

**КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КРАСНОЯРСКИЙ КАДЕТСКИЙ КОРПУС ИМЕНИ А.И. ЛЕБЕДЯ»**

Рекомендовано:
Педагогический совет
КГБОУ «Красноярский
кадетский корпус
имени А.И. Лебеда»
Протокол № 1
от 30.08.2024

Утверждаю
Директор КГБОУ «Красноярский
кадетский корпус имени А.И. Лебеда»
В.В. Захряпин

Приказ от 31.08.2024 № 162/8-од

**Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы»
(для учащихся 10 – 15 лет)**

Два года обучения.
Индивидуально – практическая подготовка.

Преподаватель: Степаниденко А.И.

Красноярск, 2024

ПРОГРАММА
подготовки кадет Красноярского кадетского корпуса в системе дополнительного
образования по предмету «ШАХМАТЫ»

Пояснительная записка.

Программа физкультурно-спортивной направленности.

А.Алехин писал: *«Шахматы не только знание и логика, но и глубокая фантазия. Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы не просто модель жизни, но и модель творчества. Шахматы, прежде всего, учат быть объективными. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно так же как и в жизни»* (1924г.)¹.

Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

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

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Шахматы сильны еще и тем, что существуют для всех!

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. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей. Это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Шахматы – это вдохновение и разочарование, своеобразный выход из одиночества, активный досуг, утоление жажды общения и самовыражения. Как говорил Хосе Рауль Капабланка: «Шахматы – нечто большее, чем просто игра. Это интеллектуальное время препровождение, в котором есть определённые художественные свойства и много элементов научного».

Шахматная подготовка кадет производится в организуемых группах – добровольных объединениях кадет, заинтересованных в изучении шахмат.

В подготовке используются клубные формы работы шахматного кружка.

Игра в шахматы способствует развитию у кадет новых представлений. Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение.

Игра в шахматы формирует произвольность действий по доброй воле самого кадета, организует его чувства, нравственные качества.

1

А.Алехин, 4-й чемпион Мира по шахматам «На пути к высшим шахматным достижениям», Минск, 1982г.

Обучение игре в шахматы – не самоцель. Именно шахматы позволяют наиболее полно использовать развивающий потенциал каждого кадета. При этом совершенствуются такие ценнейшие качества, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, изобретательность.

Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память.

Обучение шахматам в кадетском корпусе преследует следующие цели:

- 1) Общеобразовательная: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся.
- 2) Воспитательные: развитие волевых качеств личности и уважительного отношения к партнерам.
- 3) Развивающие: создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных); формирование универсальных способов мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- 4) Спортивные: воспитание потребности в здоровом образе жизни, воли к победе.

Содержание шахмат, как игры, выдвигает на первый план спортивный аспект. При этом конечным результатом можно считать умение играть партию по шахматным правилам от начала до конца, умея ее записывать, что дает возможность последующего анализа.

Обучаясь игре в шахматы, кадеты овладевают важнейшими логическими операциями: анализом, сравнением, обобщением, обоснованием своих выводов по сыгранной партии.

Одна из основных задач обучения состоит в развитии у кадет внутреннего плана действий (во время партии, при анализе позиций, при решении задач, комбинаций и этюдов), в формировании у них навыков и умения планировать свою деятельность, применять на практике полученные теоретические знания.

Учебная работа в группах организовывается на основе данной программы и сочетает групповые и индивидуальные формы занятий

Кадеты должны усвоить правила игры, ознакомиться с основами правильной игры в трех стадиях шахматной партии, с элементарными тактическими идеями и приемами.

В основе шахматного совершенствования лежит спортивная борьба, в ней играющие оттачивают свое умение, приобретают практический опыт, закаляют волю. Поэтому примерно половина общего времени занятий отведена на практическую игру. Хорошо подготовленные кадеты играют турнирные партии, лучшие из них участвуют в различных соревнованиях.

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- 1) Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- 2) Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- 3) Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

1. принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
2. принцип *mini-max* – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
3. принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
4. принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

5. принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Начальный курс подготовки рассчитан на два года обучения.

Этапы обучения.

1. Первый год обучения
2. Второй год обучения

Первый год обучения – 4 часа в неделю, 136 часов в год

Второй год обучения – 4 часа в неделю, 136 часов в год

Дополнительные занятия для одаренных воспитанников – 1 час в неделю, 34 часа в год

Основные методы обучения:

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

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

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

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

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

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

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

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

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

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Ожидаемые результаты:

- Сформированность навыка игры в шахматы.
- Знания учащихся об основных правилах игры в шахматы, характеристике фигур.
- Формирование логического мышления.
- Формирование умения видеть ситуацию в целом и прогнозировать ее развитие.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ.

В результате первого года обучения кадеты овладевают шахматной азбукой и простыми элементами шахматной партии. Они способны самостоятельно от начала до конца провести шахматную партию с соблюдением всех действующих правил.

Изучение основ шахматной тактики и основных принципов позиционной игры в период второго года обучения расширяет познания кадетов. Они проводят шахматную партию с записью, необходимой для последующего анализа, и шахматными часами – непременным атрибутом соревнований.

Контроль за результатами обучения осуществляется через устное собеседование с учащимися, ответ на поставленный вопрос, игру с указанием определенных приемов.

Личностные результаты освоения программы «Шахматы»

- целенаправленное формирование *интереса* к изучаемым областям знания и видам деятельности, педагогическая *поддержка любознательности и избирательности интересов*;
- реализация *уровневого подхода как в преподавании* (на основе дифференциации требований к освоению программы и достижению планируемых результатов), *так и в оценочных процедурах*;
- формирование *навыков взаимо- и самооценки, навыков рефлексии* на основе использования критериальной системы оценки;
- организация *системы проб подростками своих возможностей* (в том числе предпрофессиональных проб) за счёт использования дополнительных возможностей образовательного процесса, в том числе: факультативов, вводимых образовательным учреждением; программы дополнительного образования, иных возможностей образовательного учреждения.

Метапредметные результаты освоения программы «Шахматы»

Регулятивные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учёта выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- устанавливать целевые приоритеты;
- самостоятельно контролировать своё время и управлять им;
- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров;
- адекватно самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как в конце действия, так и по ходу его реализации;
- основам прогнозирования как предвидения будущих событий и развития процесса.

