

Санкт-Петербургское государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение « Индустриально-судостроительный лицей»

ПРИНЯТО

УТВЕРЖДЕНО

Педагогическим советом

Директор СПб ГБПОУ «ИСЛ»

СПб ГБПОУ «ИСЛ»

Куричкис И.В.

Протокол

Приказ № _____ от _____

№ _____ от _____ 2017

2017

***Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа для детей и взрослых
« Шахматы»***

Направленность программы: физкультурно-спортивная

Срок реализации: 1 год (а)

Объем реализуемой программы - 180 часов

Возрастной диапазон освоения программы: от 14 до 23 лет

Режим занятий:

1 группа – понедельник, среда, пятница с 16.00- 17.15

2 группа – понедельник, среда, пятница с 17.30 – 18.45

Составитель:

Педагог дополнительного образования

Агапов Юрий Сергеевич

Санкт-Петербург

-2017-

Содержание (оглавление) Программы

№	Содержание	Страница
1	Пояснительная записка	3-7
2	Учебный план	7
3	Содержание изучаемого курса	8-11
4	Рабочая программа	11-16
5	Методическое обеспечение программы	16-17
6	Список литературы	18
7	Результаты освоения образовательной программы	17-18

Пояснительная записка

Шахматы давно заслужили официальное признание не только как мощное средство воспитания и развития человека, но и как неотъемлемая составная часть культурной жизни современного общества. В шахматы играют миллионы людей. В Интернете постоянно играют сотни тысяч шахматных партий. Шахматы входят в обязательную

школьную программу таких стран, как Армения, Азербайджан, Венгрия, Испания, Мексика.

Известный советский педагог В.А.Сухомлинский писал: «Шахматы – превосходная школа последовательного логического мышления... Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память. Она должна войти в жизнь школы, как один из элементов умственной культуры». Программа кружка «Шахматы», далее Программа, имеет физкультурно-спортивную направленность. Программа подразумевает участие в турнирах, соревнованиях, праздниках. Основная задача шахматных педагога заключается в том, чтобы привить у учащихся интерес к занятиям шахматами, помочь начинающим овладеть элементарными основами игры, а «продвинутым» разобраться с красотой идей и приёмов на шахматной доске. Занятия шахматами требует от человека полной отдачи, большой физической и психологической нагрузки, это очень большая затрата времени и духовных сил. Шахматисты, несомненно, очень талантливые люди, они с успехом могли бы приложить свои умственные и интеллектуальные способности к другим сторонам человеческой деятельности. Это не означает, что каждый школьник, решивший серьёзно заниматься шахматами, должен непременно стать мастером или гроссмейстером, ведь в нашем сложном мире так много увлекательных занятий, профессий и специальностей. Занятия шахматами ни в коей мере не должны мешать профессиональному становлению человека, напротив, они должны помогать ему в этом, способствовать становлению его личности.

При обучении детей шахматам их знания должны пополняться и элементарными сведениями исторического характера. Не ставится задача подробного изучения творчества шахматистов, а предполагается лишь первое знакомство с лучшими представителями этой древней игры. Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всеми этому и многому другому в значительной степени способствует обучение игре в шахматы. Программа предназначена для одновременного обучения учащихся разновозрастной группы образовательного учреждения. Занятия проводятся регулярно три раза в неделю по 2 часа, а также рекомендуется 2 – 3 раза в неделю заниматься самостоятельно, для этого учащиеся получают индивидуальные задания. Программа рассчитана на один год обучения. Время на занятиях посвящается

ознакомлению с историей происхождения шахмат, получению первоначальных навыков участия в соревнованиях, изучению основных шахматных законов, ознакомлению с основными тактическими идеями и приемами. В последние годы происходит интенсивный процесс внедрения информационных компьютерных технологий (далее ИКТ) во все отрасли деятельности человека. Не является исключением, и процесс обучения учащихся шахматам в предлагаемой Программе. В Программе предполагается активное применение мультимедийных обучающих программ, которые можно использовать даже на мобильных устройствах. Включение в учебный процесс компьютерных обучающих программ помогает построить его, с учетом индивидуальных особенностей обучаемого, сделать этот процесс динамичным и наглядным. В процессе занятий шахматами учащиеся получают целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в жизни. Игра в шахматы помогает повысить концентрацию внимания, а также развить воображение, смекалку, изобретательность, ориентирование на плоскости. Занятия шахматами развивают у детей мышление, память, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений, предвидение результатов. На протяжении обучения они овладевают важнейшими логическими операциями: анализом и синтезом, умением сравнивать и обобщать, делать логические выводы – мыслить самостоятельно. Красивая игра – шахматы, влияет на эстетическое развитие личности, расширяет кругозор, способствует общему развитию и воспитанию учащихся.

