

Утверждена:  
Директор школы МБОУ ХМР «СОШ  
\_\_\_\_\_ И.С. Федорчук  
«27» августа 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа  
физкультурно-спортивной направленности  
«Шахматы»**

Возраст обучающихся: 10-14 лет  
Срок реализации: 2024-2027 гг.

Автор-составитель:  
Демеха Иван Анатольевич,  
Высшая квалификационная категория

Горноправдинск, 2024 г.

## 1. Пояснительная записка

*Направленность* (профиль) программы – физкультурно-спортивная, развитие интеллектуальных способностей школьника, его коммуникабельности в процессе обучения шахматной игре.

*Актуальность* программы обусловлена тем, что в школьный период детства и юности происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

*Отличительные особенности* программы – доступность и результативность без повышения нагрузки для обучающихся; ведущая роль деятельности обучающихся – они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности; широкое использование занимательного материала, включение в учебные занятия игровых ситуаций, игровых упражнений; расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения и самореализации позволяет обучающимся преодолеть замкнутость и обрести друзей; процесс обучения шахматам способствует развитию логического мышления, способностей к анализу и обобщению.

*Педагогическая целесообразность* программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим и средним школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного

материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

*Адресат программы* – школьники младшего и среднего школьного возраста. Программа предусмотрена для групповых занятий, но предусматривает обязательное ведение учета индивидуальных достижений обучающихся, что определяет обратную связь, позволяющую педагогу дополнительного образования иметь полную информацию по каждому обучающемуся и по каждому занятию. Программа рекомендована для обучения в 5-9 классах и рассчитана на учебный год при одном занятии в неделю.

Каждое занятие - это:

- 1) Новый предметный материал.
- 2) Вопросы (устные).
- 3) Задания и задачи (письменные).
- 4) Интересная интеллектуальная игра.

Предметная составляющая курса заключается в кратком изложении темы занятия и серии вопросов, которые тестируют школьников по материалам текущего занятия. Каждый обучающийся получает новые знания и навыки. Ценное умение, которое приобретают юные шахматисты – это самостоятельность мышления.

*Общее количество* учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы – 4,5 учебных часа в неделю: 5-8 классы – 1 час в неделю; 9 класс – 0,5 часа в неделю.

Каждое занятие завершается игровым упражнением или партией в шахматы, обучающиеся приобретают навыки общения друг с другом, готовы помогать при обучении товарищу, играя, таким образом, роль наставника.

*Форма обучения* – очная (Закон № 273-ФЗ, гл. 2, ст. 17, п. 2), а также «допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения» (Закон № 273-ФЗ, гл. 2, ст. 17, п. 4).

*Особенности организации образовательной деятельности* – в соответствии с индивидуальными учебным планом в объединении «Шахматы» формируется пять учебных групп обучающихся разного возраста (Приказ №1008, п.7); состав групп – постоянный.

Режим занятий – согласно расписанию, периодичность - одно занятие в неделю, продолжительность занятия – не более одного учебного часа.

### 3. Цель и задачи программы

**Цель программы** развитие творческих и интеллектуальных способностей обучающихся через занятия игрой в шахматы.

*Личностные* задачи - формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни и т.п.;

*Метапредметные* - развитие мотивации к развитию творческих и интеллектуальных способностей, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности и т.п.;

*Образовательные* (предметные) - развитие познавательного интереса к шахматной игре, включение в познавательную деятельность, приобретение определенных знаний, умений, навыков и компетенций.

#### **Задачи:**

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

## **Результаты усвоения учебного курса внеурочной деятельности**

### **Личностные результаты освоения программы учебного курса:**

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- 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, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

### **Метапредметные результаты освоения программы учебного курса:**

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- 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 освоения программы учебного курса:**

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

## **4. Содержание программы**

### **5 класс**

#### **Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.**

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

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

**Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.** Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

**Дидактические игры и задания.** «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из обучающихся на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадайка». 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.

**Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.** Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «Ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

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

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

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

**Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР** (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «На уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

**Дидактические игры и задания.** «Игра на уничтожение» – важная игра курса. У обучающегося формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «Игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.** Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

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

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

**Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.** Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

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



**6 класс.**

**Раздел № 1. Краткая история шахмат.** Рождение шахмат. От Чатуранги к Шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

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

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

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).

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

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

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы обучающихся.

**Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

**Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

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

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

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

**Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

**Дидактические, игры и задания.** «Шах или мат». Шах или мат черному королю?

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

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

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

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

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

**Раздел №5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.** Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

**Дидактические игры и задания.** «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**Раздел №6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.** Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

**Дидактические игры и задания.** «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

## **7 класс**

### **Раздел №1. Повторение изученного материала (4 часа).**

Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).

Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и Шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной

мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.

Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).

**Раздел № 2. Основы дебюта (26 часов).** Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Выявление причин поражения в них одной из сторон. *Дидактическое задание* «Мат в 1 ход» (на втором либо третьем ходу партии). Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».

*Дидактические задания* «Поставь детский мат», «Защитись от мата». Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в 1 ход», «Защитись от мата».

*Дидактические задания* «Поставь мат в 1 ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки». Дидактическое задание «Выведи фигуру».

Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?». Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру».

*Дидактические задания* «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в 1 ход нерокированному королю», «Поставь мат в 2 хода нерокированному королю», «Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?».

*Дидактические задания* «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».

*Дидактические задания* «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание».

Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.

*Дидактическое задание* «Выведи фигуру».

Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство».

*Дидактические задания* «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».

Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру».

Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.

*Дидактические задания* «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в 1 ход нерокированному королю», «Поставь мат в 2 хода нерокированному королю», «Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?».

Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».

Связка в дебюте. Полная и неполная связка.

*Дидактические задания* «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание». Решение заданий. Игровая практика. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.

### **Раздел №3. Повторение программного материала (5 часов)**

Игровая практика.

Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения.

*Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала

Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии

## **8 класс**

Содержание **четвертого** года обучения схоже с курсом третьего года обучения и акцентировано на игровую деятельность учащихся. Более конкретную содержательную линию за четвертый год обучения можно разложить по следующим разделам:

**1. Повторение, изученного в предыдущем году. (2 ч).**

**2. Краткая история шахмат.** Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. (1 ч).

**3. Шахматная нотация.** Обозначение горизонталей, вертикалей, обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Блиц-шахматы. Игра с часами. (3 ч).

