развиты навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных ситуациях.
	Ребенок доброжелателен к узкому кругу людей, не стремится помогать окружающим.	Ребенок не всегда доброжелателен, проявляет интерес к чувствам определенного круга людей, помогает окружающим по просьбе педагога.	Ребенок доброжелателен, эмоционально-отзывчив, проявляет интерес к чувствам других людей, умеет сопереживать, предлагает помощь в решении проблемной ситуации.
	Ребенок придерживается правил в оформлении окружающего пространства под	Ребенок старается придерживаться порядка оформления окружающего пространства.	У ребенка сформирована потребность к эстетическому оформлению окружающего пространства.

	руководством педагога.		
	Ребенок оценивает только чужие поступки. Не берет на себя ответственность за свои поступки.	Ребенок способен оценивать поступки свои и окружающих, осознавать их последствия в беседе с педагогом.	Ребенок самостоятельно оценивает свои поступки и поступки окружающих, осознает их последствия, берет на себя ответственность за свои поступки.
Метапредметные результаты:	В беседе с педагогом ребенок принимает цели и задачи предстоящей деятельности, сохраняет их при помощи руководителя. Решает поставленную задачу с помощью педагога.	Ребенок принимает цели и задачи, поставленные педагогом, старается сохранить их на протяжении всей деятельности. Иногда самостоятельно осуществляет поиск решения поставленной задачи.	Ребенок принимает цели и задачи, поставленные педагогом, сохраняет их на протяжении всей деятельности. Стремится к самостоятельному поиску решения поставленной задачи.
	Ребенок составляет план действий, контролирует его выполнение и оценивает результат совместно с педагогом	Ребенок планирует и контролирует деятельность с помощью педагога. оценивает полученный результат.	Ребенок умеет планировать и контролировать деятельность в соответствии с поставленной задачей, пытается найти различные способы достижения результата, оценивает полученный результат с точки зрения эффективности.
	Ребенок слабо ориентируется в своей системе знаний, при помощи педагога вспоминает необходимую информацию и применяет ее для решения поставленной задачи.	Ребенок ориентируется в своей системе знаний, осознает необходимость дополнительной информации для решения поставленной задачи, пытается осуществить поиск необходимой информации в	Ребенок хорошо ориентируется в своей системе знаний, осознает необходимость дополнительной информации для решения поставленной задачи, самостоятельно осуществляет ее поиск и переработку,

		источниках, указанных педагогом, систематизирует ее и делает выводы с помощью педагога. Пытается применить полученные знания на практике.	делает выводы, пытается применить на практике, обращается за помощью к педагогу в случае необходимости.
Предметные результаты:	<p>Ребенок понимает не все основные шахматные термины или не может объяснить их своими словами. При расстановке фигур в начальную или заданную позицию, ребенок путается, не может быстро найти нужное поле. Совершает ошибки при ходе фигурой или взаимодействии ее с другими фигурами на доске. Затрудняется в определении особого положения короля (шах/мат/пат). Нарушает основные принципы при разыгрывании дебюта. Не может завершить партию (поставить мат). Не замечает в партии позиции, где можно применить тактические приемы.</p>	<p>Ребенок понимает все основные шахматные термины и может объяснить их своими словами. Может оперативно расставлять фигуры в начальную или заданную позицию, воспринимать шахматные диаграммы, решать их, изображая ход стрелкой. Безошибочно осуществляет ход любой из фигур, правильно определяет положение короля (шах/мат/пат). Соблюдает основные принципы разыгрывания дебюта, знает последовательность ходов в дебютах «русская партия», «защита двух коней». Умеет ставить различные виды мата (линейный, спертый, «детский мат», «дурацкий мат», мат Легалья). Применяет в партии различные тактические приемы.</p>	<p>Ребенок понимает все основные шахматные термины и может объяснить их своими словами. Может оперативно расставлять фигуры в начальную или заданную позицию, воспринимать шахматные диаграммы, решать их, изображая ход стрелкой и записывая решение шахматной нотацией. Безошибочно осуществляет ход любой из фигур, правильно определяет положение короля (шах/мат/пат). Соблюдает основные принципы разыгрывания дебюта, знает последовательность ходов в дебютах «русская партия», «защита двух коней», знает возможные ловушки в этих дебютах и умеет их избегать. Умеет ставить различные виды мата (линейный, спертый, «детский мат», «дурацкий мат», мат Легалья) и защищать своего короля от мата. Применяет в партии</p>

			различные тактические приемы. Умеет правильно записывать партию используя шахматную нотацию и восстанавливать партию по записи.
--	--	--	---

2.5. Методические материалы

Методика работы по программе включает в себя:

1. Особенности организации образовательного процесса:

осуществление обучения в очной форме.