Актуальность создания данной программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а также ориентирована на социальный заказ общества. Программа “Шахматы” базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а также творческой самореализации детей. Она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию талантливых детей.

Цель программы:

развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, а также обладающей такими качествами как целеустремлённость и настойчивость в достижении цели, через овладение общеразвивающими и спортивными навыками шахматной игры.

Задачи.

Обучающие:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;

- сформировать правильное поведение во время игры;

- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;

- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

Формы проведения занятий:

1. Практикум.

2. Контрольная работа.

3. Сеанс одновременной игры.

4. Турнир.

5. Блиц-турнир.

6. Конкурс.

7. Лекция.

8. Турнир.

9. Беседа.

10. Семинар.

11. Анализ партий.

12. Консультационная партия.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения**:

По внешним признакам деятельности педагога и учащихся:

Словесный– беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.

Наглядный – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации.

Практический – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

По степени активности познавательной деятельности учащихся:

Объяснительно-иллюстративные - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

Репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях.

Исследовательский – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий.

По логичности подхода:

Аналитический – анализ партий и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач.

По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:

Частично-поисковый – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

В результате освоения данной программой учащиеся должны овладеть следующими **знаниями и умениями:**

На 1 этапе обучения

Должны знать	Должны уметь
<ul style="list-style-type: none"> - все ходы фигур; - шахматную нотацию; - сравнительную ценность фигур; - что такое шах, мат, пат; - общие принципы игры в начале партии; - правила поведения во время игры; - тактические удары (связка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах); - общие принципы игры – в эндшпиле, в миттельшпиле; - правила поведения во время игры. 	<ul style="list-style-type: none"> - ставить мат тяжёлыми фигурами; - играть шахматную партию с записью; - правильно вести себя во время игры.
<ul style="list-style-type: none"> - как проводить атаку на короля; - простейшие технические приёмы в эндшпиле (ладейном, пешечном), борьбу ферзя против пешки; - что такое открытая линия; - 7-я, 2-я горизонталь. 	<ul style="list-style-type: none"> - решать комбинации на различные темы (коневые, пешечные, тяжелофигурные, комбинации с сочетанием идей и др.); - уважительно относиться к сопернику по игре.

На 2 этапе обучения

Должны знать	Должны уметь
--------------	--------------

<ul style="list-style-type: none"> - темы шахматной стратегии (пешечный центр, подрыв пешечного центра, фигуры против пешечного центра, разноцветные слоны в миттельшпиле, форпост на открытой и полуоткрытой линии, борьба за открытую линию, роль центра при фланговых операциях); - технические приёмы в эндшпиле (пешечном, ладейном). - борьба фигуры против пешек в эндшпиле; - лучшее пешечное расположение в эндшпиле; - знать основные положения Шахматного кодекса РФ. 	<ul style="list-style-type: none"> - тренировать технику расчёта; - решать комбинации на разные темы; - самостоятельно работать с шахматной литературой; - играть с записью и часами; - играть турнирные партии;
---	---

Учебный план

№ п\п	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего	Теор. занятия	Практич. занятия
1	Основы игры	30	7	15
2	Основы дебюта	10	3	5
3	Основы эндшпиля	32	8	16
4	Тактика	56	14	28
5	Игра в миттельшпиле	30	10	20
6	Соревнования	22	18	36
ИТОГО		180	60	120

Содержание программы

1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Содержание и режим занятий; Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

2. Первое знакомство с Шахматным королевством.

Теория: Из истории шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения.

3. Шахматная доска – поле шахматных сражений:

Теория: Знакомство с основными понятиями:

Горизонтали,

Вертикали

Диагонали

Центр, фланги.

Игра «Почтальон».

Практика:

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

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

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

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например: «Диагональ e1 — a5»).

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

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

4. Шахматные фигуры. Первое знакомство.

Теория: »Тронул — ходи!». Белая и черная армии.

Практика:

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

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

5. Благородные пешки черно-белой доски.

Теория:

«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.

