Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Центр детского творчества Рыбинского муниципального округа

Рассмотрено
Методическим советом ЦДТ
Протокол №4
«03» июня 2026г

Утверждаю
Директор МБОУ ДО ЦДТ
Рыбинского муниципального округа
Хорош Светлана Степановна Хорош С.С.
«03» июня 2026г

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Логический мир игр»
Направленность: социально-гуманитарная
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Сацук Игорь Владимирович

МБОУ «Иршинская НОШ» п. Ирша
2026г

Пояснительная записка

Нормативно-правовая основа

Программа разработана в соответствии с:
− Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024) "Об образовании в Российской Федерации";
− Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996 р.; − Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
− Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (вступ. в силу с 01.03.2023); − Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);
− Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий");
− Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность программы

Шахматы — это постоянный мыслительный труд, чего очень не хватает современным детям, так как многие привыкли быстро добиваться желаемого. Ребята находятся в постоянном поиске. Как лучше сыграть, как придумать нестандартное решение в возникшей ситуации? Как раз это и развивает мыслительные процессы, логику, формирует быстроту мыслительных действий. Программа социально-гуманитарной направленности. Дети с ОВЗ, дети из группы риска, инвалиды, занимаясь в кружке не чувствуют себя обделенными и с увлечением играют. Шахматы помогают быть уверенными в своих силах, соперничать и добиваться поставленных задач. Дети, прошедшие шахматную школу намного успешнее своих сверстников, логически мыслят, выстраивают алгоритм своих действий, умеют оценить сложившуюся ситуацию, прогнозировать ее дальнейшее развитие, находить пути ее решения. Одной из важнейших задач данной программы является создание благоприятного психологического климата, творческой атмосферы на занятиях, дружеского отношения между детьми, взаимопонимания, наличие системы стимулов и поощрений, движение от простого к сложному

повышает психоэмоциональный настрой каждого ребенка. А также сохранение и укрепление здоровья обучающихся. Для решения данной задачи будет создана система внеклассных оздоровительных мероприятий, которая осуществляется на протяжении всей реализации программы: «Живые шахматы», шахматные эстафеты и др.

Новизна и актуальность

Актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

Программа модифицирована, расширена, и разработана на основе программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин. - М.: Просвещение, 2002, 3-е издание.

Отличительные особенности программы

Программа называется «В мире логических игр», в ней сочетаются шашки и шахматы. Можно взять и другие логические игры. Не все дети могут играть в шахматы, по ряду некоторых причин, шашки более просты в освоении. И поэтому на первом этапе, когда идет знакомство с доской мы играем в шашки, а затем плавно переходим на шахматы. Соревнования проходят как по шашкам, так и шахматам и в итоге дети осваивают сразу две логические игры. Программа базовая, но дети, которые быстрее прогрессирую в освоении программы получают более сложные задания.

Адресат программы

Программа предназначена для широкой категории детей. Степень предварительной подготовки и уровень базового образования может быть различным, главное желание детей заниматься шашками и шахматами. Возраст занимающихся от 5 до 12 лет.

В шахматы могут играть дети с особенностями развития, физическое здоровье и половая принадлежность детей не имеет значения. В центре концепции лежит идея развития личности ребёнка, формирование его мыслительных способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию, все это воспитывают шахматы. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Наполняемость группы 8-10 человек. Состав группы дети одного возраста. Дети принимаются на основании заявления родителей или законных представителей, экзаменов и испытаний нет. Участниками программы являются обучающиеся МБОУ «Иршинская НОШ».

Сроки реализации программы

Срок реализации программы 3 года, 1 год – 108 часа, 3 раза в неделю.
2 год – 108 часа, 3 раза в неделю. 3 год – 108 часа, 3 раза в неделю.

Формы обучения
Обучение осуществляется в очной форме, возможно дистанционное и индивидуальное обучение.

Режим занятий
Занятия проводятся после уроков, 3 раза в неделю (пн-вт-чт по 1ак часу), продолжительность занятия 45 минут.

Цель программы
Развитие логики мышления обучающихся посредством моделирования и решения шахматных ситуаций и задач.

Задачи:

1. Сформировать умение ориентирования на шахматной доске.
2. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
3. Сформировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами
4. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
5. Сформировать умение записывать шахматную партию и проводить различные комбинации.
6. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
7. Формировать абстрактно-логическое мышление.
8. Создать портфолио собственных алгоритмов, сборников задач с собственными решениями, творческие и исследовательские работы

Содержание программы

Учебный план 1год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы.	Количество часов			Формы аттестации ,контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение.	1	1	-	
2.	Шашки.	18	2	16	
3.	Первое знакомство с Шахматным королевством.	2	2		
4.	Шахматная доска.	3	1	2	

5.	Шахматные фигуры.	10	1	9	
	Благородные пешки черно-белой доски.	4	1	3	
	Король - самая важная, главная фигура.	3	1	2	
	Ладья.	3	1	2	
	Слон.	3	1	2	
	«Могучая фигура» Ферзь.	3	1	2	
	Конь.	3	1	2	
6.	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	2	2	-	
7.	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	6	1	5	
	Итого	61	16	45	
8.	**Практика.**				
	Дидактические игры и задания.	14		14	
	Решение шахматных задач.	14		14	
	Практическая игра.	14		14	
	Итого часов:				
9.	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры.	5		5	
	Итого часов:	108	16	92	
	Всего по плану:		**108 час.**		

Содержание учебного плана

Тема 1. **Введение (1 час).**
Знакомство с логическими играми**.**

Тема 2. **Шашки (18 час).**
История русских шашек. Польза шашек. Правила игры. Принципы игры. Стратегия игры. Тактика игры. Теория игры.

Тема3. **Первое знакомство с Шахматным королевством (2 час).**
Начальные сведения: из истории шахмат.
Возникновение и родина шахмат. Когда впервые появились в России.

Тема 4. **Шахматная доска - поле шахматных сражений (3 час).**
Знакомство с основными понятиями:
Горизонтали,
Вертикали
Диагонали
Центр, фланги.

Игра «Почтальон».

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 ребенка, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

Тема 5. **Шахматные фигуры. (10 час).**

«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

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.

"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.

Начальная позиция.

Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: "Ферзь любит свой цвет".

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

Дидактические игры и задания:

"Мешочек". Обучающиеся 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 ребят. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

– **Пешки (4 час).**

Благородные пешки черно-белой доски.

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

«Подножка» (правило взятие на проходе).

Дидактические игры и задания:

«В бой идут одни только пешки».

"Игра на уничтожение", "Атака неприятельской фигуры".

– **Король (3 час).**

Самая важная, главная фигура.

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

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

– **Ладья (3 час).**

Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

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».

– **Слон (3 час).**

Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Где сильнее: на краю, в центре, в углу?

Легкая и тяжелая фигура.

Ладья против слона.

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".

– **Ферзь (3 час).**

«Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя.

Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол.

Ферзь против ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

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

– **Конь (3 час).**

«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
Дидактические игры и задания:
"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых», «Кратчайший путь", "Захват контрольного поля».

