

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования города Иркутска  
«Детско-юношеский центр «Илья Муромец»

«Рассмотрено»:  
Методическим советом  
Протокол № 1

от «08» сентября 2020 г.

«Утверждаю»:

Директор МБУ ДО г.Иркутска  
ДЮЦ «Илья Муромец»

Е.В.Кузнецова  
«08» сентября 2020 г.



**Дополнительная общеразвивающая программа**  
**«Шахматный дебют»**

Направленность: физкультурно-спортивная  
Возраст обучающихся: 7-9 лет  
Срок реализации: 1 год

Составитель: Гарань Евгения Степановна,  
педагог дополнительного образования

Иркутск, 2020-2021

## Содержание

1.Титульный лист	1
2.Содержание	2
3.Пояснительная записка	3-6
4. Учебно-тематический план	7
4. Календарно-тематический план	7-11
5 Содержание программы	11- 19
6.Методическое обеспечение программы	20 -22
7.Список литературы для педагога и учащихся	23

## Пояснительная записка

**Актуальность.** Вот уже много веков люди играют в шахматы. В последние годы интерес к этому виду спорта значительно усилился. На развитие шахматного образования обращает внимание и руководство российского образования: есть приказ Минобразования РФ № 2211 от 18.05.2004 г. «О развитии шахматного образования в системе образования РФ». В соответствии с ним создан Координационный совет по развитию шахматного образования в системе образования РФ во главе с многократным чемпионом мира А.Е. Карповым и принята Программа мер по развитию шахматного образования в системе образования РФ. Согласно Программе, в 2004 г. было подготовлено методическое письмо «Об опыте шахматного образования обучающихся», рекомендованное для использования в общеобразовательных учреждениях и учреждениях дополнительного образования детей.

Известный педагог В.А. Сухомлинский считал: «Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идет именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы».

### **Практическая значимость.**

Данная программа носит ознакомительный характер, и ее основное предназначение в формировании и стимулировании мотивации к игре шахматы. Поэтому она рассчитана на 1 год обучения (72 часа), возраст детей 7-8 лет. Это значимо, потому что, во-первых, существует необходимость и потребность в обучении детей, в том числе дошкольного возраста, а во-вторых, историческая практика показывает, что дети способны успешно усваивать материал и показывать хорошие результаты при обучении с младшего дошкольного возраста. Большинство имеющихся программ предусматривает обучение детей с младшего или среднего школьного возраста. Поэтому в такой программе есть необходимость.

**Новизна** программы заключается в том, что при обучении используются элементы развивающих систем обучения Л.В. Занкова, Д.Б. Эльконина, В.В. Давыдова, проблемного обучения. Это позволяет проводить более быстрое обучение игре в шахматы, и в итоге получить более высокий результат. Принятая структура занятия, позволяет доходчиво объяснить новое, закрепить его на занятии при выполнении заданий, и проверить степень усвоения полученных знаний. Разработанные домашние задания для детей разного возраста и уровня подготовки, позволяют закрепить полученные знания. Такая методика позволяет

осуществить индивидуальный подход в обучении детей различных индивидуальных способностей и разного уровня подготовки. Введен, как элемент занятия и закрепление практического материала, «игровая практика», предусмотрено время для проведения соревновательной и игровой практики на занятиях. Разработаны критерии промежуточной и итоговой аттестации детей, сформулированы критерии оценки при формировании групп по годам обучения. Данные критерии позволяют скомплектовать группы в соответствии с уровнем подготовки детей, наметить план работы в соответствии с индивидуальными способностями и интересами ребенка.

#### **Цель программы.**

Создание условий для успешного интеллектуального и культурного становления личности ребенка

#### **Задачи.**

- ~ Обучать теории и практике шахматной игры, уметь дать оценку шахматной позиции, комбинации, игры.
- ~ Развивать мыслительные способности.
- ~ Воспитывать волю, целеустремленность, выдержку, дисциплинированность, трудолюбие и объективность.
- ~ Выбатывать потребности к самовоспитанию и самообразованию.
- ~ Прививать этические нормы поведения, соблюдение правил шахматной игры при проведении соревнований и в личных встречах.