**4. . Ценность шахматных фигур.** Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. (4 ч).

**5. Техника матования одинокого короля.** Дифференцированные подходы к постановке мата (две ладьи против короля; ферзь и ладья против короля; ферзь и король против короля). (4 ч).

**6. Достижение мата без жертвы материала.** Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. (4 ч).

**7. Шахматная комбинация.** Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки. (17 ч).

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

## 9 класс

Материал пятого года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

### 1. Основы миттельшпиля

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

#### *Дидактические задания*

"Выигрыш материала". Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

"Мат в 3 хода". Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

"Сделай ничью" Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

### 2. Основы эндшпиля

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило "квадрата". Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали.

Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.

Дидактические задания

"Мат в 2 хода". Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. "Мат в 3 хода". Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. "Выигрыш фигуры". Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

"Квадрат". Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

"Проведи пешку в ферзи". Тут требуется провести пешку в ферзи.

"Выигрыш или ничья?". Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

"Куда отступить королем?". Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

"Путь к ничьей". Точной игрой надо добиться ничьей.

К концу учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

## 5. Планируемые результаты

***К концу обучения обучающиеся 5 класса должны знать:***

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

***К концу обучения обучающиеся 5 класса должны уметь:***

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;

- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

***К концу обучения обучающиеся 6 класса должны знать:***

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

***К концу обучения обучающиеся 6 класса должны уметь:***

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

***К концу обучения обучающиеся 7 класса должны знать:***

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль.

***К концу обучения обучающиеся 7 класса должны уметь:***

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

***К концу обучения обучающиеся 8-9 класса должны знать и уметь:***

***1 уровень:***

- ✓ учащиеся должны **знать:**
- ✓ шахматную доску и ее структуру;
- ✓ обозначение полей линий;
- ✓ ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- ✓ основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

**уметь:**

- ✓ играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- ✓ записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;

- ✓ находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- ✓ оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- ✓ планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- ✓ определять общую цель и пути ее достижения;
- ✓ решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

### **2 уровень:**

учащиеся должны **знать:**

- ✓ выигрышные стратегии матования одинокого короля;

**уметь:**

- ✓ ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;
- ✓ понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- ✓ сравнивать и анализировать действия других игроков;
- ✓ разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

### **2 уровень:**

учащиеся должны **знать:**

- ✓ основные идеи комбинаций различных типов;

**уметь:**

- ✓ осуществлять простейшие комбинации;
- ✓ определять наиболее эффективные способы достижения результата.

*Конечным результатом обучения* считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

## **6. Условия реализации программы**

1. Материально-техническое обеспечение – для проведения занятий объединения «Шахматы» оборудована классная комната, 12 наборов шахмат (шахматы + шахматная доска), две магнитные настенные доски для анализа и разбора шахматных комбинаций; два ПК с программным обеспечением для компьютерной игры в шахматы; интерактивная доска, мультимедиа проектор для показа игровых шахматных программ и презентаций.

2) Информационное обеспечение – аудио-, видео-, фото-, Интернет источники:



- Департамент информационных технологий Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, уникальный **проект** создания **сети Интернет центров ... Белая ладья 2018**;

- FlashChess III шахматы с компьютером онлайн - флеш игра в шахматы;

- Chess Maniac - интернет шахматы онлайн.Chess 3DR.

3) Кадровое обеспечение – над реализацией программы работает педагог с высшей квалификационной категории, педагогический стаж – 40 лет, во взаимодействии с тренерами сборной Югры по шахматам Югорской шахматной академии г. Ханты-Мансийск (в рамках сетевого взаимодействия), занятых в реализации программы развития шахмат в ХМАО-Югре «Югра – территория шахмат».

## **7. Формы аттестации/контроля**

Для определения результативности освоения программы используются:

- шахматные турниры (в командном и личном зачете) на уровне ОУ и поселения (в ноябре ко Дню единства народов России, в декабре – турнир на призы Деда Мороза, в феврале – ко Дню Защитника Отечества, в конце марта – турнир «белая ладья» среди школьников во время весенних каникул;

- на муниципальном и региональном уровне, ежегодная шахматная олимпиада школьников «Белая ладья» в Югорской шахматной академии г. Ханты-Мансийска (февраль-март), в ежегодной районной Спартакиаде школьников (сентябрь-октябрь) Все эти разнообразные турниры, соревнования и олимпиады призваны отражать достижения цели и задач программы.

*Формы отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов:*

- аналитическая справка, аналитический материал;

- аудиозапись, видеозапись;

- грамота, диплом, дневник наблюдений, журнал посещаемости;

- материал анкетирования и тестирования, методическая разработка;

- портфолио, протокол соревнований, фото, отзыв детей и родителей, свидетельство (сертификат);

- статья, аналитическая справка, аналитический материал по итогам проведения турнира или олимпиады;

- защита проектных и исследовательских работ, конкурс, концерт, научно-практическая конференция, олимпиада, открытое занятие, отчет итоговый, портфолио.
- праздник, слет, соревнование, фестиваль и др.

## 8. Оценочные материалы

**Перечень (пакет) диагностических методик**, позволяющих определить достижение обучающимися планируемых результатов раскрыт в **Законе № 273-ФЗ, ст. 2, п. 9; ст. 47, п.5)** и **должен в точности соответствовать заявленным планируемым результатам программы с целью отслеживания каждого из них:**

- игровые технологии;
- проблемное обучение;
- коммуникативные технологии;
- технологии интенсификации обучения на основе схемных и знаковых моделей В.Ф. Шаталова;
- компьютерные технологии обучения шахматным играм.

**Пакет диагностических методик педагога дополнительного образования должен быть активным, т.е. постоянно и систематично применяемым на практике.**

## 9. Методические материалы

**Особенности организации образовательной деятельности** – очная, дистанционная, в условиях сетевого взаимодействия с Департаментом информационных технологий Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, уникальный **проект создания сети Интернет центров ... Белая ладья 2015 и др.;**

### **Методы обучения:**

- словесный, наглядный, практический;
- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный, частично-поисковый;
- проблемный, игровой
- метод воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.;

### **Формы организации образовательной деятельности:**

- индивидуальная;

- индивидуально-групповая;
- групповая;

**Формы организации учебного занятия:**

- встреча с интересными людьми, выставка, галерея, гостиная, диспут, защита проектов, игра;
- олимпиада, открытое занятие, праздник, практическое занятие, представление, презентация;
- семинар, соревнование, тренинг, турнир, фабрика, чемпионат.