Тема 6**. Относительная ценность фигур (2 час).**
Ценность фигур.
Сравнительная сила фигур.
Достижение материального перевеса.
Дидактические игры и задания (14 час).
"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.

Тема 7. **Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха (6 час).**
Что такое шах. Понятие о шахе.
Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.
Решение шахматных задач (14 час). Поставь мат ладьей и королем. Поставь мат ферзем и королем. Поставь мат в 2 хода. Проведи пешку и поставь мат.
"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.

Тема 8. **Практическая игра (14 час).**
Практическая игра всеми фигурами из начального положения.
Решение шахматных задач.

Тема 9. **Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры (5 час).**

Календарный учебный график 1-го года обучения

№ п/п	Тема занятия	Дата 2 гр	Форма занятия	Кол-во часов	Форма контроля
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности.	10.09	Семинар	1	опрос
2.	Шашки.			18	
2.1	История шашек от древних времен до наших дней. Теоретические сведения.	14.09	Лекция	1	беседа
2.2	Шашечная доска, диагонали, горизонтали.	15.09	Обуч.игра	1	опрос
2.3	Цель игры в шашки.	17.09	Обуч.игра	1	опрос
2.4	Правила шашечных соревнований. Теоретические сведения.	21.09	Лекция	1	беседа
2.5	Шашечная нотация.	22.09	Обуч.игра	1	тест
2.6	Ходы шашки.	24.09	Обуч.игра	1	опрос
2.7	Первый ход, момент совершения хода, прикосновение к шашке.	28.09	Обуч.игра	1	беседа
2.8	Определение результата партии.	29.09	Обуч.игра	1	опрос
2.9	Различные виды проигрыша.	01.10	Обуч.игра	1	опрос
2.10	Различные виды ничьей.	05.10	Обуч.игра	1	опрос
2.11	Основные ошибки при ведении партии.	06.10	Обуч.игра	1	опрос
2.12	Три стадии партии.	08.10	Обуч.игра	1	опрос
2.13	Общее правило равновесия сил: - потеря уже одной шашки ведет к проигрышу; - дамка сильней шашки.	12.10	Обуч.игра	1	беседа
2.14	Принцип стеснения (ограничения) действий противника.	13.10	Обуч.игра	1	опрос
2.15	Понятие о шашечной позиции.	15.10	Обуч.игра	1	опрос
2.16	Позиционное преимущество - важнейший путь к достижению победы.	19.10	Обуч.игра	1	опрос
2.17	Показ силы центра на примерах.	20.10	Обуч.игра	1	опрос

2.18	Что понимается под связкой?	22.10	Обуч.игра	1	опрос
3.	Первое знакомство с Шахматным королевством.			2	беседа
3.1	Начальные сведения: из истории шахмат. Теоретические сведения.	26.10	лекция	1	беседа
3.2	Возникновение и родина шахмат. Когда впервые появились в России. Теоретические сведения.	27.10	лекция	1	беседа
4.	Шахматная доска.			3	
4.1	Белые и черные поля. Горизонтали и вертикали. Диагонали.	29.10	семинар	1	опрос
4.2	Центр, фланги. Движение фигур	02.11	семинар	1	опрос
4.3	Дидактическая игра «Сколько клеток».	03.11	Обуч.игра	1	опрос
5.1	Шахматные фигуры.			10	
5.1.1	Расстановка фигур перед шахматной партией.	05.11	Обуч.игра.	1	беседа
5.1.2	«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.	09.11	Обуч.игра.	1	опрос
5.1.3	Ферзь любит свой цвет.	10.11	Обуч.игра.	1	опрос
5.1.4	Дидактическая игра «Расставь фигуры правильно».	12.11	Обуч.игра.	1	опрос
5.1.5	Связь между горизонталями, вертикалями.	16.11	Обуч.игра.	1	опрос
5.1.6	Дидактическая игра «Сколько клеток».	17.11	Обуч.игра.	1	опрос
5.1.7	Связь между диагоналями и начальным положением фигур.	19.11	Обуч.игра.	1	опрос
5.1.8	Алгоритм движения фигур по доске.	23.11	Обуч.игра.	1	опрос
5.1.9	Центр, фланги. Движение фигур	24.11	Обуч.игра.	1	опрос
5.1.10	Игра «Почтальон».	26.11	Обуч.игра.	1	опрос
5.2.	Благородные пешки черно-белой доски.			4	
5.2.1	«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Теоретические сведения.	30.11	Обуч.игра.	1	беседа
5.2.2	Ход пешки. Взятие пешки.	01.12	Обуч.игра	1	опрос
5.2.3	Превращение пешки. Сила пешки.	03.12	Обуч.игра	1	опрос
5.2.4	Подножка» (правило взятия на	07.12	Обуч.игра	1	опрос

	проходе).				
5.3	Король - самая важная, главная фигура.			3	
5.3.1	Ход Короля. Взятие королем.	08.12	Обуч.игра	1	опрос
5.3.2	Защита короля от шаха, мата.	10.12	Обуч.игра	1	опрос
5.3.3	Ход короля при рокировке.	14.12	Обуч.игра	1	опрос
5.4	Ладья.			3	
5.4.1	Прямолинейная, бесхитростная. Возможности.	15.12	Обуч.игра	1	опрос
5.4.2	В чем сила ладьи? Ход, взятие.	17.12	Обуч.игра	1	опрос
5.4.3	Дидактическая игра «Одна против пешек».	21.12	Обуч.игра	1	опрос
5.5	Слон.			3	
5.5.1	Белопольные и чернопольные слоны.	22.12	Обуч.игра	1	опрос
5.5.2	Ход, взятие.	24.12	Обуч.игра.	1	опрос
5.5.3	Где сильнее: на краю, в центре, в углу?	28.12	Обуч.игра.	1	опрос
5.6	Ферзь.			3	
5.6.1	Могучая фигура ферзь. Ход, взятие.	29.12	Обуч.игра	1	опрос
5.6.2	Решающая роль ферзя при матовании.	11.01	Обуч.игра	1	опрос
5.6.3	Ферзь против ладьи. Ферзь против слона.	12.01	Обуч.игра	1	опрос
5.7	Конь.			3	
5.7.1	«Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила.	14.01	Обуч.игра	1	опрос
5.7.2	Игра конем на усеченной доске.	18.01	Обуч.игра	1	опрос
5.7.3	Игра конем. Центр, край, угол.	19.01	Обуч.игра	1	опрос
6.	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.			2	
6.1	Ценность фигур.	21.01	Обуч.игра	1	опрос
6.2	Сравнительная сила фигур. Достижение материального	25.01	Обуч.игра	1	опрос