#### **Направленность.**

Программа является программой физкультурно-спортивной направленности.

Формы и режим.

Изучение программного материала рассчитано на 1 год обучения, 2 часа в неделю, 144 часа в год на каждый год обучения.

#### **Планируемые результаты:**

##### **Учащиеся должны знать:**

- правила поведения в учреждении и на занятии
- знать и выполнять правила техники безопасности и культуру поведения
- знать основы исторических знаний о возникновении и распространении шахмат
- знать основные правила игры в шахматы
- знать основы шахматной нотации
- знать название, обозначение, расположение, ходы и силу фигур, их возможности в постановке мата
- знать и выполнять основные принципы разыгрывания дебюта
- знать основные тактические методы, применяемые в игре -
- знать основные стадии развития шахматной партии

**Цель и задача программы.** Обучение правилам игры, развитие внимания, воображения, логического мышления, усидчивости. Задача - повышение общей культуры благодаря знакомству с эстетикой шахмат. После изучения данного курса учащиеся должны знать:

- правила игры (ходы фигур, понятия «шах», «мат» и др.);
- отдельные тактические приемы (с шахами и без шахов);
- базовые сведения в области дебюта и эндшпиля.

Учащиеся должны уметь:

- ставить мат одинокому королю (двумя ладьями, одним ферзем, одной ладьей);
- ставить «детский мат» и защищаться от него;
- решать простые шахматные примеры;
- записывать партию.

#### **Задачи учебной программы**

- Обучать теории и практике шахматной игры, уметь дать оценку шахматной позиции, комбинации, игры.
- Развивать мыслительные способности.
- Воспитывать волю, целеустремленность, выдержку, дисциплинированность, трудолюбие и объективность.
- Вырабатывать потребности к самовоспитанию и самообразованию
- Прививать этические нормы поведения, соблюдение правил шахматной игры при проведении соревнований и в личных встречах.

В системе дополнительного образования как нигде важно поддерживать устойчивый интерес к занятиям, применять игровые методы, использовать занимательный материал, чтение сказок, рассказов, историй. Это позволяет сделать обучение радостным, интересным, вызывает положительные эмоции. Обучение игре в шахматы с раннего возраста открывает дорогу к творчеству, воспитывает такие качества как внимание, наблюдательность, воображение, восприятие нового, память, развивает способности к анализу,

дисциплинирует.

Содержание программы предполагает применение концентрического метода обучения, при котором основные разделы шахматной игры углубляются и усложняются в зависимости от способностей детей и возможности его усвоения.

На протяжении обучения юные шахматисты овладевают важнейшими логическими мыслительными операциями, такими как сравнение, обобщение, анализ, синтез, обоснование, вывод. Ребята учатся пользоваться учебной и справочной литературой. Учебный материал программы распределен по принципу последовательного постепенного расширения теоретических знаний к их практическому применению и формированию навыков ведения спортивной борьбы умению применить их на практике. Он изложен по дидактическому принципу от простого к сложному. Изучение программного материала рассчитано на один год обучения. Уровень его освоения проверяется по квалификационному росту в соответствии с разработанными критериями при квалификационном тестировании, а также на квалификационных турнирах и соревнованиях различного уровня. В начале учебного года формируются группы по уровню подготовленности.

В группы включаются новички, не умеющие играть в шахматы на 1 год обучения и имеющие представление о игре.

В данных группах ставятся задачи:

- сохранение и привитие интереса к шахматной игре
- овладение основными правилами и элементами игры
- ознакомление с историей и развитием шахмат, их происхождением и распространением
- знакомство с шахматной доской, с шахматными фигурами, их названием, стоимостью, возможностями по осуществлению ходов
- изучение силы и слабости фигур
- взятием в шахматной игре