Выпускник получит возможность научиться:

- самостоятельно ставить новые учебные цели и задачи;
- построению жизненных планов во временной перспективе;
- при планировании достижения целей самостоятельной деятельности адекватно учитывать условия и средства их достижения;
- выделять альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ;
- осознанно управлять своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей;
- осуществлять познавательную рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач;
- адекватно оценивать объективную трудность как меру фактического или предполагаемого расхода ресурсов на решение задачи;
- адекватно оценивать свои возможности достижения цели определённой сложности в различных сферах самостоятельной деятельности;
- основам саморегуляции эмоциональных состояний;
- прилагать волевые усилия и преодолевать трудности и препятствия на пути достижения целей.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;
- владеть устной и письменной речью;
- строить монологическое контекстное высказывание;
- организовывать и планировать учебное сотрудничество с преподавателем и сверстниками, определять цели и функции участников, способы взаимодействия; планировать общие способы работы;
- осуществлять контроль, коррекцию, оценку действий партнёра, уметь убеждать;
- работать в группе - устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- основам коммуникативной рефлексии;
- использовать адекватные языковые средства для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей;
- отображать в речи (описание, объяснение) содержание совершаемых действий, как в форме громкой социализированной речи, так и в форме внутренней речи.

Выпускник получит возможность научиться:

- учитывать и координировать отличные от собственной позиции других людей, в сотрудничестве;

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;
- продуктивно разрешать конфликты на основе учёта интересов и позиций всех участников, поиска и оценки альтернативных способов разрешения конфликтов; договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- брать на себя инициативу в организации совместного действия (деловое лидерство);
- оказывать поддержку и содействие тем, от кого зависит достижение цели в совместной деятельности;
- осуществлять коммуникативную рефлексию как осознание оснований собственных действий и действий партнёра;
- в процессе коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнёру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
- вступать в диалог, а также участвовать в коллективном обсуждении проблем, участвовать в дискуссии аргументировать свою позицию, владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка;
- следовать морально-этическим и психологическим принципам общения и сотрудничества на основе уважительного отношения к партнёрам, внимания к личности другого, адекватного межличностного восприятия, готовности адекватно реагировать на нужды других, в частности оказывать помощь и эмоциональную поддержку партнёрам в процессе достижения общей цели совместной деятельности;
- устраивать эффективные групповые обсуждения и обеспечивать обмен знаниями между членами группы для принятия эффективных совместных решений;
- в совместной деятельности чётко формулировать цели группы и позволять её участникам проявлять собственную энергию для достижения этих целей.

Познавательные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством преподавателя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;
- обобщать понятия - осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объёмом к понятию с большим объёмом;
- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;
- основам ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения;
- структурировать тексты, включая умение выделять главное и второстепенное, главную идею текста, выстраивать последовательность описываемых событий.

Выпускник получит возможность научиться:

- основам рефлексивного чтения;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;

- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации.

Список используемой литературы.

1. Голенищев В. «Подготовка юных шахматистов. Программа». М: «Советская Россия», 1978.
2. Журавлев Н. «Шаг за шагом». М: «Физкультура и спорт», 1986.
3. Сокольский А. «Ваш первый ход». М: «Физкультура и спорт», 1989.
4. Костьев А. «Уроки шахмат». М: «Физкультура и спорт», 1984.
5. Авербах Ю., Бейлин М. «Путешествие в шахматное королевство». М: «Физкультура и спорт», 1988.
6. Шахматы. «Энциклопедический словарь». М: «Советская энциклопедия», 1990.
7. Новотельнов Н. «Знакомьтесь: шахматы». М: «Физкультура и спорт», 1981.
8. Пожарский В. «Школа шахмат». Ростов – на – Дону, «Феникс», 2008.

Содержание теоретической подготовки.

Первый год обучения.

1. Исторический обзор возникновения шахмат.

Происхождение шахмат. Родина шахмат – Индия. Предшественники шахмат – Чатуранга, Шатранж, их особенности. Распространение Шатранджа на Востоке. Табии и мансубы Шатранджа. «Мат Диларам».

2. Шахматная доска.

Форма, содержание игрового поля. Основные линии – горизонтали, вертикали, диагонали. Система обозначения полей – нотация. Граница, центр, королевский и ферзевый фланги. Шахматные фигуры, расположение на доске.

3. Шахматные фигуры и их ходы.

Король – главная фигура. Ферзь, ладья – тяжелые фигуры. Слон, конь – легкие фигуры. Принятие хода. Разное перемещение на шахматной доске различных шахматных фигур. Особенности хода каждой фигуры. Взятие фигуры противника.

4. Пешка. Превращение пешек. Правило взятия на проходе.

Особенности хода пешки – только вперед. Различие во взятии и ходе пешкой. Право пешки, достигшей последней горизонтали, на превращение в любую фигуру своего цвета (кроме короля). Исключительное право взятия пешки пешкой «на проходе», его условия. Различие пешек.

5. Рокировка.

Рокировка, как исключение из правил, комбинированный ход двух фигур. Короткая и длинная рокировка. Правило выполнения рокировки. Пять обязательных условий возможности рокировки.

6. Ценность фигур и пешек.

Различные возможности фигур. Абсолютная ценность фигур (Ф=9, Л=5, С=К=3, П=1). Исключительная роль и сила короля. Размен. Выигрыш (потеря) качества. Соотношение фигур по их силе. Влияние характера позиции на относительную силу фигур.

7. Нападение и защита – элементы шахматной борьбы. Способы защиты.

Влияние фигур друг на друга. Нападение (атака) и отражение наступательных действий (защита) – основные элементы борьбы. Способы защиты. Уничтожение атакующей фигуры. Уход атакующей фигуры из - под удара. Перекрытие линии действия атакующей фигуры. Защита атакующей фигуры другой фигурой. Контратака на равноценную (или более ценную) неприятельскую фигуру или объект. Правильный выбор способа защиты.

8. Особенности короля. Шах.

Король – центральная фигура. Король не снимается с доски. Король не имеет права хода на поле, атакованное неприятельской фигурой (пешкой). Король, в случае нападения, должен быть немедленно защищен. Нападение на короля – шах. Три способа защиты от шаха. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.

9. Мат. Цель игры.

Значение слова «шахматы». Шахи полезные и бесполезные. Мат – шах королю, от которого нет защиты. Мат – конечная цель шахматной борьбы. Простейшие конструкции матов. Сдача партии – досрочная капитуляция.

10. Пат. Ничья.