	перевеса.				
7.	Шах.			6	
7.1	Понятие о шахе.	26.01	Обуч.игра	1	опрос
7.2	Игра при угрозе шаха. Шах ферзем.	28.01	Обуч.игра	1	опрос
7.3	Шах ладьёй. Шах слоном. Шах конем. Шах пешкой.	01.02	Обуч.игра	1	опрос
7.4	Защита от шаха.	02.02	Обуч.игра	1	опрос
7.5	Дидактическая игра "Шах или не шах".	04.02	Обуч.игра	1	опрос
7.6	Шах или мат.	08.02	Обуч.игра	1	опрос
	Итого			**61**	
	Практика.				**Практика.**
8.	**Дидактические игры и задания.**			14	
	8.1."Горизонталь".	09.02	Обуч.игра	1	опрос
	8.2."Вертикаль".	11.02	Обуч.игра	1	опрос
	8.3."Диагональ".	15.02	Обуч.игра	1	опрос
	8.4."Назови вертикаль".	16.02	Обуч.игра	1	опрос
	8.5."Назови горизонталь".	18.02	Обуч.игра	1	опрос
	8.6."Назови диагональ".	25.02	Обуч.игра	1	опрос
	8.7."Какого цвета поле?"	01.03	Обуч.игра	1	опрос
	8.8."Кто быстрее".	02.03	Обуч.игра	1	опрос
	8.9.«Тронул - ходи!».	04.03	Обуч.игра	1	опрос
	8.10."Волшебный мешочек".	09.03	Обуч.игра	1	опрос
	8.11. "Обе армии равны".	11.03	Обуч.игра.	1	опрос
	8.12. "Выигрыш материала".	15.03	Обуч.игра.	1	опрос
	8.13. "Защита".	16.03	Обуч.игра.	1	опрос
	8.14. "Шах или не шах".	18.03	Обуч.игра.	1	опрос
	Решение шахматных задач.			14	
	"Угадай-ка".	22.03	Обуч.игра.	1	опрос
	"Секретная фигура".	23.03	Обуч.игра	1	опрос
	"Что общего?"	25.03	Обуч.игра	1	опрос
	Чем отличаются?	29.03	Обуч.игра	1	опрос
	"Большая и маленькая".	30.03	Обуч.игра	1	опрос
	"Мешочек".	01.04	Обуч.игра	1	опрос
	"Да и нет".	05.04	Обуч.игра	1	опрос
	"Мяч".	06.04	Обуч.игра	1	опрос
	«В бой идут одни только пешки».	08.04	Обуч.игра	1	опрос
	"Атака неприятельской фигуры".	12.04	Обуч.игра	1	опрос
	"Один в поле воин".	13.04	Обуч.игра	1	опрос

	«Перехитри часовых».	15.04	Обуч.игра	1	опрос
	"Сними часовых".	19.04	Обуч.игра	1	опрос
	"Двойной удар".	20.04	Обуч.игра	1	опрос
	Практическая игра.			14	
	Начальная расстановка фигур.	22.04	Обуч.игра	1	тест
	Расположение каждой из фигур.	26.04	Обуч.игра	1	опрос
	Начальная позиция.	27.04	Обуч.игра	1	опрос
	Ходы фигур. Пешка.	29.04	Обуч.игра	1	опрос
	Ходы фигур. Конь.	04.05	Обуч.игра	1	опрос
	Ходы фигур. Слон.	06.05	Обуч.игра	1	опрос
	Ходы фигур. Ладья.	11.05	Обуч.игра	1	опрос
	Ходы фигур. Ферзь.	13.05	Обуч.игра	1	опрос
	Ходы фигур. Король.	17.05	Обуч.игра	1	опрос
	Взятие фигур. Пешка.	18.05	Обуч.игра	1	опрос
	Взятие фигур. Конь.	20.05	Обуч.игра	1	опрос
	Взятие фигур. Слон.	24.05	Обуч.игра	1	опрос
	Взятие фигур. Ладья.	25.05	Обуч.игра	1	опрос
	Взятие фигур. Ферзь.	27.05	Обуч.игра	1	опрос
	Итого часов:			42	
9.	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры. 1.Турнир «Веселая пешка», шашки. 2.Турнир сильнейших, шахматы. 3.Рейтинговый турнир, шашки. 4.Первенство НОШ, шахматы. 5.Турнир закрытие сезона, шахматы.	 31.05 01.06 03.06 07.06 08.06		5	
	Итого часов:			108	
	Всего по плану:	**108 часа.**			

2 год обучения

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации,контроля.
		Всего	Теория	Практика	
1.	Мат-цель игры	14	4	10	
2.	Ничья	3	1	2	
3.	Рокировка	1	1		
4.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.	20	2	18	
5.	Короткие шахматные партии	14	1	13	
6.	Занимательные страницы шахмат.	2	2		
	Итого	54	11	43	
	Практика.				
	7. Дидактические игры и задания.	12		12	
	8. Решение шахматных задач.	15		15	
	9. Практическая игра.	20		20	
	Итого часов:				
10.	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры.	7		7	
	Итого часов:				
	Всего по плану:	**108 час**			

Тема 1. **Мат - цель игры (14 час).**

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.
Решение шахматных задач и упражнений.
Тема 2. **Ничья (3 час).**
Варианты ничьей.
Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.
Дидактическое задание:
"Пат или не пат".
Тема 3. **Рокировка (1 час).**
Длинная и короткая рокировка.
Правила рокировки.
Дидактическое задание:
"Рокировка". Обучающиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.
Тема 4. **Шахматная партия (20 час).**
Начало шахматной партии.
Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.
Правила и законы дебюта.
Игра всеми фигурами из начального положения.
Тема 5. **Короткие шахматные партии (14 час).**
Как играется блиц. Особенности блица.
Тема 6. **Занимательные страницы шахмат (2 час).**
Шахматные сказки.
Тема 7**. Дидактические игры и задания (12 час).**
"Игра на уничтожение" - важнейшая игра курса. У ребенка 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

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками. "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. "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Тема 8. **Решение шахматных задач и упражнений (15 час).**

Учебно-тренировочные занятия. Работа с диаграммами. Решение шахматных задач и упражнений.

Дидактические задания:

"Поставь детский мат", "Мат в 1 ход", "Защитись от мата", "Выведи фигуру".

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.
"Поставить мат в 1 ход "повторюшке". Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
"Мат в 2 хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в 2 хода.
"Выигрыш материала", "Накажи "пешкоеда". Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
"Можно ли побить пешку?". Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
"Захвати центр". Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
"Можно ли сделать рокировку?". Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
"В какую сторону можно рокировать?". В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
"Чем бить черную фигуру?". Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
"Сдвой противнику пешки". Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.
"Выигрыш материала". Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
"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.
"Сделай ничью" Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.
"Мат в 2 хода". Белые начинают и дают черным мат в 2 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.

Тема 9. **Практическая игра (20 час).**

Игровая практика.

Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).

Игровая практика с записью шахматной партии. Игра с компьютером с различным уровнем сложности.