2. Основные методы обучения, которые можно классифицировать:

1) по способу организации занятий:

- словесные (живое слово педагога, беседа, устное изложение, образный рассказ, объяснения, разъяснения, напоминания, указания);

- наглядные (наблюдение, демонстрация последовательности действий (показ эталона и способа действий в исполнении педагогом с дальнейшей работой обучающихся по образцу), иллюстрация изучаемого материала; в основе наглядных методов обучения на занятиях по программе лежит использование, по Г. М. Коджаспировой, предметной (разнообразных шахматных досок, наборов фигур) и изобразительной образной наглядности (рисунков, фотографий, обучающих презентаций));

- практические (выполнение тренировочных заданий и упражнений);

б) по уровню деятельности обучающихся:

- объяснительно-иллюстративные;

- репродуктивные;

- частично-поисковые (эвристические);

- проблемного изложения;

Также используются:

а) аудиовизуальные и интерактивные методы подачи материала (просмотр обучающих презентаций, работа с цифровыми устройствами);

б) эмоциональные методы (подбор ассоциаций, образов, эмоциональное воздействие через живое слово педагога);

в) игровые методы (использование многообразия игр — дидактических, в том числе интерактивных, а также различных соревнований, викторин и т.д.);

3. Основные методы воспитания:

- объяснение;
- разъяснение;
- убеждение;
- этическая беседа;
- пример;
- замечание;
- педагогическое требование;
- поручение;
- просьба;
- состязание;
- приучение к аккуратности выполнения заданий, содержанию в порядке рабочего места;
- инструктаж по технике безопасности при нахождении в учреждении и на занятиях в объединении, при работе с материалами и оборудованием во время занятий;
- демонстрация верного порядка выполнения учебных заданий (показ образцов и примеров);
- методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности (формирования интереса обучающихся к освоению курса) — использование познавательных игр (викторин), соревновательности, создание «сюрпризных моментов», позитивное эмоциональное воздействие педагога, положительное подкрепление (создание «ситуаций успеха», похвалы, одобрение), внедрение системы поощрения с элементами геймификации, награждение, поддерживание на занятиях атмосферы доброжелательности и сотрудничества обучающихся между собой и с педагогом.

4. Формы организации деятельности детей (обучения):

- коллективно-групповая (учебные занятия в группах от 10 до 15 человек, организованных по уровню знаний и умений по программе);
- индивидуально-коллективная (проектная деятельность).

Формы ведения образовательного процесса на занятиях:

- фронтальная (при проведении учебных занятий, когда деятельность педагога осуществляется сразу со всеми детьми: группа получает одно задание, над которым работает каждый обучающийся в едином со всеми темпе, неся при этом личную ответственность за результат своей деятельности; таким образом цель, поставленная перед группой, становится целью каждого её члена, что способствует формированию различных точек зрения на решение учебной задачи, проблемы);
- групповая (при выполнении коллективных заданий, проведении дидактических игр, воспитательных и развлекательных мероприятий и т.д., когда обучающиеся делятся на микрогруппы согласно любому критерию, кроме уровня их знаний и умений по программе), в том числе парная (игровая практика за шахматной доской).

Основные формы проведения (организации) занятий: учебное занятие, практическое занятие (игровая практика), игра-путешествие, соревнование (конкурс, викторина, турнир), олимпиада, мастер-класс.

Формы подведения итогов по темам и тематическим блокам: фронтальная (беседа, проверка выполнения письменного/творческого задания), индивидуальная (самостоятельная письменная/творческая работа), групповая (выполнение игровых упражнений, игровая практика), диагностическая работа (тестирование), соревнование (викторина, турнир).