Пат – положение, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все фигуры и пешки лишены ходов. Отличие пата от мата. Причины пата у начинающих. Пат – спасение слабой стороны. Типичные позиции пата.

11. Вечный шах. Другие виды ничьей.

Взаимное истребление сил может приводить к позициям с ограниченным примерно равным материалом, недостаточным для победы. Основные простые ситуации такого рода. Правило 50 ходов фиксирует ничью при отсутствии взятий и ходов пешками. Троекратное повторение позиции – ничья по заявлению одной из сторон. Ничья по взаимному соглашению. Порядок предложения и отклонения ничьей. Вечный шах – ряд непрерывных шахов, от которых король не может укрыться. Примеры позиций.

12. Шахматная нотация.

Система условных обозначений, применяемых для записи отдельных ходов всей партии или определенной позиции. Виды шахматной нотации. Алгебраическая шахматная нотация. Обозначение шахматной доски, фигур, ходов, примечаний. Полная и краткая шахматная нотация.

13. Правила поведения во время игры.

Ритуал начала и завершения партии. Правило «тронул – ходи» - ответственность за прикосновение к своей или чужой фигуре. Возможные ситуации. Предупредительное слово «поправляю». Руку отнял – ход сделан. Поведение во время игры. Об устаревших и надуманных правилах игры.

14. Мат одинокому королю.

Положение короля на разных участках доски. Оттеснение неприятельского короля на край доски или в угол посредством постепенного (планомерного!) отнятия свободных полей. Осторожно – пат. Необходимый перевес в фигурах для матования. Мат двумя ладьями с чередованием функций (ладья – сторож, ладья – охотник).

15. Мат ладьей.

Обязательная помощь короля. Правильное взаимодействие ладьи и короля. Три типичные финальные позиции матования. Противостояние королей – оппозиция.

16. Мат ферзем.

Использование методов матования ладьей. Особенности – сокращение сроков матования, возрастание опасности патовых ситуаций. Методы оттеснения короля.

17. Мат двумя слонами.

Для достижения мата необходима сложенная игра всех трех фигур – обоих слонов и короля. Расположение слонов на смежных диагоналях. Матование только в углу или на смежном крайнем поле. Нахождение атакующего короля на расстоянии хода коня от углового поля.

18. Мат слоном и конем.

Наиболее сложная задача, требующая точного взаимодействия всех трех фигур. План действия заключается в постепенном ограничении подвижности неприятельского короля, оттеснения его в один из углов. Два главных условия матования – атакующий король должен находиться на расстоянии хода коня от углового поля, мат вынуждается только в одном из двух углов, доступных слону.

19. Исторический обзор развития шахмат.

Проникновение шахмат в Европу. Реформа правил и возникновение современных шахмат. Шахматы, как придворная игра. Первые шахматные трактаты испанца Лусены и португальца Дамиано. Первые теоретики реформированных шахмат – испанец Лопес, итальянец Полерио. Их руководства.

20. Три стадии шахматной партии.

Деление партии на три стадии: начало игры – дебют, середина игры – миттельшпиль, окончание игры – эндшпиль. Главная задача дебюта – мобилизация сил. Главная цель игры в миттельшпиле – объявить мат противнику или добившись решающего перевеса принудить к сдаче. Ограниченность материала в результате разменов – характерная черта эндшпиля. Главная цель в эндшпиле проведение пешек в ферзи.

21. Как начинать партию.

Прежде всего, должны быть выведены легкие фигуры. Для вывода слонов необходимо продвинуть центральные пешки. Своевременная рокировка поможет обезопасить короля и ввести в игру ладью. Нужно держать под контролем центр поля (d4, d5, e5, e4). В центре фигуры проявляют наибольшую активность. Расстановка пешек должна обеспечивать безопасность фигур и свободу передвижения.

22. Что делать после дебюта.

Необходимо выработать какой – то план действий исходя из конкретной обстановки на доске. При возможности сосредоточить силы против позиции неприятельской рокировки напрашивается наиболее привлекательный план – атака на короля. Если нет предпосылок для атаки, то необходимо стремиться к материальным завоеваниям, организуя нападение на неприятельские фигуры или пешки.

23. Использование большого материального перевеса.

Материальное неравенство и не закономерность результатов – характерные черты игры начинающих. Примеры достижения победы в окончаниях с лишней фигурой. Типичный путь реализации материального перевеса – разумные упрощения. Другой метод – использование превосходства в силах для атаки на короля. Умелое использование перевеса в материале – одна из главных составных частей мастерства любого шахматиста.

24. Как играть в эндшпиле.

Знание эндшпиля помогает трансформировать перевес в победу, слабейшей стороне – нейтрализовать преимущество соперника, спастись от поражения. Путь к успеху – знание основных принципов разыгрывания окончаний и знакомство с типовыми позициями. Главный признак эндшпиля – небольшое количество фигур на доске, что изменяет ценность некоторых фигур. Значительно возрастает ценность пешек, т.к. увеличивается возможность провести их в ферзи. Проходные пешки, их особенная ценность. Возрастание роли королей. Четыре основных принципа разыгрывания эндшпиля. Принцип централизации действует во всех стадиях. К тому же в эндшпиле этому принципу должен следовать даже король. Поэтому вытекает другой принцип эндшпиля – создание убежища для короля. Большое значение имеет и принцип активности. Преимущество получает та сторона, чьи фигуры расположены более активно. Не менее важен в эндшпиле принцип взаимодействия фигур. Их сила значительно возрастает, когда они своими действиями дополняют друг друга.

25. Тактические приемы.

Тактика помогает решению отдельных задач стратегического плана. Элементы тактики – тактические приемы, которые являясь мощным средством нападения и защиты, способствуют завоеванию как материального, так и позиционного перевеса и даже форсирования мата. Богатый арсенал тактических средств. Примеры основных тактических приемов: двойной удар, связка, открытое нападение, открытый шах, двойной шах, завлечение, отвлечение, блокировка.

Второй год обучения.

1. История развития шахмат.

Ранняя итальянская школа. Шахматный романтизм. Филидор – величайший шахматный мыслитель. Спор между Францией и Англией. Стилль Стаунтона и ортодоксальная школа. Шахматный автомат Кемпелена. Шахматный клуб – кафе «Режанс». Журнал «Паламед».

2. Стадии шахматной партии.

Развитие темы первого года обучения, где каждая из трех стадий шахматной партии рассмотрена изолированно друг от друга. Закономерность перехода партии из стадии в стадию, характерные признаки. Тесная взаимосвязь стадий между собой на примере учебных партий.