**Педагогические технологии:**

- технология индивидуализации обучения;
- технология группового обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология программированного обучения;
- технология развивающего обучения, технология проблемного обучения;
- технология дистанционного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности;
- технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности;
- здоровьесберегающая технология и др.

**Алгоритм учебного занятия** – краткое описание структуры занятия и его этапов:

Каждое занятие - это:

- 5) Новый предметный материал.
- 6) Вопросы (устные).
- 7) Задания и задачи (письменные).
- 8) Интересная интеллектуальная игра.

**Дидактические материалы** – это раздаточные материалы и задания, упражнения и шахматные задачи:

- Михальчишин А., Стецко О. Магнус Карлсен. 60 партий лидера современных шахмат. – М., 2013.
- Тимман Я. Шахматы. Уроки стратегии. – М., 2011.
- Кмох Г. 100 шахматных шедевров великого маэстро. – М., 2018.
- Ананд В. Мои лучшие партии. – М., 2009.
- Алехин А. Полное собрание шахматных партий. – М., 2019.
- Костенюк А., Костенюк Н. Как научить шахматам. – М., 2019.

## 10. Список литературы

1. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. Пособие для учителя. - Обнинск, 2010.
3. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. Пособие для учителя. - Обнинск, 2012.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 2005.
5. Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 3-е изд., испр., доп. - М.: АОЗТ «Фердинанд», 2003.
6. Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991.
7. Авербах Ю. Что нужно знать об эндшпиле. - М., 1999.
8. Гик Е.Я. Компьютерные шахматы: Сборник. - М.,1997
9. Гайшут А.Г. Увлекательная математика,/ Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: «Дом педагогики», 1995.
10. Книжка – раскраска «Шахматные герои». - М.: Педагогика, 2010.

## 11. Календарный учебный график

Календарный учебный график (КУГ) – это составная часть образовательной программы (Закон № 273-ФЗ, гл. 1, ст. 2, п. 9).

КУГ содержит следующую информацию:

- ◆ I группа - 5абв классы ; 34 учебные недели;
- ◆ II группа - 6абв классы ; 34 учебные недели;
- ◆ III группа - 7абв классы ; 34 учебные недели;
- ◆ IV группа - 8аб классы ; 34 учебные недели;
- ◆ V группа - 9абв классы ; 34 учебные недели;
- ◆ формы занятий: индивидуальная; индивидуально-групповая; групповая;
- ◆ формы аттестации/контроля: встреча с интересными людьми, выставка, галерея, гостиная, диспут, защита проектов, игра; олимпиада, открытое занятие, праздник, практическое занятие, представление, презентация; семинар, соревнование, тренинг, турнир, фабрика, чемпионат.

Таким образом, календарный учебный график является обязательным приложением к дополнительной общеобразовательной программе.

## 12. Пакет оценочных материалов и Приложения

### Методические разработки

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
Ханты-Мансийского района  
МБОУ «СОШ п. Горноправдинск»  
Ф.И.О. педагога: Демеха Иван Анатольевич  
Название учебного внеурочного курса: «Шахматы»  
(федеральный государственный образовательный стандарт)

#### Открытое занятие «Шахматная фигура Ферзь»

**Аннотация.** Данное занятие разработано для обучения игре в шахматы детей 7 – 15 лет. В доступной игровой форме происходит знакомство с одной из шахматных фигур – ферзём. С помощью разнообразных форм работы (индивидуальная, групповая, в парах) обучающиеся узнают как выглядит ферзь, как передвигается по доске, как выполняет взятие фигур соперника. Закрепление полученных знаний происходит с использованием компьютерных программ. Потенциал данного занятия заключается в активизации познавательной деятельности ребёнка. Оно направлено на развитие интереса к шахматной игре. Возможные результаты данного занятия проявляются в стимулировании мотивации детей заниматься обучением игре в шахматы.

**Ключевые слова:** ферзь, начальная позиция, ход, взятие, слон, ладья, шахматное поле.

**Цель:** познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь». Показать место ферзя в начальной позиции, ознакомить с ходом и взятием ферзя.

**Задачи:** - научиться делать ходы и взятие ферзём;  
- развивать воображение, мышление, память;  
- воспитывать усидчивость, уважительное отношение к сопернику по игре, настойчивость.

**Тип занятия:** изучение нового материала.

**Форма проведения занятия:** занятие – исследование.

**Дидактические материалы и оборудование:** демонстрационная шахматная доска и фигуры, шахматные настольные наборы, плакаты с изображением передвижения ферзя, стихи о ферзе, образцы изображения ферзя, листы, карандаши, изображение начального положения шахмат на шахматной доске, компьютеры с установленной шахматной игрой («Динозавры учат шахматам»).

**Ход занятия:**

**I. Организационный момент** (цель: организация внимания воспитанников, стартовая мотивация):

1. Приветствие.

2. Знакомство с целью и планом занятия.

**II. Актуализация опорных знаний** (цель: подготовка воспитанников к активному усвоению нового материала):

1. Повторение ходов ладьи и слона (хоровое повторение стихов о этих фигурах):  
Он наискосок идёт,  
Только прикажи.  
В плен противник попадёт,  
Вставший на пути. (Слон).  
Видимо, ладья упряма,

Если ходит только прямо,  
 Не петляет – прыг да скок,  
 Не шагнёт наискосок.  
 Так от края и до края  
 Может двигаться она.  
 Эта башня боевая  
 Неуклюжа, но сильна.  
 Шаг тяжёлый у ладьи,  
 В бой скорей её веди.[1, с. 33]

2. Показ детьми на демонстрационной доске передвижений ладьи и слона.

3. Показ детьми на демонстрационной доске места в начальном положении ладьи и слона, называние их «адресов» (Л a1, Л h1, Л a8, Л h8, С c1, С f1, С c8, С f8).