Тема 10. **Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры (7 час).**

Календарный учебный график 2-го года обучения

№ п/п	Тема занятия	Дата	Форма занятия	Количество часов	Форма контроля
1.	Мат-цель игры			14	
1.1	Техника безопасности при занятиях, инструктаж.		лекция	1	опрос
1.2	Работа с шахматной литературой		семинар	1	опрос
1.3	Дидактическая игра «Вперед в атаку».		Обуч.игра	1	опрос
1.4	Развитие событий, предшествующих мату.		Обуч.игра	1	опрос
1.5	Позиции при мате.		Обуч.игра	1	опрос
1.6	Понятие о мате, шахе		Обуч.игра	1	тест
1.7	Предпосылки матования.		Обуч.игра	1	опрос
1.8	Техника матования одинокого короля двумя ладьями.		Обуч.игра	1	опрос
1.9	Дидактическая игра «Шах или мат»		Обуч.игра	1	опрос
1.10	Техника матования одинокого короля ферзем и ладьей.		Обуч.игра	1	опрос
1.11	Решение шахматных задач: мат в 1 ход.		Обуч.игра	1	тест
1.12	Техника матования одинокого короля ферзем и королем.		Обуч.игра	1	опрос
1.13	Дидактическая игра «Мат или пат»		Обуч.игра	1	опрос
1.14	Решение шахматных задач: мат в 2 хода.		Обуч.игра	1	опрос
2.	Ничья			3	
2.1	Теоретические сведения.		лекция	1	беседа
2.2	Игра на ничью. Варианты ничьей.		Обуч.игра	1	опрос
2.3	Пат. Отличие пата от мата.		Обуч.игра	1	опрос
3.	Рокировка			1	
3.1	Правила рокировки. Длинная и короткая рокировки.		Обуч.игра	1	опрос

4.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.		Обуч.игра	20	
4.1	Дидактическая игра «Начальная расстановка фигур».		Обуч.игра	1	опрос
4.2	Игра всеми фигурами из начального положения.		Обуч.игра	1	опрос
4.3	Как начинать шахматную партию?		Обуч.игра	1	опрос
4.4	Понятие о дебюте.		Обуч.игра	1	опрос
4.5	Основные принципы дебюта.		Обуч.игра	1	опрос
4.6	Классификация дебютов.		Обуч.игра	1	опрос
4.7	Открытые дебюты.		Обуч.игра	1	опрос
4.8	Полуоткрытые дебюты.		Обуч.игра	1	опрос
4.9	Полузакрытые дебюты.		Обуч.игра	1	опрос
4.10	Закрытые дебюты		Обуч.игра	1	опрос
4.11	Фланговые дебюты.		Обуч.игра	1	опрос
4.12	Центральный дебют		Обуч.игра	1	опрос
4.13	Дебют четырех коней.		Обуч.игра	1	опрос
4.14	Дебют Сокольского. Видео урок.		Обуч.игра	1	опрос
4.15	Ошибки в дебюте.		Обуч.игра	1	опрос
4.16	Испанская партия.		Обуч.игра	1	опрос
4.17	Использование ошибок противника.		Обуч.игра	1	опрос
4.18	Итальянская партия.		Обуч.игра	1	опрос
4.19	Русская партия (Защита Петрова)		Обуч.игра	1	опрос
4.20	Гамбиты.		Обуч.игра	1	опрос
5.	Короткие шахматные партии		Обуч.игра	14	
5.1	Теоретические сведения.		беседа	1	беседа
5.2	Как играть блиц?		Обуч.игра	1	опрос
5.3	Правила игры.		Обуч.игра	1	опрос
5.4	Правила игры с часами.		Обуч.игра	1	опрос
5.5	Упражнения для тренировки реакции.		Обуч.игра	1	беседа
5.6	Упражнения для тренировки внимания.		Обуч.игра	1	беседа
5.7	Спринт на шахматной доске.		Обуч.игра	1	опрос
5.8	Блиц турнир 15 минут.		Обуч.игра	1	опрос
5.9	Д.и «Кто быстрей?».		Обуч.игра	1	опрос
5.10	Секреты блица		Обуч.игра	1	опрос
5.11	Жертва фигур во время защиты.		Обуч.игра	1	опрос
5.12	Блиц турнир 10 минут.		Обуч.игра	1	опрос
5.13	Д.и «Все ли фигуры на месте?»		Обуч.игра	1	опрос
5.14	Как нарушить планы противника в миттельшпиле.		Обуч.игра	1	опрос

6.	Занимательные страницы шахмат.		семинар	2	беседа
6.1	Русские и советские чемпионы мира.		семинар	1	беседа
6.2	Новости современных шахмат.		семинар	1	беседа
	Итого			54	
	Практика.				
	7. Дидактические игры и задания.			12	
	7.1 «Сторож и охотник»		Обуч.игра	1	беседа
	7.2 «Выигрыш материала»		Обуч.игра	1	опрос
	7.3 «Объяви мат в 2 хода»		Обуч.игра	1	тест
	7.4 «Объяви мат в 1 ход»		Обуч.игра	1	тест
	7.5 «Жертва материала для победы»		Обуч.игра	1	опрос
	7.6 «Защита от мата»		Обуч.игра	1	опрос
	7.7 «Жертва материала для ничьей»		Обуч.игра	1	опрос
	7.8 «Тесним короля»		Обуч.игра	1	опрос
	7.9 «Уничтожение всех фигур конем»		Обуч.игра.	1	опрос
	7.10 «Уничтожение всех фигур ладьей»		Обуч.игра	1	опрос
	7.11. "Захвати центр"		Обуч.игра.	1	опрос
	7.12. "Выигрыш или ничья?"		Обуч.игра.	1	опрос
	8. Решение шахматных задач.			15	
	8.1 «Связка фигур»		Обуч.игра	1	опрос
	8.2 «Вилка»		Обуч.игра	1	опрос
	8.3 «Двойной удар»		Обуч.игра	1	опрос
	8.4 «Двойной шах»		Обуч.игра	1	опрос
	8.5 «Разрушение пешечного прикрытия»		Обуч.игра	1	опрос
	8.6 «Как освободиться от связки?»		Обуч.игра	1	опрос
	8.7 «Форсирующие ходы»		Обуч.игра	1	опрос
	8.8 «Завлечение соперника»		Обуч.игра	1	опрос
	8.9 «Отвлечение соперника»		Обуч.игра	1	опрос
	8.10 «Один в поле воин»		Обуч.игра	1	опрос
	8.11 «Кратчайший путь к цели»		Обуч.игра	1	опрос
	8.12 «Большая и маленькая»		Обуч.игра	1	опрос
	8.13 «Выиграй фигуру»		Обуч.игра	1	опрос
	8.14 «Кратчайший путь»		Обуч.игра	1	опрос
	8.15 «Мельница»		Обуч.игра	1	опрос
	9. Практическая игра.			20	
	9.1 Повторение: расстановка, ходы фигур.		Обуч.игра	1	тест
	9.2 Повторение: взятие фигур.		Обуч.игра	1	тест