3. Принцип быстреего развития.

Дебют – начальная стадия партии (8-12 первых ходов). Гармоничное и целенаправленное, т.е. с прицелом на будущие действия, развитие сил. Дебютные принципы, выработанные многовековой шахматной практикой – компас шахматиста. Первый из них – принцип быстреего развития. Кто теряет в дебюте несколько темпов (делает бесполезные ходы), терпит поражение. Совет Капабланки о принятии дебютной жертвы. Преимущество во времени – один из видов позиционного преимущества. Основоположник Поль Морфи.

4. Борьба за центр.

Значение центра. Увеличение активности(силы) и мобильности фигур. Борьба за центр – второй дебютный принцип. Развитие фигур с учетом значения центральных полей. Занятие центра или создание давления по линиям, проходящим через центральные поля. Противодействие аналогичным замыслам противника. Пешечный центр.

5. Гармоничное пешечное расположение.

Учение Филидора. «Пешки – душа шахмат». Роль пешек в атаке. Значение пешек в защите, особенно короля. Сила пешки в ее слабости. Расположение пешек (пешечный скелет) определяет положение всех фигур. Изолированные, отсталые и сдвоенные пешки – слабые пешки. Располагать пешки следует так, чтобы они были достаточно продвинуты(завоевано пространство), подвижны (незагорожены фигурами) и не ослаблены.

6. Ошибочная игра в дебюте.

Характерные ошибки в игре начинающих. Ранний вывод ферзя ведет к потере темпов, ввиду нападения на него неприятельских фигур и пешек. Повторные ходы одними и теми же фигурами без необходимости – бег на месте. Бесцельные ходы пешками (особенно крайними) тормозят развитие. Промедление с рокировкой задерживает мобилизацию фигур, подвергает короля опасности. «Детский мат». «Дурацкий мат». «Мат Легала».

7. Комбинация и ее составные части.

Комбинацией мы называем операцию, сочетающую в себе тактическую идею с жертвой и форсировано приводящую к определенной цели. Тактические идеи – тактические приемы в составе комбинации. Мотив комбинации – особые детали позиции: незащищенная фигура, спертое положение короля, негармоничное расположение сил соперника и т.д. Тема комбинации – заключительная позиция, к которой стремимся. Цель комбинации – достижение материального или позиционного преимущества, форсирование мата, разрушение прикрытия короля, проведение пешки в ферзи, достижение пата, вечного шаха, ничейного эндшпиля в трудной позиции и т.д. Комбинационное зрение (способность находить комбинации) – важное качество шахматиста, требующее постоянного развития.

8. Использование геометрических мотивов.

Комбинации с использованием геометрических мотивов наиболее просты и доступны. Для их проведения пригодны линейные фигуры – ферзь, ладья и слон.

9. Связка.

Связка – нападение линейной фигуры на фигуру или пешку неприятеля, которая прикрывает собой другую фигуру (более ценную) или важный пункт. Механизм связки состоит из трех фигур: 1) связывающей 2) связанной 3) прикрываемой. Два типа связки –

полная и неполная. Абсолютно полная и относительно полная связка. Двойная и перекрестная связки. Основные способы борьбы со связкой – заслон, оттеснение, отход связанной или прикрываемой фигуры с шахом или сильными угрозами, установление контакта между связанной и прикрываемой фигурой.

10. Двойной удар.

Двойной удар – одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника. Все фигуры, включая короля, способны осуществлять двойной удар. Наиболее опасны – ферзь и конь, проявляющие ударную силу в восьми направлениях. «Вилка» - двойной удар коня и пешки. Объектом двойного нападения оказываются незащищенные фигуры, пешки и слабые пункты противника. Лучший способ защиты от двойного удара – не оставлять фигуры «без присмотра».

11. Открытое нападение.

Открытое нападение – ход фигуры (пешки), при котором открывается удар другой фигуры (как бы стоящей в засаде). Открытое нападение более эффективно, если отходящая фигура совершает взятие, создает угрозу взятия, объявляет шах или угрожает матом.

12. Открытый шах, «мельница».

Открытый (вскрытый) шах является частным случаем открытого нападения. Отходящая фигура находится между своим ферзем, ладьей или слоном и неприятельским королем. Перемещение ее приводит к открытому шаху. Открытый шах – грозное тактическое оружие, так как отходящая фигура может совершить взятие, нападение и т.д., не заботясь о собственной безопасности. Исключительно эффективна комбинация, имеющая специальное наименование «мельница». В основе комбинации лежит чередование шахов и открытых шахов, объявляемых атакуемой стороной. Главные действующие лица, как правило, слон и ладья.

13. Двойной шах.

Когда при открытом шахе нападение на короля совершает и отходящая фигура, получается двойной шах. При двойном шахе атакованный король из трех способов защиты имеет всего один - отступление, так как нельзя одновременно уничтожить две фигуры или перекрыться от двух шахов. Механизм двойного шаха чаще всего создается при помощи вертикальных батарей (С+Ф, К+Ф, С+Л, К+Л) и диагональных (Л+Ф, К+Ф, Л+С, К+С). Ситуации двойного шаха создаются средствами вынуждения – нападением, угрозой, разменом, жертвой и различными тактическими приемами. Чаще других встречается: 1) завлечение с помощью жертвы; 2) отвлечение защитников короля; 3) разрушение (уничтожение) защитного вала перед королем.

14. Комбинации на завлечение.

Тактический прием завлечение заставляет фигуру противника занять невыгодное для нее поле, на котором она подвергается атаке и гибнет, либо существенно мешает своим фигурам. Наиболее эффективен данный прием, когда его объектом становится король, завлекаемый жертвой под матовую атаку. Завлечение проявляется в сочетании с другими тактическими средствами: двойным ударом, связкой, открытым нападением, открытым шахом и т.д.

15. Блокировка. «Спертый мат».

Блокировка – особый вид завлечение, заставляющий фигуру противника блокировать путь к отступлению другой более ценной фигуры, которая становится объектом атаки. В большинстве случаев ценной фигурой является король. Существенная особенность: при обычном завлечении цель завлечения – завлекаемая фигура, при завлечении – блокировке наша цель – фигура блокируемая. Комбинации на блокировку встречаются главным образом в середине игры, особенно при атаках на короля, реже – в эндшпиле. Типы комбинаций на блокировку носят разнообразный характер. Наиболее яркий – спертый мат.