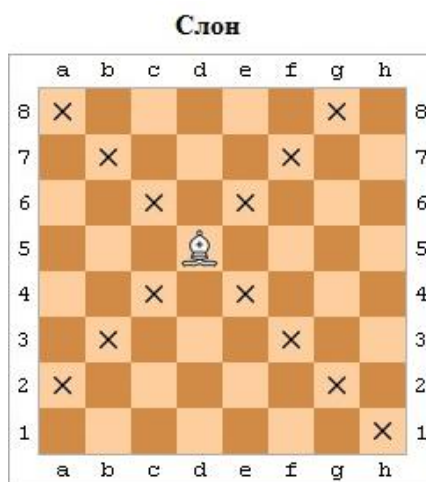
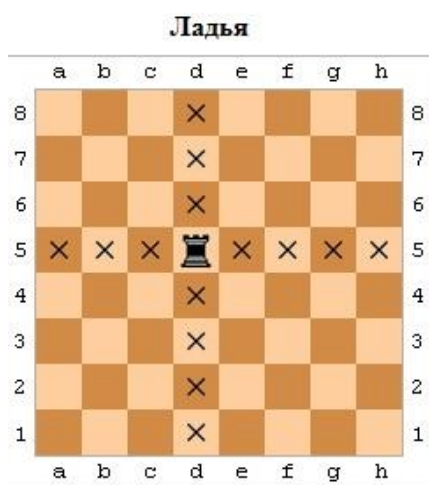


Рис. 1. Как ходит ладья.

Рис. 2. Как ходит слон.

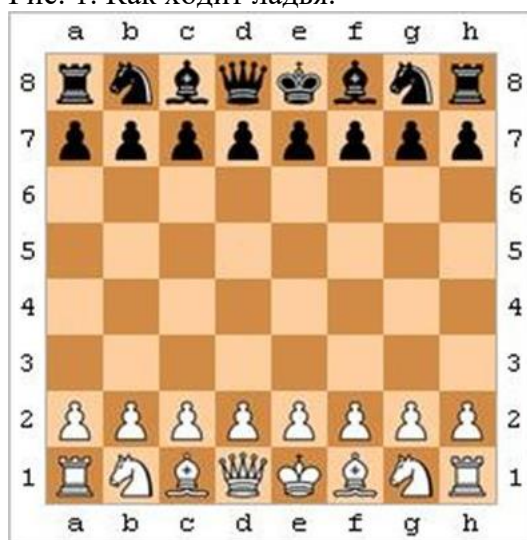


Рис. 3. Начальное положение фигур.

### III. Изучение нового материала (цель: реализация образовательной задачи):

- Графический диктант. – Сейчас мы нарисуем под диктовку шахматную фигуру. Как она называется, скажете, когда закончим выполнять это задание. (Под диктовку педагога воспитанники рисуют «портрет» ферзя на листочках в клетку).

**Ферзь.** 1 клетка по диагонали вверх влево, 1 клетка вверх, 2 клетки по диагонали вниз вправо, 1 клетка по диагонали вверх вправо, 1 клетка по диагонали вниз вправо, 2 клетки

по диагонали вверх вправо, 1 клетка вниз, 1 клетка по диагонали влево вниз, 4 клетки вниз, 1 клетка по диагонали вправо вниз, 1 клетка вниз, 5 клеток влево, 1 клетка вверх, 1 клетка по диагонали вправо вверх, 4 клетки вверх.

## 2. Знакомство с историей ферзя (демонстрация разных вариантов изображений ферзя):

Ферзь – сильнейшая фигура,  
 Королю всегда под стать,  
 Может в разных направлениях  
 Защищать и нападать!  
 Он основа для победы,  
 Но, порою, возгордись,  
 Попадает он в ловушку,  
 Сам себя тогда стыдись. [1, с.34]

Ферзь чуть меньше короля. У него на голове небольшая шапочка-корона. На демонстрационной доске у ферзя красивая корона с 5 зубцами. В Индии военачальника называли визирём или ферязью. А в европейских странах эта шахматная фигура стала королевой или дамой. Но у нас в России сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – ферзь. В стародавние времена к этой фигуре относились уважительно, как к женщине – ферязь всяческая. А прибавку «всяческая» ферзь получил из-за умения передвигаться по шахматной доске разными способами.[2, с. 12]



## 3. Изучение ходов и взятие ферзём.

Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион,  
 И шаг у ферзя широк.  
 Ферзь может ходить как ладья и как слон-  
 И прямо и наискосок.  
 Направо, налево, вперёд и назад...  
 А бьёт он и вдаль и в упор.  
 И кажется, будто ферзю тесноват  
 Доски чёрно-белый простор.  
 Ферзь очень опасен вблизи и вдали-  
 Ты больше вниманья ферзю удели.[1, с.34]  
 (Показ на доске как ходит ферзь и как делает взятие).

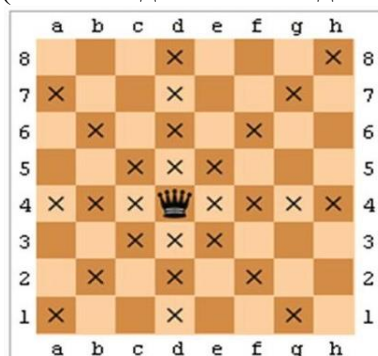


Рис.4. Как ходит ферзь.

4. Физкультминутка. Буратино шёл, шёл,  
Земляничку нашёл,  
Наклонился, сорвал  
И дальше побежал.

**IV.Закрепление изученного материала** (цель: закрепить знания по изученному материалу):

1. Работа на компьютере. (В обучающей игре «Динозавры учат шахматам» открыть в разделе «Уроки», тему «Ферзь» и выполнить предлагаемые задания по отработке ходов ферзя, взятия ферзём.По окончании задания отчитаться педагогу.)

- 2.Физкультминутка. Вырос высокий цветок на поляне,  
Утром раскрыл он свои лепестки.  
Всем лепесткам красоту и питанье  
Дружно дают под землёй корешки.

3. Тренировочные игры на демонстрационной доске коллективно. Игра «Стрелок в тире». Сколько «выстрелов» может сделать ферзь, атакая как ладья? (4). Назовите «адрес». Столько же, атакая как слон. (Каждую новую находку,- выстрел ферзя – отметить пешкой.)[2, с. 17]

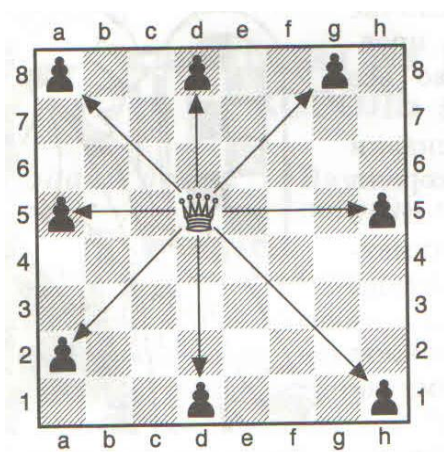


Рис. 5. Игра «Стрелок в тире»

4. Физкультминутка. Ветер дует нам в лицо,

Закачалось деревцо.  
Ветер выше, выше, выше.  
Деревцо всё ниже, ниже.  
Ветер тише, тише, тише,  
Деревцо всё выше, выше, выше.