## Годовой план с распределением учебных часов

№ п/п	Содержание занятия	Часы	Месяцы									
			сен.	Окт.	Нояб.	Дек.	Янв.	Фев.	Март.	Апр.	май	
1	Правила игры	20	4	4	4	4	4					
2	Мат одинокому королю тяжёлыми фигурами	5						4	1			
3	Тактика	4							3	1		
4	Основы дебюта и эндшпиля	7								3	4	
5	Типовые матовые финалы	Когда на уроке остается свободное время										
6	Работа над ошибками	По мере необходимости										
7	Игровая практика (игровые упражнения)	1. «Кто кого»? а) одиночными фигурами*; б) группами фигур**. (Выигрывает тот, кто первым срубит фигуру (фигуры) соперника или срубит больше фигур.) 2. Игра одними пешками***. (Выигрывает тот, кто первым проведет пешку в ферзи.) 3. Игра больше - меньше****. (Выигрывает тот, у кого останутся более ценные фигуры.) 4. Турниры. ( Следует начинать проводить, когда учащиеся освоят правила игры и научиться ставить мат одинокому королю.)										

### Календарно-тематический план Календарно-тематическое планирование к ознакомительной программе «Шахматный дебют»

#### Тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем, входящих в раздел	количество учебных часов		
		всего	теория	практика
1.	Вводное занятие Инструктаж Правила поведения на занятиях. Шахматные правила. Поведение при игре. Этика шахматного поведения.	2	2	

9 14.	Пешка - шахматный -солдат. Ход пешки. Взятие пешкой.	2	1	1
15.	Превращение пешки. Игровая практика	2	1	1
16.	Взятие на проходе пешкой. Игровая практика.	2	1	1
17.	Борьба пешечных армий. Основные свойства пешки. Игровая практика.	2	1	1
18.	Шахматная фигура ладья. Ход фигуры. Игровая практика	2	1	1
19.	Шахматная фигура ладья. Взятие. Игровая практика	2	1	1
20.	Шахматная фигура - «ладья». Ладья против ладьи. Две ладьи против двух ладей. Игровая практика.	2	1	1
21.	Шахматная фигура - «Слон». Обозначение, ход, взятие, стоимость. Игровая практика.	2	1	1
22.	Шахматная фигура - «Слон» Белопольные и чернопольные слоны. Игровая практика.	2	1	1
23.	Шахматная фигура - «Ферзь» (Визирь), самая сильная фигура. Место ферзя в начале партии. Правило расстановки ферзей. Ход ферзя. Игровая практика.	2	1	1
24.	Ход ферзя. Взятие ферзем. Возможности ферзя. Игровая практика	2	1	1
25.	Шахматная фигура - «Конь». Игровая практика	2	1	1
26.	Шахматная фигура - «Конь». Игровая практика.	2	1	1
27.	Шахматная фигура - «Конь». Игровая практика	2	1	1
28.	Шах - угроза жизни шахматного короля. Игровая практика.	2	1	1
29.	Мат - гибель шахматного короля. Игровая практика.	2	1	1
30.	Пат - ничья, как способ остаться в живых шахматному королю.	2	1	1



		Виды ничьей. Вечный шах. Сдача партии. Троекратное повторение позиции. Трижды повторенная ошибка при осуществлении невозможного хода. Игровая практика.			
	31.	Рокировка	2	1	1
	32.	Рокировка - ход короля. Правила рокировки. Игровая практика.	- 2	1	1
	33.	Когда нельзя делать рокировку. Игровая практика.	2	1	1
	34.	Учет времени в игре. Учет времени в шахматных партиях. Игровая практика	2	1	1
	35.	Учет шахматных достижений	2	1	1
	36.	Начало шахматного сражения - дебют.	2	1	1
	37.	Основные особенности игры в дебюте.	2	1	1
	38.	Захват центра - основное правило дебюта. Игровая практика.	2	1	1
	39.	Быстрое развитие фигур к центру - второе правило дебюта. Игровая практика.	2	1	1
	40.	Последовательность вывода фигур как подготовка сил к бою. Игровая практика.	2	1	1
	41.	Понятие темпа в шахматной игре. Лагеря шахматной страны. Игровая практика.	2	1	1
	42.	Своевременное выполнение рокировки как способ защиты короля в дебюте - третье правило дебюта. Игровая практика.	2	1	1
	43.	Недопустимость раннего вывода ферзя в дебюте - четвертое правило. Игровая практика.	2	1	1
	44.	Короткие партии как пример ошибочной игры начинающих шахматистов. Понятие «ловушка». Мат дурака. Игровая практика.	2	1	1
	45.	Короткие партии. Детский мат. Игровая практика.	2	1	1
	46.	Короткие партии. Мат Легалья. Игровая практика.	2	1	1
	47.	Взаимодействие фигур в дебюте, возможно-	2	1	1