	9.3 Повторение: дебют.		Обуч.игра	1	опрос
	9.4 Повторение: игра на уничтожение.		Обуч.игра	1	опрос
	9.5 Повторение: середина партии.		Обуч.игра	1	опрос
	9.6 Повторение: конец партии.		Обуч.игра	1	опрос
	9.7 Повторение: шах, мат.		Обуч.игра	1	тест
	9.8 Позиции при мате.		Обуч.игра	1	опрос
	9.9 Мат ладьей и ферзем.		Обуч.игра	1	опрос
	9.10 Мат ферзем и королем.		Обуч.игра	1	опрос
	9.11 Мат двумя ладьями.		Обуч.игра	1	опрос
	9.12 Мат королем и ладьей.		Обуч.игра	1	опрос
	9.13 Мат легкими фигурами.		Обуч.игра	1	опрос
	9.14 Атака и мат пешками.		Обуч.игра	1	опрос
	9.15 Как теснить короля?		Обуч.игра	1	опрос
	9.16 Мат в 2 хода.		Обуч.игра	1	опрос
	9.17 Мат в 1 ход.		Обуч.игра	1	опрос
	9.18 Детский мат.		Обуч.игра	1	опрос
	9.19 Пат(ничья)		Обуч.игра	1	опрос
	9.20 Игра на ничью.		Обуч.игра	1	опрос
	Итого часов:			47	
10.	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры.			7	
	1.Турнир «Веселая пешка», шашки.				
	2.Первенство НОШ, шашки.				
	3.Рейтинговый турнир, шахматы.				
	4.Турнир блиц 15 мин. Шахматы.				
	5.Турнир сильнейших, шахматы.				
	6.Турнир блиц 10 мин. Шахматы.				
	7.Турнир закрытие сезона, шахматы.				
	Итого часов:			108	
	Всего по плану:	**108 час**			

Учебный план 3 год обучения

	Наименование раздела, темы	**Количество часов**	Формы

		Всего	Теория	Практика	
1.	Этика шахматной борьбы.	1	1		
2.	Шахматная партия.	12	2	10	
3.	Матование одинокого короля.	10	1	9	
4.	Тактика. Основные тактические приемы	18	2	16	
5.	Шахматные комбинации.	18	2	16	
6.	Стратегия.	2	2		
7.	Эндшпиль.	6	1	5	
8.	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	1	1		
		68		56	
9.	*Практикум:* Решение шахматных задач и упражнений, (работа с диаграммами)	15		15	
10.	Практическая игра.	20		20	
	Итого:	**103**	**12**	**91**	
11.	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры.	**5**			
	Итого:	**108**			
	Всего по плану		**108 часа**		

Содержание учебного плана

Тема 1. **Введение**. **Этика шахматной борьбы.** (1 часа)

Тема 2. **Шахматная партия (12 час).**

Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация.

Запись шахматной партии. Запись позиции, начального положения. Игра с часами. Игра блиц.

Тема 3. **Матование одинокого короля (10 час).**

Мат различными фигурами. Мат в один ход. Мат в два хода.

Мат Ферзем и ладьей.

Мат 2 ладьями. Сторож и охотник. План матования.

Мат Ферзем. Вдох-выдох. План.

Мат Ладьей.

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.

Дидактически, 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.
"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.

Тема 4. **Тактика. Основные тактические приемы (18 час).**

– Понятие о тактике и комбинации.
  - связка и виды связок. Как освободиться от связки?
  - двойной удар;
  - вилка;
  - вскрытое нападение: что таится за безобидной внешностью?
  - вскрытый шах;
  - двойной шах;
  - использование слабости последней горизонтали;
  - разрушение пешечного прикрытия;
  - превращения пешки;
  - ограничение подвижности;
  - форсирующие ходы.

Тема 5. **Шахматные комбинации (18 час).**

– Комбинации на «завлечение».
– Комбинации на «отвлечение».
– Хитрая механика - «мельница».

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.

Тема 6. **Стратегия (2 час).**

Определение стратегии.
Принципы реализации материального преимущества.
Взаимодействие фигур
Нападение на незащищенного Короля

Тема 7. **Эндшпиль (6 час).**

– Основные идеи эндшпиля.

– Реализация преимущества.
– Эндшпиль в практической партии.
– Пешечный эндшпиль. (Пешечные окончания - король и пешка против короля, правило квадрата, оппозиция, цугцванг, король и пешка против короля и пешки, отдаленная проходная, пешечный прорыв).
– Решение задач и этюдов.

Тема 8. **Выдающиеся шахматисты нашего времени (1 час).** Алехин, Чигорин, Карпов и т.д.

Тема 9. **Решение шахматных задач и упражнений (15 час).** Учебно-тренировочные занятия. Работа с диаграммами. Решение шахматных задач и упражнений.

Дидактические задания:

"Поставь детский мат", "Мат в 1 ход", "Защитись от мата", "Выведи фигуру".

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

"Поставить мат в 1 ход "повторюшке". Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

"Мат в 2 хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в 2 хода.

"Выигрыш материала", "Накажи "пешкоеда". Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

"Можно ли побить пешку?". Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

"Захвати центр". Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

"Можно ли сделать рокировку?". Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

"В какую сторону можно рокировать?". В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

"Чем бить черную фигуру?". Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

"Сдвой противнику пешки". Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

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

"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.

"Сделай ничью" Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

"Мат в 2 хода". Белые начинают и дают черным мат в 2 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.
Тема 10. **Практическая игра (20 час).**
Игровая практика.
Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).
Игровая практика с записью шахматной партии. Игра с компьютером с различным уровнем сложности.
Тема 11. **Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры (5 час).**

Календарный учебный график 3-го года обучения

№ п/п	Тема занятия	Дата 1гр	Форма занятия	Количество часов	Форма контроля
1.	Этика шахматной борьбы. Техника безопасности при занятиях, инструктаж.	10.09	лекция	1	беседа
2.0	**Шахматная партия.**			**12**	
2.1	Теоретические сведения	14.09	Семинар	1	беседа
2.2	Работа с шахматной литературой	15.09	семинар	1	беседа
2.3	Шахматная нотация	17.09	Обуч.игра	1	опрос
2.4	Обозначение горизонталей и вертикалей полей шахматных фигур.	21.09	Обуч.игра	1	опрос
2.5	Дидактическая игра «Вперед в атаку».	22.09	Обуч.игра	1	тест
2.6	Правила записи шахматной партии	24.09	Обуч.игра	1	опрос
2.7	Запись позиции, начального положения	28.09	Обуч.игра	1	опрос
2.8	Дидактическая игра «Запиши правильно»	29.09	Обуч.игра	1	опрос
2.9	Решение шахматных задач: мат в 1 ход.	01.10	Обуч.игра	1	опрос
2.10	Дидактическая игра «На крайнюю линию»	05.10	Обуч.игра	1	тест
2.11	Решение шахматных задач: мат в 2 хода.	06.10	Обуч.игра	1	тест
2.12	Дидактическая игра «Какой дебют выбрать?»	08.10	Обуч.игра	1	опрос
3.0	**Матование одинокого короля**			**10**	
3.1	План матования	12.10	лекция	1	опрос
3.2	Дидактическая игра «В угол»	13.10	Обуч.игра	1	опрос
3.3	Мат в 2 хода	15.10	Обуч.игра	1	опрос