**V.Практическая работа** (цель: закрепить полученные знания на практике, посредством выполнения практических заданий на шахматной доске):

1. Расставить фигуры в начальном положении (работа в парах).  
2. Назвать «адреса» ферзей.  
3. Игра «Цепочка» (в парах)- белый ферзь должен побить все чёрные фигуры добраться до белого короля. [2, с. 20]



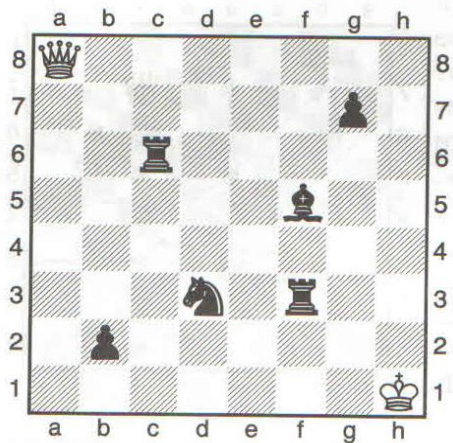


Рис. 6. Игра «Цепочка»

**VI. Итог занятия** (цель: сделать выводы о проделанной работе на занятии):

1. Вопрос на засыпку: - Как ходит ферзь?
2. Уборка рабочих мест.

**Список литературы:**

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь / М.; издательство Физкультура и спорт, 1983 г., - 128 с.
2. Костров В., Давлетов Д. Шахматный учебник /С.-П.; издательский дом «Литера», 1 часть, 2005 г., - 130 с.

## Методическая разработка открытого занятия «Мат ладьей и королем»



**Цель открытого занятия:** сделать праздник детям и родителям, окунуть всех в атмосферу радости и счастья открытого занятия, научить воспитанников кружка «Шахматы» самостоятельно ставить мат королем и ладьей, отработать на компьютере правильную постановку мата, запомнить патовые позиции, которых следует остерегаться.

**Оборудование:** настенная демонстрационная шахматная доска с магнитными фигурками, школьная доска с мелом, указка, компьютер, компьютерный диск с шахматными программами для 4-го и 3-го разрядов, виниловые шахматные доски по одному комплекту на двоих детей, шахматные часы.

### Литература:

1. В.И.Линдер, И.М.Линдер, «Шахматная энциклопедия».-М., 2004.
2. А.Н.Костьев «Шахматный кружок в школе и в пионерском лагере». -М., 1980.
3. Д.В.Неверова, «Учебник шахматной игры для начинающих».-М. 2007.
4. Р.Я.Горенштейн, «Подарок юному шахматисту». –М.1994. В.Хенкин, «Шахматы для начинающих».-М.2002.
5. С.Иващенко, «Учебник шахматных комбинаций», Том 1А, 2013.
6. А.Костенюк, Н.Костенюк, «Как научить шахматам,- 2008.

**Методические рекомендации.** Безвестный изобретатель шахмат был мудрецом. Битву на шахматной доске он облек в форму соревнования умов и характеров, задев сокровенную структуру человеческой природы – потребность в спортивном соперничестве. Внешняя легкость, с которой великие шахматисты одерживают победы – это не только дар большого таланта, но и результат большого труда. Одной из ступенек этого труда будет тема сегодняшнего занятия - мат ладьей и королем. Рассмотрим особенности занятия.

При отработке мата на начальной стадии дети не видят, как можно загнать короля противника в оппозицию посредством направленного хода ладьи или же, используя выжидательный ход ладьей. Занятие следует построить на постепенном усложнении постановки мата. Сначала мат ставится в 1 ход, далее в 2 и более ходов. При этом ладья должна быть далеко от короля противника, либо ладья должна быть под защитой своего короля. В противном случае ладью «съест» король противника. При постановке мата с исходной позиции №1 (см. ход занятия), белые фигуры расположены по краям шахматной доски, а черный король в центре. При этом дети имеют возможность целиком видеть сразу всю шахматную доску.

При отработке постановки мата на компьютере, каждому ученику дается по одной заданию. При ошибочном решении, место за компьютером уступается другому ученику для решения этой же задачи.

Усвоение темы напрямую зависит от индивидуальных особенностей каждого ребенка, поэтому преподавателю в период отработки мата в позиции №1 следует обратить уважительное внимание на тех, у кого это плохо получается. На протяжении занятия рекомендуется сохранять доброжелательный тон, а по возможности и улыбку.

Посредством того, что дети поют шахматный гимн, подходят к компьютеру, достают из шкафа и раскладывают на столах шахматные доски и фигурки, складывают их обратно, поддерживается двигательная активность детей в течение всего занятия. Лучший отдых – это частая смена деятельности. Дети - то за учебными столами, то у компьютера, то за шахматными досками, то у демонстрационной доски. А это благотворно влияет на физическое самочувствие воспитанников. Дети меньше устают. Рекомендуются анекдот в конце занятия и аплодисменты после стихотворений не только закрепят знания, но и поднимут эмоциональное, радостное настроение детей по ходу занятия.

### **Задачи урока**

#### **1. Образовательные:**

- закрепление и усвоение темы занятия;
- формирование умений и навыков по оттеснению короля противника на край доски;
- постановка мата королем и ладьей.

#### **2. Развивающие:**

- умение одновременно вместе со всеми петь шахматный гимн;
- развитие интеллекта, усидчивости, воли, развитие познавательного интереса;
- самостоятельность в принятии решения;
- развитие умения работать с компьютером.

#### **3. Воспитательные:**

- привитие интереса и любви к занятию, поднятие эмоционального настроения на занятии;
- воспитание умения не отвлекаться и внимательно слушать преподавателя;
- воспитание настойчивости в постановке мата;
- выработка умения спокойно, без суеты принести и разложить на шахматной доске комплект шахматных фигурок;
- умение культурно и с достоинством себя вести.