		сти отдельных фигур. Игровая практика.			
	48.	Недопустимость постановки фигур под бой без защиты, учет ценности фигур при размене. Игровая практика	2	1	1
	49.	Середина игры - миттельшпиль.	2	1	1
	50.	Главная задача миттельшпиля - добиться преимущества. Игровая практика.	2	1	1
	51.	Виды преимущества: позиционное и материальное. Игровая практика.	2	1	1
	52.	Тактические приемы в шахматной борьбе. Открытое нападение. Игровая практика.	2	1	1
	53.	Двойной удар. Игровая практика.	2	1	1
	54.	«Вилка». Игровая практика.	2	1	1
	55.	«Связка». Игровая практика.	2	1	1
	56.	Как освободиться от связки. Игровая практика.	2	1	1
	57.	Вскрытое нападение. Игровая практика.	2	1	1
	58.	Вскрытый шах. Игровая практика.	2	1	1
	59.	Двойной шах. Игровая практика.	2	1	1
	60.	Проведение тестирования.	2	1	1
	61.	Конец игры - эндшпиль	2	1	1
	62.	Мат ферзем и ладьей. Игровая практика.	2	1	1
	63.	Мат ферзем и королем одиночному королю. Игровая практика.	2	1	1
	64.	Мат двумя ладьями. Линейный мат. Игровая практика.	2	1	1
	65.	Мат двумя ладьями. Мат лесенкой. Игровая практика.	2	1	1
	66.	Мат ладьей и королем одиночному королю. Принцип отсечения. Игровая практика.	2	1	1
	67.	Мат ладьей и королем одиночному королю. Принцип двойного отсечения. Игровая практика.	2	1	1
	68.	Мат двумя слонами и королем одиночному королю. Игровая практика.	2	1	1
	69.	Конь и слон против короля. Игровая прак-	2	1	1



		тика.			
	70.	Мат в один ход. Игровая практика.	2	1	1
	71.	Постановка мата в один ход. Игровая практика.	2	1	1
	72.	Итоговый тест.	2		2
		Итого:	144	74	70

## Содержание программы

### 1 раздел. Вводное занятие. 2ч.

1.1. Законы шахматной страны. Изучение правил поведения в шахматной стране (Предъявляются требования к занятию - наличие тетради, карандашей или цветных фломастеров, линейки). С обучаемыми детьми проводится инструктаж по технике безопасности. Родителям предлагается заранее отпечатанный список литературы.

### 2. раздел. История развития шахмат. 2ч.

2.1. Путешествие по странам шахматных королевств: Индия, Персия, Средняя Азия, Византия, Европа, Древняя Русь. Легенда о появлении шахмат в Европе.

### 3 раздел. Шахматная доска. Волшебная страна - поле сражения. 6ч.

3.1. Волшебная доска. Белые и черные поля, их чередование, правильное расположение доски. Углы, центр, фланги и края доски. Игровая практика - зарисовка шахматной доски.

3.2. Волшебные тропинки шахматной доски. Вертикали, горизонталы, диагонали. Игровая практика - зарисовка вертикалей, горизонталей и диагоналей.

3.3. Волшебные знаки - шифры шахматной доски. Знакомство с цифрами и алфавитом. Игровая практика - зарисовка шахматной доски с алфавитом и цифрами.

3.4. Волшебная доска. Путешествие по волшебным полям, дорогам и тропинкам шахматной страны. Игровая практика - демонстрационная доска, путешествие с буквенными и цифровыми обозначениями.