16. Комбинации на отвлечение.

Комбинации на отвлечение имеют цель отвлечь неприятельскую фигуру (пешку) от защиты важного пункта, линии или другой фигуры. Подобные комбинации весьма разнообразны. Богатой темой является мат на последней горизонтали, основанный на перегрузке фигур. Комбинациям на отвлечение часто сопутствуют двойные удары и другие тактические приемы.

17. Пешечные комбинации, способы защиты.

Для пешки типичны комбинации, базирующиеся на двойном ударе – вилке. По мере приближения к 8 (1) горизонтали ценность и влияние пешки на ход игры резко возрастает. Большинство пешечных комбинаций связано с проведением пешек в ферзи. Иногда бывает выгодно превратить пешку в более слабую фигуру, чаще всего - в коня. Большая значимость угрозы превращения пешки требует знания способов защиты. Основные способы: контроль над полем превращения, блокировка (торможение) пешки фигурой, взятие пешки, связка.

18. Ничейные комбинации.

Комбинации на ничью проводит слабейшая сторона с целью спасти партию. Темы комбинации различны. Основные из них: игра на пат, вечный шах, вечное нападение, в т.ч. «бешеная ладья» и позиционная ничья.

19. История развития шахмат.

Первый международный шахматный турнир. Андерсен – певец комбинации. Бессмертная партия. Поль Морфи – некоронованный чемпион мира. Первые русские шахматные мастера – Петров, Яниш, братья Урусовы, Шумов.

20. Особенности Эндшпиля.

Практическим окончанием свойственна логика развития событий. Изучающий эндшпиль, овладевает навыками игры по определенному плану. Эти навыки помогут составлять и проводить более сложные и стратегические планы. Пример составления плана в пешечных окончаниях с перевесом в одну пешку. План выигрыша распадается на три части: 1) перевод короля в центр; 2) образование проходной пешки на одном фланге и отвлечение неприятельского короля; 3) прорыв короля к пешкам на другом фланге.

21. Правило «квадрата».

Позиций с соотношением материала король с пешкой против короля более 160 тысяч. Для ориентации необходимо знакомство с правилами разыгрывания пешечных окончаний. Правило «квадрата» позволяет определить способность короля задержать проходную пешку. Если король находится в квадрате пешки или при своем ходе вступает в квадрат, то пешка задерживается. Построение квадрата. Использование правила квадрата в сложных ситуациях. Учет особенности позиций, например преград. Использование геометрии шахматной доски для преследования двух целей (метод Рети).

22. Король и пешка против короля.

Проходная пешка нуждается в помощи короля. Основной метод оказания помощи пешке – оттеснение королем короля противника от вертикали движения пешки, от поля превращения. Понятие о ключевых или критических полях. Если король сильнейшей стороны овладел ключевым полем проходной пешки, то пешка проходит в ферзи.

23. Оппозиция.

Оппозиция – противостояние королей. Различают оппозицию ближнюю, когда между королями одно поле и дальнюю, когда расстояние 3, 5 или 7 полей. Возможны оппозиции по вертикали, горизонтали и диагонали. Борьба за владение оппозицией постоянный и важнейший элемент борьбы в пешечных окончаниях.

24. Борьба ферзя против пешки.

Наибольшие трудности возникают, когда король сильнейшей стороны удален, а пешка находится на предпоследней горизонтали. Серией шахов, нападения на пешку или связываний ферзь заставляет короля блокировать пешку и приближает своего короля. Маневр повторяется несколько раз, пока не завоевывается пешка. При ладейных и

слоновых пешках указанный план не проходит из-за патовых мотивов. Победа при этих пешках возможна при близко расположенном к ним атакующем короле.

25. Элементарные ладейные окончания.

В окончаниях ладьи и пешка против ладьи решает положение защищающегося короля. Король блокирует пешку. План достижения ничьей Филадельфии. Король отрезан от проходной пешки. Достижение победы маневром «постройка моста». Принцип Тарраша при поддержке своих или при борьбе с чужими проходными пешками.

26. Виды преимущества. Материальное преимущество.

Различают два вида преимущества – материальное и позиционное. Игра на истребление тесно связана с понятием лишнего материала (лишняя фигура, пешка; сильная фигура против слабой и т.д.), т.е. с понятием преимущества в силах. Достижение материального преимущества и его реализация - показатель мастерства. Позиционное преимущество - лучшее расположение фигур и пешек, обладание открытыми линиями, важными пунктами и т.д.

27. Территориальное преимущество.

Одно из основных видов позиционного преимущества - преимущество в пространстве. Большая часть доски находится под контролем фигур, которые обладают свободой передвижения. В свою очередь силы противника стеснены, ограничены в подвижности. Территориальное преимущество, особенно на фланге рокировки – залог успеха.

28. Преимущества во времени.

Измерение времени в шахматах ходами (темпами). Тот, кто за одинаковое количество ходов вводит в бой большее число фигур, получает преимущество во времени, один из видов позиционного перевеса. Фактор времени важен и в миттельшпиле и в эндшпиле. В отличие от территориального, преимущество во времени не столь устойчиво и требует быстрых и решительных действий.

29. Безопасность короля.

Необеспеченность безопасности короля – большой позиционный минус. Наличие преимущества во времени, территориального и даже материального не дают полной гарантии победы. Примеры краха незащищенного короля.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/ п	№ в р а з д е л е	№ п/ п	№ в р а з д е л е	Темы занятий	Характеристика основных видов деятельности учащихся	Планируемые результаты (УУД)	К о л - в о ч а с о в	Ф о р м ы к о н т р о л я
ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ								
1-2	1-2	1	1	Исторический обзор возникновения и развития шахмат.	Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».	Умение понимать метафорический смысл текста	2	Беседа
3-4	3-4	1	1	Шахматная доска.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму.	Наблюдение, высказывание предположений, прогнозирование	2	Беседа
5 6 7 8	5 6 7 8	2	2	Шахматные фигуры и их ходы.	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Каждый	Развитие памяти, умение взаимодействовать с ровесниками	4	Выполнение задания

					ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.		да ни й
9 10 11 12	9 10 11 12	3	3	Пешка. Превращение пешек. Правило взятия на проходе.	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Использование теоретического материала в практике, нахождение ошибок, корректировка своих и чужих действий	4 В ып ол не ни е за да ни й
13 14	13 14	4	4	Рокировка.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.	Использование теоретического материала в практике, нахождение ошибок, корректировка своих и чужих действий	2 В ып ол не ни е за да ни й
15 16	15 16	4	4	Ценность фигур и пешек.	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса.	Формулировка проблемы, прогнозирование путей развития ситуации	2 В ып ол не ни е за да ни й
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26	17 18 19 20 21 22 23 24 25 26	5 6 7	5 6 7	Практические занятия. Игра на основе изученного материала.	Две ладьи против короля, « линейный » мат. Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».	Взаимодействие с ровесниками. Правильное поведение во время игры	1 0 В ып ол не ни е за да ни й

27 28 29 30	27 28 29 30	7 8	7 8	Нападение и защита – элементы шахматной борьбы. Способы защиты.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.	Самостоятельный анализ условий достижения цели на основе учёта выделенных преподавателем ориентиров действия в новом учебном материале	4	Беседа
31 32	31 32	8	8	Особенности короля. Шах.	Шах – угроза королю.	Планирование путей достижения цели. Умение взаимодействовать с партнером	2	Беседа
33 34 35 36	33 34 35 36	9	9	Мат. Цель игры.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».	Прогнозирование как предвидения будущих событий и развития процесса.	4	Выполнение задания
37 38	37 38	1 0	1	Пат. Ничья.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат.	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	2	Выполнение задания
39 40 41 42	39 40 41 42	1 0 1 1	1 2	Вечный шах. Другие виды ничьей.	Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две	Познавательная рефлексия в отношении действий по решению учебных и познавательных задач	4	Игра

					фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».			
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52	43 44 45 46 47 48 49 50 51 52	1 1 1 2 1 3	2 3 4	Практические занятия. Игра на основе изученного материала.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».	Альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ	1 0	Игра
53 54 55 56	53 54 55 56	1 4	5	Шахматная нотация.	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».	Прогнозирование как предвидения будущих событий и развития процесса.	4	Выполнение заданий
57 58	57 58	1 5	6	Правила поведения во время игры	Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	Планирование путей достижения цели. Умение взаимодействовать с партнером	2	Беседа
59 60	59 60	1 5	6	Мат одинокому королю.	Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».	Самостоятельный анализ условий достижения цели на основе учёта выделенных преподавателем ориентиров действия в новом учебном материале	2	Выполнение заданий
61 62	61 62	1 6	7	Мат ладьей.	Место ладьи в начальном положении. Ход	Познавательная рефлексия в отношении	2	Выполнение

					ладьи. Взятие.	действий по решению учебных и познавательных задач		не ни е за да ни й
63 64	63 64	1 6	7	Мат ферзем.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности».	Прогнозировани е как предвидения будущих событий и развития процесса.	2	Иг ра
65 66	65 66	1 7	1	Мат двумя слонами.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	2	В ып ол не ни е за да ни й
67 68	67 68	1 7	1	Мат слоном и конем	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	Планирование путей достижения цели. Умение взаимодействовать с партнером	2	Иг ра
69 70 71 72 73 74	69 70 71 72 73 74	1 8 1 9 2 0	2 3 4	Практические занятия. Игра на основе изученного материала.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной	Самостоятельны й анализ условий достижения цели на основе учёта	1 0	В ып ол не ни е

75 76 78	75 76 78				удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».	выделенных преподавателем ориентиров действия в новом учебном материале		за да ни й
79 80	79 80	2 0	4	Исторический обзор развития шахмат	Шахматы – старинная, мудрая и увлекательная игра. Историю ее возникновения относят к V – VI вв. Родиной шахмат принято считать Индию, именно там возникла игра, в которой на шахматной доске вели сражения войска – деревянные фигуры. Правила игры постепенно изменялись, а сама игра получила широкое распространение. В XI в. шахматы появились в Европе. Шахматы, в которые играют сейчас, существуют около 500 лет.	Использование знаний из школьных предметов. Умение выполнять короткие доклады	2	Бе се да
81 82	81 82	2 1	5	Три стадии шахматной партии.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	Прогнозирование как предвидения будущих событий и развития процесса.	2	Иг ра
83 84	83 84	2 1 2 2	5 6	Как начинать партию.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	4	Бе се да
85 86	85 86	2 2	6	Что делать после дебюта.	Неподготовленные атаки. Согласованность атакующих фигур	Познавательная рефлексия в отношении действий по	2	Бе се да

						решению учебных и познавательных задач		
87 88 89 90	87 88 89 90	2 3	7	Использование большого материального перевеса.	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя).	Альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ	4	В ып ол не ни е за да ни й
91 92 93 94 95 96	91 92 93 94 95 96	2 3 2 4	7 8	Как играть в эндшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.		6	В ып ол не ни е за да ни й
97 98 99 100 101 102 103 104	97 98 99 100 101 102 103 104	2 5 2 6	9 1 0	Тактические приемы.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	8	В ып ол не ни е за да ни й
105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116	105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116	2 7 2 8 2 9	1 2 3	Разбор учебных партий.	Певец комбинации Адольф Андерсен	Самостоятельный анализ условий достижения цели на основе учёта выделенных преподавателем ориентиров действия в новом учебном материале	1 2	Бе се да

117	117	3	4	Решение шахматных задач.	Решение заданий на мат в два хода. Защита от мата	Планирование путей достижения цели. Умение взаимодействовать с партнером	10	Выполнение задания
118	118	0	5		Дидактическое задание «Защитись от мата».			
119	119	3	6		Игровая практика.			
120	120	1						
121	121	3						
122	122	2						
123	123							
124	124							
125	125							
126	126							
127	127	3	6	Практические занятия.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Прогнозирование как предвидения будущих событий и развития процесса.	10	Игра
128	128	2	7	Игра на основе изученного материала.				
129	129	3	8					
130	130	3						
131	131	3						
132	132	4						
133	133							
134	134							
135	135							
136	136							
ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ								
1	1	1	2	История развития шахмат.	Первые шахматные трактаты	Изучение статей, переработка справочного материала в устные сообщения	2	Беседа
2	2							
3	3	1	1	Стадии шахматной партии.	«Дебют», «миттельшпиль» и «эндшпиль»	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	2	Беседа
4	4							
5	5	2	2	Принцип быстрого развития.	Принцип активности выражает в динамике, во времени внутреннюю природу шахмат, соответствует заложенной в них главной цели и является главным принципом шахматной игры.	Самостоятельный анализ условий достижения цели на основе учёта выделенных преподавателем ориентиров действия в новом учебном материале	2	Беседа
6	6							
7	7	2	2	Борьба за центр.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский	Познавательная рефлексия в отношении действий по	2	Выполнение
8	8							

					гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру»	решению учебных и познавательных задач		ни е за да ни й
9 10	9 10	3	3	Гармоничное пешечное расположение.	Три типа пешечной структуры: связанные пешки, изолированные, сдвоенные.	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	2	В ып ол не ни е за да ни й
11 12	11 12	3	3	Ошибочная игра в дебюте.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».	Планирование путей достижения цели. Умение взаимодействовать с партнером	2	В ып ол не ни е за да ни й
13 14 15 16 17 18 19 20	13 14 15 16 17 18 19 20	4 5	4 5	Практические занятия. Игра на основе изученного материала.	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии).	Альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ	8	В ып ол не ни е за да ни й
21 22	21 22	6	6	Комбинация и ее составные части.	Комбинации могут быть простые (включать лишь одну тактическую идею - и сложные (сочетать несколько тактических идей.)	Умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром	2	Бе се да
23 24	23 24	6	6	Использование геометрических мотивов.	Комбинации с использованием геометрических мотивов наиболее просты и доступны. Для их проведения пригодны линейные фигуры – ферзь,	Самостоятельны й анализ условий достижения цели на основе учёта выделенных преподавателем	2	Бе се да

					ладья и слон.	ориентиров действия в новом учебном материале		
25 26 27 28	25 26 27 28	7	7	Связка.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание», «Сдвой противнику пешки».	Прогнозирование как предвидения будущих событий и развития процесса.	4	Выполнение задания
29 30 31 32	29 30 31 32	8	8	Двойной удар.	Вилка в шахматах — положение в шахматной партии, когда две или более фигуры одного игрока находятся под боем одной фигуры другого игрока. Имеет большое значение, когда среди фигур, оказавшимся под боем, есть две фигуры, ценностью большей, чем фигура, нападающая на них, и нет возможности её побить.	Планирование путей достижения цели. Умение взаимодействовать с партнером	4	Игра
33 34	33 34	9	9	Открытое нападение.	Открытое нападение — нападение, осуществляемое уходом какой-либо фигуры или пешки с линии действия нападающей фигуры.	Познавательная рефлексия в отношении действий по решению учебных и познавательных задач	2	Беседа
35 36 37 38	35 36 37 38	9 1 0	9 1 1	Открытый шах. «Мельница».	Открытый (вскрытый) шах — ситуация, когда король оказывается под ударом не той фигуры или пешки, которой сделан ход, а той, которая находилась позади неё (это может быть слон, ладья или ферзь), то есть пешка или фигура, которой	Самостоятельный анализ условий достижения цели на основе учёта выделенных преподавателем ориентиров действия в новом учебном материале	4	Беседа

					пошёл игрок (любая, кроме ферзя), «вскрывает» линию атаки угрожающей фигуры.		
39 40 41 42	39 40 41 42	1 0 1 1	1 2	Двойной шах.	Двойной шах — разновидность вскрытого шаха, при которой уходящая с линии действия фигура или пешка также объявляет шах.	Альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ	4 В ып ол не ни е за да ни й
43 44	43 44	1 1	2	Комбинации на завлечение	Комбинация (в шахматах) (позднелат. combination — соединение) — это жертва материала (пешки, фигуры, качества и т. п.) с последующим форсированным манёвром, необходимая для достижения цели.	Умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром	2 В ып ол не ни е за да ни й
45 46 47 48	45 46 47 48	1 2	3	Блокировка. Спертый мат.	Спёртый мат (мат Лусены) — мат конём, когда свои фигуры мешают королю уйти от угроз противника.	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	4 Иг ра
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58	49 50 51 52 53 54 55 56 57 58	1 3 1 4 1 5	4 5 6	Практические занятия. Игра на основе изученного материала.	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».	Познавательная рефлексия в отношении действий по решению учебных и познавательных задач	10 Иг ра
59 60	59 60	1 5	6	Комбинации на отвлечение	Комбинации на отвлечение имеют целью отвлечь неприятельскую фигуру (пешку) от защиты важного	Планирование путей достижения цели. Умение взаимодействовать с партнером	2 Бе се да

					пункта или линии			
61 62 63 64	61 62 63 64	1 6	7	Пешечные комбинации. Способы защиты	Пешка на территории противника	Альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ	4	Игра
65 66	65 66	1 7	1	Ничейные комбинации.	Ничья в игре. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	Умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром	2	Игра
67 68	67 68	1 7	1	История развития шахмат.	Международная шахматная организация ФИДЕ	Развитие любознательности, способности оценивать современные спортивные события	2	Беседа
69 70	69 70	1 8	2	Особенности эндшпиля.	Заключительный этап шахматной партии	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	2	Выполнение заданий
71 72 73 74	71 72 73 74	1 8 1 9	2 3	Правило «Квадрата».	Шахматное правило, позволяющее определить, сможет ли в окончании «король и пешка против одинокого короля» король слабой стороны догнать пешку, не поддерживаемую собственным королём	Умение осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь	4	Выполнение заданий
75 76 77 78	75 76 77 78	1 9 2 0	3 4	Король и пешка против короля.	Проходная пешка нуждается в помощи короля. Основной метод оказания помощи пешке – оттеснение королем короля противника от	Умение устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной	4	Выполнение заданий

					вертикали движения пешки, от поля превращения. Понятие о ключевых или критических полях.	кооперации; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослым		ни й
79 80	79 80	2 0	4	Оппозиция.	Оппозиция – противостояние королей. Различают оппозицию ближнюю, когда между королями одно поле и дальнюю, когда расстояние 3, 5 или 7 полей. Возможны оппозиции по вертикали, горизонтали и диагонали.	Умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром	2	В ып ол не ни е за да ни й
81 82 83 84	81 82 83 84	2 1	5	Борьба ферзя против пешки.	Игра. Анализ учебных ситуаций	Альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ	4	Иг ра
85 86 87 88	85 86 87 88	2 2	6	Элементарные ладейные окончания.	План достижения ничьей Филадельфии. Король отрезан от проходной пешки. Достижение победы маневром «постройка моста». Принцип Тарраша при поддержке своих или при борьбе с чужими проходными пешками.	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	4	Иг ра
89 90 91 92 93 94 95 96 97 98	89 90 91 92 93 94 95 96 97 98	2 3 2 4 2 5	7 8 9	Практические занятия. Игра на основе изученного материала.	Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Дидактическое задание «Выигрыш материала».	Прогнозирование как предвидения будущих событий и развития процесса.	1 0	Иг ра
99	99	2	9	Виды преимущества.	Виды	Познавательная	2	