### **Ход занятия**

#### **Вступительная часть**

Здравствуйтесь, ребята! Начинаем занятие нашего кружка «Шахматы» по теме... Дети громко вслух хором читают на доске название занятия: «Мат ладьей и королем». Цель занятия: «Закрепить знания, полученные на предыдущем занятии, отработать мат ладьей и королем на демонстрационной шахматной доске, за столами и за компьютером, закрепить и запомнить патовые позиции, которых следует остерегаться».

По традиции занятие начинается с исполнения шахматного гимна. Дети хором поют *шахматный гимн*.

### ***Шахматный гимн***

Король упал, и это значит  
Сражаться дальше - смысла нет и сил,  
И королева горько плачет,  
И конь понуро гриву опустил.

***Припев*** Пешки, пешки, что же скажут пешки?  
Каждая пешка знает свою роль.  
Если пешки крепкие орешки,  
Непобедим наш шахматный король.

Опять e2 - на e4  
Всегда вперед веди войска свои.  
Нас ждут бои в суровом мире,  
И надо нам выигрывать бои.

### ***Припев.***

У нас в боях растет отвага,  
Мы учимся науке побеждать,  
Всегда вперед, назад ни шагу,  
Ведь пешки не умеют отступать.

### ***Припев.***

Ребята, по ходу занятия вам будут задаваться вопросы. Желющие ответить поднимают руки. Выкрики с мест не засчитываются. За каждый правильный ответ вы будете получать по плюсику.

Обращаю ваше внимание на викторину, вывешенную на стенде в коридоре второго этажа школы. Срок сдачи ответов на нее 13 апреля. Напомните нам, что это за число? Правильно – это день рождения Гарри Каспарова. Кто нам покажет и расскажет о Гарри Каспарове? (У портрета Каспарова со всеми чемпионами мира по шахматам, идет рассказ о Гарри Каспарове).

Итак, 13 апреля мы будем отмечать день рождения 13-го чемпиона мира по шахматам среди мужчин Гарри Каспарова. Как звучит его настоящее имя? Вайнштейн. Во сколько лет Гарри Каспаров стал чемпионом мира. В 22 года. Сколько матчей он сыграл со своим предшественником? Пять. Какой матч закончился без объявления победителя? В 1984 году при счете 5:3 при 40 ничьих. В каком году Гарри Каспаров играл свой первый матч за звание чемпиона мира по шахматам с Анатолием Карповым? В 1984 -1985 году. Почему ФИДЕ лишила его высшего шахматного титула в 1993 году? Он вышел из ФИДЕ и организовал Профессиональную Шахматную Ассоциацию (ПША). В каком году Гарри Каспаров объявил о завершении своей шахматной карьеры? В 2005 году 10 марта. Каков рейтинг ЭЛО Гарри Каспарова? 2851 пункт. Есть ли, кто побил этот рейтинг на

сегодняшний момент? В январе 2013 года его побил Магнус Карлсен. Рейтинг Магнуса Карлсена составил 2861 пункт.

### Основная часть

Поскольку в названии темы присутствуют слова король и ладья, то давайте послушаем стихотворение, которое подготовили Королёв Данил и Зайцева Светлана.



### Ладья

Видимо, ладья упряма, Если ходит только прямо,  
Не петляет прыг да скок, Не шагнет наискосок.  
Так от края и до края Может двигаться она,  
Эта башня боевая Неуклюжа, но сильна.  
Шаг тяжелый у ладьи, В бой скорей ее веди!

### Рокировка

Раз в игре король чуток прибегает к рокировке –  
Длинный делает прыжок в безопасный уголок.  
Вот ладье он дал приказ: «Подойди ко мне сейчас!»  
Совершил прыжок лихой: «Встань, ладья, теперь за мной».



**Светлана (Ладья) и Данил (Король) поворачиваются лицом друг к другу, делают два строевых шага навстречу и поворачиваются лицом к классу.**



Совершил прыжок лихой: «Встань ладья теперь за мной!»

Посмотрим, что же получилось в результате совершенного Данилом и Светланой военно-шахматного маневра:



Поаплодируем нашим артистам.

Ребята, скажите, какую рокировку сделали Данил и Светлана, длинную или короткую? Правильно, короткую, потому что они сделали два шага, иначе говоря, пошли на две клетки друг к другу.

Ребята, скажите, как связаны между собой ладья и пешка? Пешка, дойдя до последней линии, может превратиться в ладью. А какова стоимость ладьи? Правильно, ладья стоит 5 пешек. И сейчас со стихотворением о пешке выступит Денис Кучинский.

### **Пешка**

Пешка, маленький солдат, лишь команды ждет  
Чтоб с квадрата на квадрат двинуться вперед.  
На войну, не на парад пешка держит путь.  
Ей нельзя пойти назад, в сторону свернуть.  
Чтоб в борьбу вступить скорей, в рукопашный бой,  
Первым ходом можно ей сделать шаг двойной.  
А потом – вперед, вперед, за шажком шажок.  
Ну, а как же пешка бьет? Бьет наискосок.  
Всю доску пройти должна пешка до конца –  
Превратится там она в грозного бойца.



### **Поаплодируем Денису.**

Ребята, а в какого бойца не может превратиться пешка?

В короля.

### **Мат ладьей и королем.**

Может ли одна ладья без короля поставить мат? Одной ладье это не под силу. Необходима помощь короля. Куда должны король и ладья оттеснить неприятельского короля? При правильном взаимодействии короля и ладьи, неприятельский король оттесняется к краю доски или в угол. Могут ли короли непосредственно подходить друг к другу? По правилам игры короли не имеют права подходить вплотную друг к другу. Между ними должна быть одна свободная клетка. А может ли король королю объявить шах (то есть вступить на битое поле)? Нет. Завершающий удар должна нанести ладья, но так, чтобы черный король не мог ее взять, а белый король должен контролировать три поля. Вывод: только противостояние королей на краю доски ведет к мату. Как называется это противостояние? Противостояние королей по вертикали или горизонтали называется *оппозицией*.

К доске вызываются двое желающих из воспитанников шахматного клуба «ФЛЕРОВЕЦ» для отработки мата одной ладьей и королем. Исходное положение позиции №1: Белые: Кр А1, Л Н1, Черные: Кр Е5.