#### **4 раздел. Начальная расстановка фигур. 10 ч.**

4.1. Жители шахматной страны, живущие в своих домиках, стоящие в своем строю, оберегающие жизнь короля - участники сражения за его жизнь. Игровая практика - «волшебный» шахматный мешочек с волшебными жителями шахматной страны - шахматы Гарри Поттера. Демонстрационная доска. Загадки про шахматные фигуры.

4.2. Место в шахматном строю каждой фигуры. Игровая практика - «волшебный» шахматный мешочек с шахматами Гарри Поттера. Демонстрационная доска. Зарисовка фигур в тетрадах. Дидактическая игра «путаница» - поставь фигуру на свое место.

4.3. Сила шахматных фигур - жителей волшебной шахматной страны (возможно в яблоках). Понятие «выгода размена». Игровая практика - «Игра» «Не потеряй яблоко» «волшебный» шахматный мешочек.

4.4. Шахматные фигуры - участники сражения в волшебной шахматной стране. Закрепляются знания силы фигур, их место в строю, возможность размена. Игровая практика - равный обмен фигурами, возможность разного обмена, зарисовка в тетради возможности размена.

#### **5 раздел. Действующие герои волшебной страны - участники сражения, шахматные фигуры. 34 ч.**

5.1. «Король» - главная фигура шахматного королевства.

Обозначение схематичное и буквенное, местоположение короля в войске (позиции). Ход короля. Взятие. Понятие «контролируемое поле». Игровая практика. Демонстрационная шахматная доска, «волшебный» мешочек. Возможности главного жителя шахматного королевства. Творческое задание: нарисовать шахматную фигуру король, схематично стрелками изобразить (обозначить) ходы короля при его положении на своем месте, на краю и в центре шахматной доски. Дидактическая игра «цепочка» - король должен по очереди побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.



5.2. Сохранение жизни короля - главная задача жителей волшебной шахматной страны и шахматного войска. Понятие «шах», «мат». Невозможность короля находиться под шахом. Игровая практика. Три варианта защиты от шаха.

5.3. Пешка - солдат шахматного королевства. Местоположение пешки в начале партии. Лидейная, коневая, слоновая, ферзевая и королевская пешки. Взятие пешкой. Ход пешки. Игровая практика - изобразить положение пешек на шахматной доске. Дидактическая игра «Кто сильнее?».

5.4. Пешка. Превращение пешки. «Плох тот солдат, который не хочет стать генералом». Игровая практика - проведи пешку в ферзи. Дидактическая игра «Кто сильнее?»

5.5. Пешка. Взятие на проходе. Дидактические игры «Кто сильнее?» Игровая практика - игра на уничтожение (пешка против пешки, пешка против двух пешек). Игра «Борьба пешечных армий».

5.6. Закрепление основных свойств пешки: хода пешки, взятия на проходе, превращение пешки. Игровая практика. Дидактическая игра «Борьба пешечных армий».

5.7. Шахматная обительница угла волшебной шахматной страны - «Ладья». Обозначение, местоположение, сила шахматной фигуры, ход ладьи. Игровая практика - дидактические игры «Лабиринт», «Пройди коротким путем». Творческое задание нарисовать фигуру «Ладья» в тетради, стрелками указать возможные ходы ладьи.

5.8. Взятие фигурой «Ладья». Игровая практика - дидактические игры «Цепочка», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля». Игра на уничтожение фигуры.

5.9. Шахматная фигура - «Ладья». Борьба ладьи против ладьи, борьба двух ладей против двух ладей. Игровая практика - отработка навыков борьбы против соперника.

5.10. Шахматная фигура - «Слон», житель шахматной волшебной страны. Обозначение, местоположение. Белопольные и чернопольные слоны. Ход фигуры «Слон». Игровая практика - творческое задание нарисовать фигуру «Слон». Дидактические игры «Лабиринт», «Захват контрольного пункта», «Защита контрольного пункта».

5.11. Шахматная фигура - «Слон». Продолжение. Белопольные и чернопольные слоны. Взятие слонем. Ладья против слона. Тяжелые и легкие фигуры. Тактические понятия: атака, защита, двойной удар, защита контрольного поля, уничтожение. Игровая практика - слон против слона, слон против двух слонов, два слона против двух слонов.