«Подножка» (правило взятие на проходе).

Практика:

Дидактические игры и задания

«В бой идут одни только пешки».

«Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

6. Король — самая важная, главная фигура.

Теория: Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Практика:

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин».

7. Ладья

Теория: Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

Практика:

Дидактические игры и задания

Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».

8. Слон.

Теория: Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика:

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

9. «Могучая фигура» Ферзь.

Теория: «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона

Практика:

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

10. Конь.

Теория: «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона

Практика:

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

11. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Практика:

Дидактические игры и задания

«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

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

12. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Теория: Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Практика:

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

13. Мат – цель игры.

Теория: Понятие шахматного термина «мат». Мат цель шахматной игры.

Практика: Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.

Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, «эполетный» мат, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

Дидактические игры и задания

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количества полей для отхода.

Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

14. Техника матования одинокого короля

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

Практика:

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

15. Ничья.

Теория: Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Практика:

Дидактическое задание

«Пат или не пат».

16. Рокировка.

Теория: Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика:

Дидактическое задание

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

17. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.

Теория: Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

18. Короткие шахматные партии.

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: «Ферзь любит свой цвет».

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практика:

Дидактические игры и задания

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

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

19. Занимательные страницы шахмат.

Теория: Шахматные сказки.

Практика.

Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

Решение шахматных задач.

20. Спортивно-массовые мероприятия.

Теория: Подготовка к соревнованиям. Психологическая подготовка юного спортсмена к соревнованиям.

Практика.

Участие в соревнованиях и турнирах.

Календарно-тематический план

№ п/п	Месяц	Число	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
1	09	1	Вводное	1,5	0,5	1	
2	09	4	Шахматная нотация	1,5	0,5	1	
3	09	6	Превращение пешек	1,5	0,5	1	
4	09	8	Правило взятия на проходе	1,5	0,5	1	
5	09	11	Рокировка	1,5	0,5	1	
6	09	13	Ценность фигур и пешек	1,5	0,5	1	
7	09	15	Некоторые случаи	1,5	0,5	1	

			ничьей				
8	09	18	Мат тяжелыми фигурами	1,5	0,5	1	
9	09	20	Мат тяжелыми фигурами (окончание)	1,5	0,5	1	
10	09	22	Упражнения на мат	1,5	0,5	1	
11	09	25	Как начинать партию	1,5	0,5	1	
12	09	27	Как начинать партию (окончание)	1,5	0,5	1	
13	09	29	Что делать после дебюта	1,5	0,5	1	
14	10	2	Использование большого материального перевеса	1,5	0,5	1	
15	10	4	Использование большого материального перевеса (окончание)	1,5	0,5	1	
16	10	6	Правило квадрата	1,5	0,5	1	
17	10	9	Король и крайняя (ладейная) пешка против короля	1,5	0,5	1	
18	10	11	Король и некрайняя пешка против короля	1,5	0,5	1	
19	10	13	Использование геометрических мотивов	1,5	0,5	1	
20	10	16	Связка	1,5	0,5	1	
21	10	18	Связка (окончание)	1,5	0,5	1	
22	10	20	Двойной удар	1,5	0,5	1	
23	10	23	Открытое нападение	1,5	0,5	1	

24	10	25	Открытый шах	1,5	0,5	1	
25	10	27	Двойной шах	1.5	0,5	1	
26	10	30	Что такое комбинация. Комбинации, основанные на диагональном действии слонов	1,5	0,5	1	
27	11	1	Жертва слона на h7 (h2)	1,5	0,5	1	
28	11	3	Коневые комбинации	1,5	0,5	1	
29	11	6	Коневые комбинации (окончание)	1.5	0,5	1	
30	11	8	Пешечные комбинации	1,5	0,5	1	
31	11	10	Пешечные комбинации (окончание)	1,5	0,5	1	
32	11	13	Тяжелофигурные комбинации	1,5	0,5	1	
33	11	15	Тяжелофигурные комбинации (окончание)	1.5	0,5	1	
34	11	17	Типичные комбинации, основанные на взаимодействии фигур	1,5	0,5	1	
35	11	20	Типичные комбинации, основанные на взаимодействии фигур (окончание)	1,5	0,5	1	
36	11	22	Комбинации на завлечение	1,5	0,5	1	
37	11	24	Комбинации на блокировку	1.5	0,5	1	
38	11	27	Комбинации на	1,5	0,5	1	