3.4	Дидактическая игра «Шах или мат»	19.10	Обуч.игра	1	опрос
3.5	Дидактическая игра «Ограниченный король»	20.10	Обуч.игра	1	опрос
3.6	Дидактическая игра «Мат или пат»	22.10	Обуч.игра	1	опрос
3.7	Решение шахматных задач по оттеснению короля.	26.10	Обуч.игра	1	опрос
3.8	Дидактическая игра «На крайнюю линию»	27.10	Обуч.игра	1	опрос
3.9	Решение шахматных задач по ограничению пространства у короля.	29.10	Обуч.игра	1	опрос
3.10	Практическая игра.	02.11	Обуч.игра	1	опрос
4.0	**Тактика. Основные тактические приемы**			**18**	
4.1	Понятие о тактики и комбинации	03.11	лекция	1	опрос
4.2	Теоретические сведения	05.11	лекция	1	беседа
4.3	Связка и виды связок	09.11	Обуч.игра	1	опрос
4.4	Как освободиться от связки?	10.11	Обуч.игра	1	опрос
4.5	Дидактическое задание: «Освободись от связки»	12.11	Обуч.игра	1	опрос
4.6	Двойной удар	16.11	Обуч.игра	1	опрос
4.7	Дидактическая игра «Как защитится от двойного удара?».	17.11	Обуч.игра	1	опрос
4.8	Вилка	19.11	Обуч.игра	1	опрос
4.9	Действия при ее угрозе	23.11	Обуч.игра	1	опрос
4.10	Дидактическая игра «Защита от вилки»	24.11	Обуч.игра	1	опрос
4.11	Дидактическая игра «Временная тянучка»	26.11	Обуч.игра	1	опрос
4.12	Скрытое нападение	30.11	Обуч.игра	1	опрос
4.13	Использование ошибок противника.	01.12	Обуч.игра	1	опрос
4.14	Скрытый шах	03.12	Обуч.игра	1	опрос
4.15	Защита от скрытого шаха	07.12	Обуч.игра	1	опрос
4.16	Двойной шах	08.12	Обуч.игра	1	опрос
4.17	Защита от двойного шаха	10.12	Обуч.игра	1	опрос
4.18	Разрушение пешечного прикрытия	14.12	Обуч.игра	1	опрос
5.0	**Шахматные комбинации**			**18**	
5.1	Теоретические сведения	15.12	Обуч.игра	1	опрос
5.2	Виды комбинаций	17.12	Обуч.игра	1	опрос
5.3	Правила построения шахматных комбинаций	21.12	Обуч.игра	1	опрос
5.4	Комбинации на «завлечение»	22.12	Обуч.игра	1	опрос
5.5	Комбинации на «отвлечение»	24.12	Обуч.игра	1	опрос
5.6	Хитрая механика «мельница»	28.12	Обуч.игра	1	опрос
5.7	Дидактическая игра: объяви мат в два хода с жертвой материала"	29.12	беседа	1	беседа
5.8	Дидактическая игра: «Сделай ничью с	11.01	Обуч.игра	1	опрос

	жертвой материала»				
5.9	Дидактическая игра: «Выйгрыш материала»	12.01	Обуч.игра	1	опрос
5.10	Достижение материального перевеса	14.01	Обуч.игра	1	опрос
5.11	Проведение простейшей двухходовой комбинации с достижением материального перевеса.	18.01	Обуч.игра	1	беседа
5.12	Упражнения для тренировки внимания.	19.01	Обуч.игра	1	беседа
5.13	Взаимодействие фигур	21.01	Обуч.игра	1	опрос
5.14	Игра на ничью	25.01	Обуч.игра	1	опрос
5.15	Д.и «Кто быстрей?».	26.01	Обуч.игра	1	опрос
5.16	Дебютная атака.	28.01	Обуч.игра	1	опрос
5.17	Жертва фигур во время защиты.	01.02	Обуч.игра	1	опрос
5.18	Блиц турнир 10 минут.	02.02	Обуч.игра	1	опрос
6.0	**Стратегия**			**2**	
6.1	Понятие о стратегии	04.02	лекция	1	опрос
6.2	Определение стратегии игры.	08.02	лекция	1	опрос
7.0	**Эндшпиль**			**6**	
7.1	Понятие о эндшпиле. Основные идеи эндшпиля.	09.02	семинар	1	беседа
7.2	Пешечный эндшпиль.	11.02	семинар	1	беседа
7.3	Взаимодействие сил.	15.02	Обуч.игра	1	опрос
7.4	Контратака.	16.02	Обуч.игра	1	опрос
7.5	Реализация преимущества	18.02	Обуч.игра	1	опрос
7.6	Эндшпиль в практической партии	25.02	Обуч.игра	1	опрос
8.0	**Выдающиеся шахматисты нашего времени.**			**1**	
8.1	Русские и советские чемпионы мира	01.03	лекция	1	беседа
	Итого			68	
	Практикум.				
	9. **Решение шахматных задач и упражнений**			**15**	
	9.1 «Связка фигур»	02.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.2 «Вилка»	04.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.3 «Двойной удар»	09.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.4 «Двойной шах»	11.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.5 «Разрушение пешечного прикрытия»	15.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.6 «Как освободиться от связки?»	16.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.7 «Форсирующие ходы»	18.03	Обуч.игра	1	опрос

	9.8 «Завлечение соперника»	22.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.9 «Отвлечение соперника»	23.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.10 «Один в поле воин»	25.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.11 «Кратчайший путь к цели»	29.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.12 «Большая и маленькая»	30.03	Обуч.игра	1	опрос
	9.13 «Выиграй фигуру»	01.04	Обуч.игра	1	опрос
	9.14 «Кратчайший путь»	05.04	Обуч.игра	1	опрос
	9.15 «Мельница»	06.04	Обуч.игра	1	опрос
	10**.** **Практическая игра.**			**20**	
	10.1 Повторение: расстановка, ходы фигур.	08.04	Обуч.игра	1	тест
	10.2 Повторение: взятие фигур.	12.04	Обуч.игра	1	тест
	10.3 Повторение: дебют.	13.04	Обуч.игра	1	опрос
	10.4 Повторение: игра на уничтожение.	15.04	Обуч.игра	1	опрос
	10.5 Повторение: середина партии.	19.04	Обуч.игра	1	опрос
	10.6 Повторение: конец партии.	20.04	Обуч.игра	1	опрос
	10.7 Повторение: шах, мат.	22.04	Обуч.игра	1	тест
	10.8 Позиции при мате.	26.04	Обуч.игра	1	опрос
	10.9 Мат ладьей и ферзем.	27.04	Обуч.игра	1	опрос
	10.10 Мат ферзем и королем.	29.04	Обуч.игра	1	опрос
	10.11 Мат двумя ладьями.	04.05	Обуч.игра	1	опрос
	10.12 Мат королем и ладьей.	06.05	Обуч.игра	1	опрос
	10.13 Мат легкими фигурами.	11.05	Обуч.игра	1	опрос
	10.14 Атака и мат пешками.	13.05	Обуч.игра	1	опрос
	10.15 Как теснить короля?	17.05	Обуч.игра	1	опрос
	10.16 Мат в 2 хода.	18.05	Обуч.игра	1	опрос
	10.17 Мат в 1 ход.	20.05	Обуч.игра	1	опрос
	10.18 Детский мат.	24.05	Обуч.игра	1	опрос
	10.19 Пат(ничья)	25.05	Обуч.игра	1	опрос
	10.20 Игра на ничью.	27.05	Обуч.игра	1	опрос
	Итого часов:			103	
10.	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры. 1.Турнир «Веселая пешка», шашки.	31.05		5	
	2.Первенство НОШ, шашки.	01.06			
	3.Рейтинговый турнир, шашки.	03.06			