100	100	5		Материальное преимущество.	преимущества и методы его достижения	рефлексия в отношении действий по решению учебных и познавательных задач		
101 102	101 102	2 6	1 0	Территориальное преимущество.	Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени.	Умение осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь	2	В ып ол не ни е за да ни й
103 104	103 104	2 6	1 0	Преимущество во времени.	Шахматные часы. Правила FIDE о шахматных часах. Правила пользования шахматными часами. Рекомендации по рациональному расходованию времени.	Умение устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослым	2	Бе се да
105 106	105 106	2 7	1	Безопасность короля.	Цель шахматной партии — объявить мат королю соперника.	Умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром	2	Иг ра
107 108 109 110 111 112 113 114 115 116	107 108 109 110 111 112 113 114 115 116	2 7 2 3 8 2 9 3 0	1 2 3 4	Разбор учебных партий.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».	Альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ	1 2	Иг ра

117	117							
118	118							
119	119	3	4	Решение шахматных задач, этюдов.	Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).	Управление своим поведением и деятельностью, ведущей к достижению поставленных целей	10	В ып ол не ни е за да ни й
120	120	0	5					
121	121	3	6					
122	122	1						
123	123	3						
124	124	2						
125	125							
126	126							
127	127							
128	128							
129	129	3	7	Практические занятия.	Типичные комбинации в дебюте(более сложные примеры).	Прогнозировани		В
130	130	3	8	Игра на основе изученного материала.	Дидактическое задание «Проведи комбинацию».	е как предвидения будущих событий развития процесса.	8	ып ол не ни е за да ни й
131	131	3						
132	132	4						
133	133							
134	134							
135	135							
136	136							

Практические занятия проводятся преподавателем по степени готовности обучающихся.

Номер занятия	Темы занятий	Характеристика основных видов деятельности учащихся	Планируемые результаты (УУД)	Кол-во часов	Контроль
ИНДИВИДУАЛЬНО – ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА					
1	Разбор партий мастеров.	Наблюдение, выявление особенностей игры, анализ	Познавательная рефлексия в отношении действий по решению учебных и познавательных задач	8	Игра
2	Турнирные партии.	Игра с партнерами, с преподавателем	Умение осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь	12	ИГра
3	Разбор партий занимающихся.	Анализ интересных учебных ситуаций, предлагаемых преподавателем или самими учащимися	Умение устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со	6	Игра

			сверстниками и взрослым		
4	Сеанс одновременной игры.	Игра	Умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром	4	Игра
5	Блицтурниры.	Игра	Альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ	4	Игра

Материалы для промежуточной аттестации
Вопросы для устного собеседования

Первый год обучения.

1. Шахматные фигуры и их ходы. Взятие фигуры противника.
2. Пешка. Превращение пешек. Правило взятия на проходе.
3. Рокировка. Пять обязательных условий возможности рокировки.
4. Ценность фигур и пешек. Соотношение фигур по их силе. Влияние характера позиции на относительную силу фигуры.
5. Нападение и защита – элементы шахматной борьбы. Способы защиты. Правильный выбор способа защиты.
6. Особенности короля. Шах.
7. Мат. Цель игры. Простейшие конструкции матов. Сдача партии – досрочная капитуляция.
8. Пат. Ничья. Типичные позиции пата.
9. Вечный шах. Другие виды ничьей. Примеры позиций.
10. Шахматная нотация. Полная и краткая шахматная нотация.
11. Мат одинокому королю. Необходимый перевес в фигурах для матования. Мат двумя ладьями с чередованием функций (ладья – сторож, ладья – охотник).
12. Мат ладьей. Правильное взаимодействие ладьи и короля. Три типичные финальные позиции матования. Противостояние королей – оппозиция.
13. Мат ферзем. Методы оттеснения короля.
14. Мат двумя слонами.
15. Мат слоном и конем.
16. Три стадии шахматной партии.
17. Тактические приемы. Примеры основных тактических приемов: двойной удар, связка, открытое нападение, открытый шах, двойной шах, завлечение, отвлечение, блокировка.

Зачёт – освоен практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, учащийся употребляет специальные термины осознанно и в их полном соответствии с содержанием; или объем освоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$; обучающийся овладел значимыми умениями и навыками предусмотренными программой, практически задания выполняет с элементами творчества, проводит объективный анализ результатов своей деятельности;

Незачёт — обучающийся владеет менее $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой, как правило, избегает употреблять специальные термины, выполняет лишь простейшие практические задания.

Материалы для промежуточной аттестации
Вопросы для устного собеседования

Второй год обучения.

1. Стадии шахматной партии. Тесная взаимосвязь стадий между собой на примере учебных партий.
2. Принцип быстреего развития.
3. Борьба за центр. Противодействие аналогичным замыслам противника. Пешечный центр.
4. Гармоничное пешечное расположение. Роль пешек в атаке. Значение пешек в защите.
5. Ошибочная игра в дебюте. «Детский мат». «Дурацкий мат». «Мат Легалья».
6. Комбинация и ее составные части.
7. Использование геометрических мотивов. Комбинации с использованием геометрических мотивов.
8. Связка. Основные способы борьбы со связкой – заслон, оттеснение, отход связанной или прикрываемой фигуры с шахом или сильными угрозами, установление контакта между связанной и прикрываемой фигурой.
9. Двойной удар. Лучший способ защиты от двойного удара.
10. Открытое нападение. Открытый шах, «мельница». Двойной шах.
11. Комбинации на завлечение. Комбинации на отвлечение.
12. Пешечные комбинации, способы защиты.
13. Король и пешка против короля.
14. Борьба ферзя против пешки.
15. Элементарные ладейные окончания.
16. Виды преимущества. Материальное преимущество. Территориальное преимущество.
17. Безопасность короля.

Зачёт – освоен практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, учащийся употребляет специальные термины осознанно и в их полном соответствии с содержанием; или объем освоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$; обучающийся овладел значимыми умениями и навыками предусмотренными программой, практически задания выполняет с элементами творчества, проводит объективный анализ результатов своей деятельности;

Незачёт — обучающийся владеет менее $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой, как правило, избегает употреблять специальные термины, выполняет лишь простейшие практические задания.