			отвлечение				
39	11	29	Комбинации на освобождение поля	1,5	0,5	1	
40	12	1	Комбинации на освобождение линии	1,5	0,5	1	
41	12	4	Комбинации на перекрытие	1,5	0,5	1	
42	12	6	Комбинации на уничтожение защиты	1,5	0,5	1	
43	12	8	Комбинации на захват пункта	1,5	0,5	1	
44	12	11	Комбинации на разрушение	1,5	0,5	1	
45	12	13	Комбинации с сочетанием идей	1,5	0,5	1	
46	12	15	Шахматные задачи	1,5	0,5	1	
47	12	18	Ловушки	1,5	0,5	1	
48	12	20	Атака на нерокировавшегося короля	1,5	0,5	1	
49	12	22	Атака на нерокировавшегося короля (окончание)	1,5	0,5	1	
50	12	25	Атака на короля при односторонних рокировках	1,5	0,5	1	
51	12	27	Атака на короля при односторонних рокировках (окончание)	1,5	0,5	1	
52	12	29	Атака на короля при разносторонних	1,5	0,5	1	

			рокировках				
53	01	10	Атака на короля при разносторонних рокировках (окончание)	2	1	1	
54	01	12	Особенности эндшпиля. Реализация лишней пешки в пешечных окончаниях	2	1	1	
55	01	15	Отдаленная проходная пешка	2	1	1	
56	01	17	Защищенная проходная пешка	2	1	1	
57	01	19	Борьба ферзя против пешки	2	1	1	
58	01	22	Борьба ферзя против пешки (окончание)	2	1	1	
59	01	24	Некоторые случаи ничьей при большом материальном перевесе	2	1	1	
60	01	26	Элементарные ладейные окончания	2	1	1	
61	01	29	Некоторые технические приемы в ладейных окончаниях	2	1	1	
62	01	31	Окончания, в которых слон сильнее коня	2	1	1	
63	02	2	Окончания, в которых конь сильнее слона	2	1	1	
64	02	5	Окончания с одноцветными слонами	2	1	1	
65	02	7	Окончания с	2	1	1	

			разноцветными слонами				
66	02	9	«Хорошие» и «плохие» слоны	2	1	1	
67	02	12	Сильные и слабые пункты (поля)	2	1	1	
68	02	14	Пешечные слабости	2	1	1	
69	02	16	Открытая линия	2	1	1	
70	02	19	7-я (2-я) горизонталь	2	1	1	
71	02	21	Как изучать дебют	2	1	1	
72	02	26	Как изучать дебют (продолжение)	2	1	1	
73	02	28	Как изучать дебют (продолжение)	1,5	0,5	1	
74	03	2	Как изучать дебют (продолжение)	1,5	0,5	1	
75	03	5	Как изучать дебют (окончание)	1,5	0,5	1	
76	03	7	Атака на нерокировавшегося короля	1,5	0,5	1	
77	03	9	Атака на нерокировавшегося короля (окончание)	1,5	0,5	1	
78	03	12	Атака на короля при односторонних рокировках	1,5	0,5	1	
79	03	14	Атака на короля при односторонних рокировках (окончание)	1,5	0,5	1	
80	03	16	Атака на короля при	1,5	0,5	1	

			разносторонних рокировках				
81	03	19	Атака на короля при разносторонних рокировках (окончание)	1,5	0,5	1	
82	03	21	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
83	03	23	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
84	03	26	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
85	03	28	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
86	03	30	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
87	04	2	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
88	04	4	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
89	04	6	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
90	04	9	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
91	04	11	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
92	04	13	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
93	04	16	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	
94	04	18	Конкурс решения комбинаций	1,5	0,5	1	