5. Педагогические технологии:

5.1. Инновационные:

а) ИКТ (информационно-коммуникативные технологии), подразумевающие использование специальных компьютерных шахматных программ (обучающих, редакторов диаграмм, движков), учебных и интерактивных презентаций, онлайн-тренажёров, онлайн-платформ;

б) геймификация (применение игровой механики и игрового мышления в учебном процессе);

5.2. Современные:

а) здоровье сберегающие технологии (А. Н. Акимова), включающие в себя соблюдение нормативов длительности занятия, санитарных требований к поддержанию оптимального климата рабочего кабинета, обязательное введение в структуру занятия физкультурных пауз и перерывов, пальчиковых тренингов (нейрогимнастики) и т.д.;

б) технология игрового обучения, игровой деятельности (Л. С. Выготский, В. В. Давыдов, Э. Эддинал, Ф. Персивал Д. Б. Эльконин и др.), заключающаяся в использовании на каждом занятии дидактических игр (на закрепление изученного материала, общее развитие логики);

в) технология дифференцированного обучения и воспитания, базирующаяся на идее индивидуального обучения на основе личностно-ориентированного подхода И. С. Якиманской, элементах идеи индивидуализации обучения в понимании И. Э. Унта;

г) элементы современных педагогических технологий — развивающего обучения (И. Г. Песталоцци, К. Д. Ушинский, Л. С. Выготский, Л. В. Занков, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов и др.), группового обучения, разноуровневого обучения (Дж. Кэрролл, Б. Блум, З. И. Калмыкова и др.), проблемного обучения, коммуникативной технологии обучения и др.

6. Типы занятий: первично-ознакомительных (изучения нового материала) и комплексных (комбинированных); закрепления изученного и обобщающего повторения.

Примерный алгоритм занятия по изучению нового материала

(из расчёта длительности 1 занятия — 1-2 часа, с учётом физкультпаузы (2-3 минуты) и перерыва (15 минут)):

- организационный момент, нейрогимнастика (3 минуты);
- «интеллектуальная разминка» — решение задачи на логику, проблемной ситуации для перехода к объявлению темы (до 5 – 10 минут);

- целеполагание, определение этапов работы, структуры занятия (2 минуты);

- фронтальная работа обучающихся с педагогом (до 10 – 20 минут) — изучение нового материала в ходе беседы, демонстрации последовательности действий;

- закрепление нового материала (до 5 – 20 минут) — фронтальная работа обучающихся с интерактивными тренажёрами, онлайн-платформами, выполнение игровых упражнений;

- самостоятельная письменная и/или творческая работа обучающихся в тетрадях (до 3 – 10 минут);

- фронтальная проверка результатов самостоятельной работы обучающихся (до 3 – 10 минут);

- подведение итогов занятия, самооценка обучающихся (2 – 5 минут);

- игровая практика (до 10 – 20 минут).

Время, оставшееся свободным в структуре занятия, прибавляется к времени игровой практики.

Примерный алгоритм занятия по закреплению нового материала

(из расчёта длительности 1 занятия — 1-2 часа, с учётом физкультпаузы (2-3 минуты) и перерыва (15 минут)):

- организационный момент, нейрогимнастика (3 минуты);

- «интеллектуальная разминка» — решение задачи на логику или выполнение упражнения для актуализации пройденного материала и перехода к объявлению темы (до 5 – 10 минут);

- целеполагание, определение этапов работы, структуры занятия (2 минуты);

- закрепление изученного (до 5 – 10 минут) — фронтальная работа обучающихся с интерактивными тренажёрами, онлайн-платформами;

- самостоятельная письменная и/или творческая работа обучающихся в тетрадях (до 5 минут);

- фронтальная проверка результатов самостоятельной работы обучающихся (до 3 – 5 минут);

- подведение итогов занятия, самооценка обучающихся (2 – 5 минут);
- игровая практика (до 20 – 60 минут).

Время, оставшееся свободным в структуре занятия, прибавляется к времени игровой практики.

2.6. Список литературы

1. Прудникова Е.А., Волкова Е.И. Шахматы в школе. Методические рекомендации. — М.: Просвещение, 2019. — 87 с.
2. Смирнов Д. С. Шахматы / Д. С. Смирнов — М : Издательство АСТ, 2018. — 192 с.
3. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя: — Обнинск: 2011. — 120 с.
4. Чеваннес, Сабрина. Шахматы для детей / Сабрина Чеваннес ; [пер. с англ. С.Худякова]. — М. : Эксмо, 2016. — 128 с.
5. Шека А. 33 совета начинающему шахматисту: версия 1.02. [Электронный ресурс]: шахматный портал Chess.ru. URL: <http://lp.xchess.ru/>