Один играет за белых, другой – за черных. Задача белых: оттеснить черного короля на край доски и поставить ему мат.

#### **Работа за компьютером**

1. Показ на компьютере мата ладьей и королем в 1 и 2 хода.
2. Показ позиций, которых следует остерегаться (патовые варианты).
3. Розыгрыш в просмотре окончания борьбы короля и ладьи.
4. За компьютер по очереди садятся дети и пробуют свои силы в постановке различных вариантов матов с королем, ладьей и в присутствии других фигур.



**Практическая часть.** Отработка за шахматными досками позиции №1, показанной на демонстрационной шахматной доске. Кто отработал, докладывает преподавателю. Во время отработки идет проверка выполнения домашнего задания, сделанного по задачку С.Иващенко.

Далее следует непосредственная игра в шахматы.



#### **Заключительная часть**

Ребята, сегодня на занятии мы закрепили мат королем и ладьей, отработали его на шахматных досках, на компьютере, закрепили позиции, которых следует остерегаться. Отличились на нашем уроке: (перечисление детей). Домашнее задание: закрепить дома



мат ладьей и королем. Скажите, ребята, вы любите анекдоты? Тогда, анекдот про короля Густава VI. Король Густав VI очень любил играть в шахматы. Но король отличался большой вспыльчивостью и вздорным нравом. В порыве ярости он мог кинуть в своего противника фигуркой, шахматной доской. (Это вам пример, как не нужно играть в шахматы). Зная это, министр, играя с ним в шахматы, обычно убежал в другой конец комнаты и оттуда кричал: «Вам мат, король!»

Спасибо всем, кто принял участие в нашем открытом занятии. Конец урока.

### 13. Оформление учебного плана

Класс	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
5АБВ	Краткая история шахмат. Шахматная доска и шахматные фигуры. Шахматная доска и шахматные фигуры. Шахматная нотация Шахматная комбинация	34	17	17	Тест, турнир. олимпиада, спартакиада
6АБВ	Ценность шахматных фигур. Шах. Мат. Шахматная партия.	34	17	17	Тест, турнир. олимпиада, спартакиада
7АБВ	Ценность шахматных фигур. Техника матования одинокого короля. Основы дебюта.	34	17	17	Тест, турнир. олимпиада, спартакиада
8АБВ	Ценность шахматных фигур. Блиц шахматы. Достижение материального перевеса. Шахматные комбинации	34	17	17	Тест, турнир. олимпиада, спартакиада
9АБВ	Техника матования одинокого короля. Шахматная комбинация. Основы миттельшпиля. Основы эндшпиля	18	9	9	Тест, турнир. олимпиада, спартакиада

## 14. Календарно-тематическое планирование

Календарно-тематическое планирование учебного курса внеурочной  
деятельности «Шахматы» в 5АБВ классе  
(1 час в неделю, всего 34 часа в год)

Часов		Название темы/занятия	Количество часов
План	Дата		
<b>7</b>		<b>Шахматная доска</b>	
		1. Шахматы – мои друзья. Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля».	1
		2. Шахматная доска. Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля».	1
		3. Горизонталь. «Защита контрольного поля»	1
		4. Вертикаль. «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух).	1
		5. Диагональ. «Ограничение подвижности».	1
		6. Шахматная нотация.	1
		7. Шахматная нотация.	1
<b>17</b>		<b>Шахматные фигуры</b>	
		8. Шахматные фигуры в начальной позиции.	1
		9. Ладья. Ход ладьи.	1
		10. Слон. Место слона в начальном положении Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	1
		11. Ход слона. Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	1
		12. Ладья против слона. Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	1
		13. Ферзь. Место ферзя в начальном положении Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	1
		14. Ход ферзя. Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на	1

	уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
	15. Ферзь против ладьи и слона. Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	1
	16. Конь. Место коня в начальном положении. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	1
	17. Ход коня. Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	1
	18. Конь против ферзя, ладьи слона. Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	1
	19. Пешка. Место пешки в начальном положении. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	1
	20. Ход пешки. Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	1
	21. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	1
	22. Король. Место короля в начальном положении 1. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	1
	23. Ход короля.	1
	24. Король против других фигур. Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака	1

	неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	
<b>2</b>	<b>Шах</b>	
	25. Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	1
	26. Открытый шах. Двойной шах.	1
<b>5</b>	<b>Мат</b>	
	27. Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
	28. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	1
	29. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1
	30. Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	1
	31. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	1
<b>3</b>	<b>Шахматная партия</b>	
	32. Игра всеми фигурами из начального положения. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	1
	33. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	1
	34. Демонстрация коротких партий.	1

Календарно-тематическое планирование учебного курса внеурочной  
деятельности «Шахматы» в 6 АБВ классе  
(1 час в неделю, всего 34 часа в год)

Часов		Название темы/занятия	Количество часов
План	Дата		
<b>10</b>		<b>Ценность шахматных фигур</b>	
		1. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	1
		2. Способы защиты.	1
		3. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
		4. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны».	1
		5. Достижение материального перевеса.	1
		6. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.	1
		7. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
		8. Достижение материального перевеса Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	1
		9. Ценность шахматных фигур. Способы защиты. Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	1
		10. Защита. Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	1
<b>4</b>		<b>Техника матования одинокого короля</b>	
		11. Две ладьи против короля.	1
		12. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	1
		13. Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля. Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	1
		14. Ладья и король против короля. Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	1
<b>4</b>		<b>Достижение мата без жертвы материала</b>	

	15. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
	16. Цугцванг.	1
	17. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	1
	18. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	1
<b>15</b>	<b>Шахматная комбинация</b>	
	19. Матовые комбинации Тема отвлечения.	1
	20. Матовые комбинации. Тема завлечения. Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
	21. Матовые комбинации. Тема блокировки. Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
	22. Тема разрушения королевского прикрытия. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
	23. Тема освобождения пространства и уничтожения защиты Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
	24. Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
	25. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика. «Проведи комбинацию». Игровая практика.	1
	26. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	1
	27. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	1
	28. Тема превращения пешки. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и	1

		задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	
		29.Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выйгрыш материала». Игровая практика.	1
		30. Патовые комбинации. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	1
		31.Комбинации на вечный шах. Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	1
		32. Типичные комбинации в дебюте. Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	1
		33.Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания	1
		<b>Повторение программного материала</b>	
		34. Повторение программного материала Дидактические игры и задания. Игровая практика.	1