	4.Турнир блиц 15 мин. Шахматы.	07.06			
	5.Турнир сильнейших, шахматы.	08.06			
	Итого часов:			108	
	Всего по плану:	**108 час**			

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Срок проведения промежуточной итоговой аттестации
1	2026-2027гг	сентябрь	июнь	36	108	108	3 раз в неделю во второй половине дня(понедельник, вторник, четверг – 1 час -40 мин.)	Сентябрь, май

Планируемые результаты

Личностные результаты

-правильно планировать свою деятельность;

- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;

-Создавать портфолио собственных алгоритмов, сборников задач с собственными решениями, творческие и исследовательские работы.

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками и взрослыми, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;

Учащиеся получат возможность научиться: -проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;

- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Мета предметные результаты

Учащиеся научатся: - характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- находить ошибки при выполнении учебных заданий, выбирать способы их исправления;
- обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий.
Учащиеся получат возможность научиться: - планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
-общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
-управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;

Предметные результаты

- знание элементарных понятий о шахматной игре: названия шахматных фигур, шахматная нотация, 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;
- правила, определяющие порядок игры; ценность фигур и пешек; некоторые случаи ничьей; дебют;
- основные тактические приемы игры; простейшие пешечные, ладейные, легко фигурные окончания;
- знание основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии, основных стратегических приемов;
- владение основными элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;
- умение ориентироваться на шахматной доске, играть в парах и самостоятельно.

Материально-техническое обеспечение

Занятие проводятся в учебном классе на 20 посадочных мест, столы – 10 штук, стулья – 20 штук, классная доска -1 штука, интерактивная доска – 1 штука, компьютер – 1 штука, принтер- 1 штука, проектор – 1 штука. Демонстрационная шахматная доска – 1 штука. Шахматы – 10 досок с фигурами. Шашки -8 досок с пешками.

Информационное обеспечение

Интернет-источники, видеоуроки по шахматам, СД диски шахматы для начинающих, plei chess, в мире шахмат и т.д. Дидактические игры и задания, методические разработки занятий, **с**пециальная литература по всем разделам программы для работы педагога с детьми: 1. "Шахматы", автор И.Майзелис.
2. "Путешествия по шахматной стране", И.Сухин.
3. "С шахматами через века и страны", Ежи Гижицки.
4. СД диски «Мир шахмат», «Chess master».

Материалы для обучающихся:

1. Тексты с высказываниями шахматистов и других великих людей о пользе шахмат.
2. Карточки с диаграммами решения задач и упражнений.
3. Разрезная шахматная доска.

Кадровое обеспечение

Сацук И.В. – педагог дополнительного образования, образование высшее, без категории.

Формы аттестации и оценочные материалы

Мониторинг уровня компетентности обучающихся по шахматам.

1 год обучения

Нулевой срез знаний

Опросник.

1. Расставить пешки на 2,5,7 горизонтали.
2. Расставить пешки на вертикали, a, c, f.
3. Расставить пешки по любой диагонали.
4. Расставить шахматные фигуры в начальное положение.
5. Разложить в правильной последовательности буквы латинского алфавита, которые на шахматной доске обозначают вертикали.

Практическая работа: расставить шахматные фигуры в начальное положение.

Срез знаний за 1 полугодие.

Опрос.

1. Какого цвета должно быть ближнее к вам левое поле, если вы играете белыми фигурами: а) любого; **б) чёрного;** в) белого.
2. Как правильно называются фигуры:

а) **король,** б) царь, в) падишах; а) дама, б) **ферзь,** в) королева; а) **ладья,** б) тура, в) башня; а) офицер; б) гонец, в) **слон;** а) лошадь, б) **конь,** в) скакун; а) **пешка,** б) фишка, в) шашка.

1. Количество фигур в шахматах: а) король-**1**,2,3; б) ферзь-**1,**2,3; в) ладья-1,**2,**3; г) слон-1,**2,**3; д) конь-1,**2**,3; е) пешка-2,6,**8**.
2. Линия, идущая по доске слева направо, называется: а) прямой; б) отрезком; **в) горизонталью.**
3. Линия, идущая по доске снизу-вверх, называется: а) дорожкой; б) линейкой; **в) вертикалью.**
4. Линия, идущая из одного угла доски к другому, называется: а) углом; б) зигзагом; **в) диагональю.**

Практическая работа: расставить шахматные фигуры в начальное положение.

Промежуточная аттестация во 2 полугодии.

Опросник.

1. Как ходит и делает взятие ладья? а) по диагонали; **б) по горизонтали и вертикали;** в) как хочет.
2. Как ходит и делает взятие слон? **а) по диагонали;** б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
3. Как ходит и делает взятие ферзь? а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; **в) как хочет**.
4. Как ходит и делает взятие конь? а) по диагонали; б) по горизонтали и вертикали; **в) буквой г.**
5. Двойной удар — это: а) ход на 2 поля; **б) нападение 1 фигуры сразу на 2 и более фигур противника; в) вилка.**
6. Шахматные слоны бывают: **а) плохие и хорошие; б) белопольные и чернопольные;** в) злые и добрые.

Практическая работа: сыграть в игру «Курочка и зёрнышки», «Ферзь в тире», «Ладья против слона»

Итоговая аттестация.

Опросник.

1. Шах – это: **а) нападение на короля;** б) ход фигуры; в) конец шахматной партии.
2. Способы защиты от шаха: **а) закрыться другой фигурой; б) срубить нападающую фигуру;** в) сдаться.
3. Мат — это: **а) конец шахматной партии; б) шах, от которого нет защиты;** в) ход короля.
4. Рокировка –это: а) двойной удар; б) ничья; **в) специальная защита короля, когда король движется к ладье через клетку и ладья перепрыгивает через него.**

Практическая работа: сыграть партию в шахматы.