95	04	20	Конкурс комбинаций	решения	1,5	0,5	1	
96	04	23	Конкурс комбинаций	решения	1,5	0,5	1	
97	04	25	Конкурс комбинаций	решения	1,5	0,5	1	
98	04	27	Конкурс комбинаций	решения	1,5	0,5	1	
99	04	30	Конкурс комбинаций	решения	1,5	0,5	1	
100	05	4	Конкурс комбинаций	решения	1,5	0,5	1	
101	05	14	Конкурс комбинаций	решения	1,5	0,5	1	
102	05	16	Блицконкурс		1,5	0,5	1	
103	05	18	Блицконкурс		1,5	0,5	1	
104	05	21	Блицконкурс		1,5	0,5	1	
105	05	23	Блицконкурс		1,5	0,5	1	
106	05	25	Блицконкурс		1,5	0,5	1	
107	05	28	Блицконкурс		1,5	0,5	1	
108	05	30	Блицконкурс		1,5	0,5	1	
109	06	4	Конкурс задач-двухходовок	решения	1,5	0,5	1	
110	06	6	Конкурс задач-двухходовок	решения	1,5	0,5	1	
111	06	8	Конкурс задач-двухходовок	решения	1,5	0,5	1	
112	06	11	Конкурс задач-двухходовок	решения	1,5	0,5	1	
112	06	15	Конкурс задач-двухходовок	решения	1,5	0,5	1	
114	06	18	Конкурс	решения	1,5	0,5	1	

			задач-двухходовок				
115	06	20	Конкурс решения задач-двухходовок	1,5	0,5	1	
116	06	22	Конкурс решения задач-двухходовок	1,5	0,5	1	
117	06	25	Итоговый турнир	1,5	0,5	1	
118	06	27	Итоговый турнир	1,5	0,5	1	
119	06	29	Итоговый турнир	1,5	0,5	1	
120	06	29	Итоговый турнир	1,5	0,5	1	
ИТОГО				180	60	120	

Методическое обеспечение программы

Основные методы обучения:

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

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

При знакомстве с шахматными фигурами.

При изучении шахматной доски.

При обучении правилам игры;

При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции — мотив — идея — расчёт — ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттель-шпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная шахматная литература, картотека дебютов и др.).

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

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

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

Основные формы и средства обучения:

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

Участие в турнирах и соревнованиях.

Ожидаемые результаты

К концу обучения по программе

Знают:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

правила хода и взятия каждой фигурой – ходы, в том числе шах и рокировку; нападения и взятия, в том числе и взятие на проходе;

названия и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита;

цель игры: мат, пат, ничья;

шахматную нотацию;

абсолютную и относительную ценность фигур.

приёмы и способы матования одинокого короля;

историю возникновения шахматной игры;

правила игры.

Умеют:

записывать шахматную партию;

пользоваться шахматными часами;

проводить комбинации;

владеть техникой матования одинокого короля;

решать простейшие задач;

записывать партию до 10-го хода.

приобретут теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;

повысят уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности; сформируют умения производить логические операции.

сформируют личностные качества – трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность и потребность ведения здорового образа жизни.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Специальная литература по всем разделам программы для работы педагога с детьми:

- Авербах Ю. – Шахматные окончания. – Москва, ФиС., 1962.
Капабланка Х.-Р. Основы шахматной игры. – Ленинград, 1925.
Костров В., «Занимательные шахматы, Нескучный учебник», СПб, «Тригон», 1997.
Костров В., Рожков П., 2000 шахматных заданий (Шахматные комбинации), СПб, 2004.
Костров В., Рожков П., 2000 шахматных заданий (Шахматные окончания), СПб, 2004.
Костров В., Яковлев Н., «Шахматный решебник», СПб, 2002.
Давлетов Д., Костров В., «Шахматы, 4-5 год обучения», СПб, «Книжный мир», 1998.
Давлетов Д., «Шахматы, 4-5 год обучения», Часть 2, СПб, «Книжный мир», 1999.
Зак В. О маленьких для больших. – Москва. ФиС., 1973.
Зак В. Пути совершенствования. – Москва. ФиС., 1988.
Котов А. Тайны мышления шахматиста. – ФиС., Москва. 1988.
Костров В., Яковлев Н., «Эта книга повысит класс игры в шахматы», для шахматистов 2-3 разряда. СПб, 2002.
Ласкер Эм. – Учебник шахматной игры. – Москва. 1937.
Нимцович А. Моя система на практике. – Москва. 1930.

Книги и пособия, адресованные детям:

- Авербах Ю. – Шахматные окончания. – Москва, ФиС., 1962.
Капабланка Х.-Р. Основы шахматной игры. – Ленинград, 1925.
Костров В., «Занимательные шахматы, Нескучный учебник», СПб, «Тригон», 1997.
Костров В., Рожков П., 2000 шахматных заданий (Шахматные комбинации), СПб, 2004.
Костров В., Рожков П., 2000 шахматных заданий (Шахматные окончания), СПб, 2004.
Костров В., Яковлев Н., «Шахматный решебник», СПб, 2002.