Календарно-тематическое планирование учебного курса внеурочной  
деятельности «Шахматы» в 7 АБВ классе  
(1 час в неделю, всего 34 часов в год)

Часов		Название темы/занятия	Количество часов
План	Дата		
<b>4</b>		<b>Повторение изученного материала</b>	
		1. Повторение изученного материала	1
		2. Игровая практика	1
		3. Повторение изученного материала.	1
		4. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1
<b>26</b>		<b>Основы дебюта</b>	
		Двух- и трехходовые партии.	1
		Решение задания «Мат в 1 ход»	1
		Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
		Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя».	1
		Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
		Решение заданий.	1

	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
	Решение заданий	1
	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	1
	Решение заданий	1
	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1
	Решение задания «Выведи фигуру»	1
	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1
	Решение заданий.	1
	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
	Решение заданий.	1
	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1
	Решение заданий.	1
	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1
	Решение заданий.	1
	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1
	Решение заданий.	1
	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
	Решение заданий.	1
	Типичные комбинации в дебюте.	1
	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1
<b>4</b>	<b>Повторение программного материала</b>	
	Повторение программного материала	1
	Повторение программного материала	1
	Повторение программного материала	1
	Повторение программного материала	1



Календарно-тематическое планирование учебного курса внеурочной  
деятельности «Шахматы» в 8АБ классе  
(1 час в неделю, всего 34 часа в год)

№ п/п	СОДЕРЖАНИЕ Курса	НАЗВАНИЕ ТЕМЫ/ЗАНЯТИЯ	Количество часов
1	Повторение, изученного в прошлом году.	Знакомство с шахматами. Шахматная доска, ее внешний вид, количество белых и черных полей. Шахматные фигуры - основной материал игры. Их количество, функции каждой фигуры.	
2	Повторение, изученного в прошлом году.		2
3	Краткая история шахмат.	Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности. Сильнейшие юные шахматисты мира Шахматная доска. Поля, линии, их обозначение. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция. Запись позиций. Начальная позиция. Кодирование информации на шахматном материале. Краткая история создания шахмат. Первые чемпионы, как совершенствовалась игра с течением времени?	1
4	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация. Запись. Блиц- шахматы. Игра с часами.	Шахматные фигуры. Изучение отдельно взятой фигуры в шахматах, запись перемещений фигур, их роль.	1
6	Запись. Блиц- шахматы. Игра с часами.	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске, защита.	1
7	Запись. Блиц- шахматы. Игра с часами.	Размен. Виды размена. Материальный перевес, Легкие и тяжелые фигуры, качество. Аналогии шахмат с экономикой. Игра с часами.	1
8	Ценность шахматных фигур.	Геометрические мотивы траекторий перемещения шахматных фигур. Безопасность короля (короткая и длинная рокировка). Форпост. Позиция короля	1
9	Сравнительная сила фигур.	Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не».	1

		Ударность и подвижность фигур в зависимости от их положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Дидактические игры. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей.	
10	Достижение материального перевеса.	Ограничение подвижности фигур. Упражнения. Запись ходов шахматных фигур – кодирование информации. Понятие о варианте. Логическая связка «если...то». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости.	1
11	Достижение материального перевеса.	Атака на короля Централизация Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонтально. Вскрытие и запирающие линии. Техника матования одинокого короля. Что такое эндшпиль, миттельшпиль. Как правильно построить игру?	1
12	Техника матования одинокого короля.	Понятие о шахе Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шахи.	1
13	Две ладьи против короля.	Обучение алгоритму матования в 1 ход. Понятие о пате. Сходства и различия понятий мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей.	1
14	Ферзь и ладья против короля.	Понятие мата. Мат в один, два, три и более ходов.	1
15	Ферзь и ладья против короля.	"Детский" мат, рокировка. Какую роль играет она в игре? Задачи на постановку мата в несколько ходов.	1
16	Достижение мата без жертвы материала.	Мобилизация фигур, борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте Гамбиты, пункт f2 (f7) в дебюте	1
17	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Игровая практика. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.	1
18	Цугцванг.	Шахматные комбинации. Король против нескольких фигур, ферзь против короля, ладья и ферзь против короля, ферзь и конь против короля.	1
19	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Параллельный мат. Мат двумя ладьями.	1
20	Шахматная комбинация. Матовые комбинация.	Слабость крайней горизонтали, двойной удар. Сквозное действие фигур (рентген).	1
21	Шахматная	Открытое нападение, связка, виды связки и защита	1

	комбинация.	от нее.	
22	Шахматная комбинация.	Открытое нападение, связка, виды связки и защита от нее.	1
23	Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	Завлечение, отвлечение, разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты.	1
24	Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	Завлечение, отвлечение, разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты.	1
25	Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	Завлечение, отвлечение, разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты.	1
26	Шахматная комбинация.	Перегрузка. Комбинаторика в шахматах.	1
27	Шахматная комбинация.	Перегрузка. Комбинаторика в шахматах.	1
28	Шахматная комбинация.	Понятие о комбинации. Комбинации на мат и на достижение материального перевеса.	1
29	Шахматная комбинация.	Понятие о комбинации. Комбинации на мат и на достижение материального перевеса.	1
30	Шахматная комбинация.	Понятие о комбинации. Комбинации на мат и на достижение материального перевеса.	1
31	Промежуточная аттестация.	Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций.	1
32	Промежуточная аттестация.	Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций.	1
33	Промежуточная аттестация.	Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций.	1
34	Промежуточная аттестация.	Повторение. Закрепление изученного в соревновательной практике.	1

Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности  
учебного курса «Шахматы» в 9АБВ классе  
(0,5 часов в неделю, всего 18 часов в год)

План	Дата	Название темы/занятия	Количество часов
<b>1</b>		<b>Повторение изученного материала</b>	
		Повторение изученного материала	1
<b>8</b>		<b>ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ</b>	
		Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1
		Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1
		Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1
		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1
		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, "рентгена", перекрытия.	1
		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1
		Классическое наследие. "Бессмертная" партия. "Вечнозеленая" партия.	1
<b>7</b>		<b>ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ</b>	
		Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1
		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1
		Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1
		Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	1
		Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1
		Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1
		Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1
<b>2</b>		<b>Повторение программного материала.</b>	
		Решение заданий. Игровая практика.	1
		Решение заданий. Игровая практика.	1