2 год обучения

Нулевой срез знаний

1. Какая фигура при записи обозначается буквой Кр: а) **король**, б) конь, в) пешка.
2. Как защитить короля от шаха: а) **закрыться другой фигурой, б) отойти королём на безопасное поле, в) срубить нападающую фигуру**, г) сразу сдаться.
3. Какие есть способы защиты фигуры от нападения: а) **ответное нападение, б) перекрыть нападение**, в) сдаться без боя, г) объявить невозможный ход.
4. Что такое вилка: а) **нападение сразу на 2 фигуры**, б) взятие фигуры, в) окончание партии, г) ряд клеток сверху вниз.
5. Какой сильнейший шахматист был родом из Америки: а) Стейниц, б) **Морфи**, в) Ананд.

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с часами.

Срез знаний за 1 полугодие

1. Двойной удар – это: а) то же что и вилка; б) **в результате одного хода 2 фигуры атакуют 1 фигуру противника**; в) два хода подряд.
2. Вскрытый шах – это: а) **одна из фигур нападает на какую – либо фигуру противника, а вторая открывшаяся при этом фигура шахует короля**; б) шах при отступлении; в) шах при нападении 2 фигур.
3. Двойной шах – это: а) нападение 1 фигуры на 2 фигуры противника; б) **когда король оказывается под шахом одновременно 2 фигур**; в) шах после 2 ходов.
4. Отвлечение – это: а) **ситуация, в которой вы заставляете соперника переместить ту или иную фигуру для того, чтобы использовать слабость его позиции;** б) отступление от центра; в) разговор во время игры.
5. Промежуточный ход – это: а) ход между 2 полями; б) **ход, который делается противником между 2 ходами, которые должны быть следовать один за другим;** в) ход между 2 фигурами.

Практическая работа: сыграть в шахматы с часами.

Промежуточная аттестация во 2 полугодии

1. Один из способов поставить мат, называется:

а) слабость последней горизонтали б) удушающий мат в) сицилианская защита.

1. Сколько ходов даётся до конца партии, если у одного из игроков остался 1 король?

а) 50 б) 25 в) 3.

1. Эндшпиль – это:

а) начало шахматной партии б) середина шахматной партии **в) конец шахматной партии.**

4. Когда шашка выполняет обыкновенный ход, это называется:

А) битый ход **б) тихий ход** в) ударный ход**.**

Практическая работа: сыграть в шахматы 1 партию с записью и с часами.

Итоговая аттестация

1. Отвлечение – это: а) рассказывание сопернику анекдотов; **б) тактический приём, при котором фигура, вынужденная прейти на другое поле, престаёт выполнять важные защитные функции**; в) добровольный отказ от материала с какой-либо целью.
2. Слабое поле – это: **а) поле, которое контролируется одним и не контролируется другим игроком**; б) атака соперника двумя фигурами после одного хода; в) противостояние королей.
3. Открытый центр: а) ряд чёрно-белых полей слева направо; б) особый ход короля; **в) означает, что в центральной части доски нет пешек, блокирующих друг друга.**
4. Изолированная пешка: а) самая передняя пешка в пешечной цепи; **б) пешка, которая находится далеко от всех своих фигур;** в) группа одноцветных пешек.
5. Размен:**а)взятие в процессе игры противниками фигур друг друга равных или почти равных по своей стоимости;** б)начало шахматной партии; в)набор заранее подготовленных игроком вариантов игры.
6. Кто сейчас является чемпионом мира по шахматам: а) Карпов; б) Каспаров; **в) Ананд**.

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с шахматными часами, соблюдая правила игры, записывая первые 20 ходов.

3 год обучения

Нулевой срез знаний

1. Виды преимущества: а) **материальное**, б) ростовое, в) **динамическое**.
2. Жертва — это: а) **добровольное предоставление противнику материального преимущества ради получения других выгод;** б) остановка игры на перерыв, г) добавление игрового времени противнику.
3. Приёмы нападения: а) **угроза и взятие, б) нападение и жертва**, в) **двойной удар**.
4. Нападение ладьи, слона, ферзя на фигуру или пешку противника, прикрывающую более ценный объект, это: а) двойной удар, б) **связка**, в) жертва.
5. Двойной удар можно назвать: а) грабли, б) **вилка**, в) **трилка**.

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с часами и записью.

Срез знаний за 1 полугодие

1. Удар, вынуждающий фигуру соперника занять неудачное поле, называется: а) **завлечение**, б) отвлечение, в) уничтожение.
2. Расположение собственной фигуры или пешки на месте пересечения ударов дальнобойных фигур соперника с целью нарушения их взаимодействия — это: а) **перекрытие,** б) завлечение, г) отвлечение.
3. Освобождение линии или поля с темпом от своих фигур, мешающих нанести решающий удар — это: а) **освобождение пространства,** б) нападение**,** в) двойной удар.
4. Когда фигура противника занимает поле, необходимое другой его фигуре для защит от угроз, это: а) двойной удар, б) связка, в) **блокировка**.
5. Стремительное продвижение пешки для создания позиционных выгод: а) **пешечный тычок,** б) вилка, в) отвлечение.

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с часами и записью.

Промежуточная аттестация во 2 полугодии

1. Виды ничьих: **а) вечный шах; б) пат;** в) правило отказа.
2. Крепость – это: **а) когда слабейшая сторона спасается путём создания неприступной позиции;** б) добровольная сдача короля; в) отказ от игры.
3. Запирание – это: а) лишение противника ферзя; **б) лишение подвижности какой-либо фигуры противника;** в) захват центра пешками.
4. Виды сложных комбинаций: **а) коневые;** б) дальнобойные; **в) смешанные.**
5. Приёмы защиты: **а) контратака; б) профилактика;** в) троекратное повторение.

Практическая работа: сыграть в шахматы 1 партию с записью и с часами.

Итоговая аттестация

1. В шахматные законы не входят: а) централизация; б) активность фигур; **в) пешечные островки.**
2. Каким ходом обычно начинают партию: **а) е2-е4**; б) в2-в4; в) d2-d4.
3. Захват и развитие, атака, комбинация – это этапы: а) ориентира; **б) нападения;** в) дебютной подготовки.
4. Атака не бывает: а) пешечная и фигурная; б) комбинированная; **в) неожиданная.**
5. Успешно атаковать последнюю горизонталь могут: **а) ферзь и ладьи;** б) кони и слоны; в) пешки.

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с шахматными часами и записью, соблюдая правила игры.

Методические материалы

Для повышения интереса занимающихся к занятиям шахматами и более успешного решения образовательных, воспитательных и оздоровительных задач рекомендуется применять разнообразные формы и методы проведения этих занятий. 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 применяется при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, 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 миттельшпиля и эндшпиля. При изучении дебютной теории и далее более сложного материала основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно. 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.

Список литературы, рекомендованный детям

1. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
2. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. - Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или учусь и учу. - Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Список литературы, рекомендованный коллегам

1. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
2. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
4. Сухин И. Шахматы, первый год, или учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. - Обнинск: Духовное возрождение, 2004.

7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или учусь и учу. - Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Список литературы, рекомендованный родителям

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М. ПОМАТУР. - 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. - 2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, куда идет король. М. Молодая гвардия. -1979.
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы». - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия. -1990.
9. В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель». - 2002.
10. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
11. И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
12. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.