5.12. Второе лицо и самая сильная фигура в волшебной стране шахмат - «Ферзь». Правило расстановки ферзей. Обозначение, местоположение, сила фигуры, ход ферзя. Игровая практика - творческое задание нарисовать ферзя, стрелками обозначить направления возможностей хода ферзя при разном положении его на шахматной доске.

5.13. Ход ферзем. Взятие ферзем. Невозможность неприятельского короля подойти к ферзю. Игровая практика - «захват контрольного пункта», «защита контрольного пункта», игра на уничтожение ферзь против ферзя. Дидактические задания «Цепочка», «Двойной удар».

5.14. Волшебный «Конек Горбунок» в шахматном королевстве - шахматная фигура «Конь». Расположение коней в начале партии, обозначение коней, ход коня, взятие. Игровая практика — творческое задание нарисовать шахматную фигуру «Конь». Дидактическая игра «Цепочка». Чтение отрывка из сказки П.П. Ершова «Конек Горбунок».

5.15. Шахматная фигура «Конь», закрепление хода коня. Игровая практика - дидактическая игра «Пригощи коня в конюшню». Задания «Возьми фигуру за 1 ход, 2 хода, 3 хода; «Защити свою фигуру», «Двойной удар».

5.16. Шахматная фигура «Конь». Конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона. Игровая практика - атака неприятельской фигуры,



взятие, двойной удар конем - «Вилка», дидактические игры «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «14 на уничтожение».

5.17. Выполнение контрольного теста на знание шахматных фигур, их обозначения, расположения в начале партии, силы фигур, возможностей. Игровая практика - игра с партнером, взаимное приветствие в начале и конце партии, время на партию.

## **6. раздел. Сохранение жизни короля - цель жителей шахматного королевства. 6 ч.**

6.1. «Шах» - угроза жизни шахматного короля. Понятие «Шах». Шах разными фигурами: ферзем, ладьей, конем, слоном, пешкой. Три способа защиты от шаха. Понятия «двойной шах», «открытый шах», «вскрытый шах». Игровая практика - игра до первого шаха.

6.2 «Мат» - гибель шахматного короля - цель игры. Понятие «мат». Мат в один ход. Шахматная игра - лото - поставь мат в один ход.

6.3. «Пат» - ничья как способ остаться в живых шахматному королю или ошибка соперника. Понятие «Пат», отличие мата от пата. Игровая практика: Пат или не пат? Определение пата по предложенной позиции.

6.4. Виды ничьей. А) Соглашение сторон. Б) Недостаточное количество материала. В) Вечный шах. Г) Троекратное повторение позиции. Д) Пат. Игровая практика - выбрать из предложенных карточек позиции с патом.

## **7 раздел. Рокировка. 6ч.**

7.1. Рокировка - ход короля. Рокировка - способ короля спрятаться от врагов. Правило рокировки. Игровая практика - выполнение рокировки при игре.

7.2. Когда нельзя делать рокировку? Основные правила для главного жителя шахматной страны при осуществлении рокировки. Игровая практика - выполнение рокировки в игре при разной позиции фигур.

7.3. Рокировки в короткую сторону, как атаковать и защищаться. Игровая практика - рокировка и защита после рокировки.

7.4. Рокировка в длинную сторону, как атаковать и как защищаться.

Игровая практика - рокировка и защита, атака после рокировки.

### **8 раздел. Учет времени в игре. 2ч.**

8.1. Учет времени в шахматных партиях. Шахматные часы. Быстрые шахматы. Блицтурниры. Игровая практика - установка времени на часах, правила пользования часами, положение рук при пользовании часами.

### **9. раздел. Учет шахматных достижений в шахматах. 2ч.**

9.1. Шахматные соревнования и достижения. Присвоение шахматных разрядов, их подтверждение. Шахматные звания. Награждение победителей шахматных соревнований. Игровая практика - повторение тем 6,7,8,9.

9.2. Выполнение контрольного теста по темам 6,7,8,9. Игровая практика - игра с соперником.

### **10. раздел. Начало шахматного сражения - дебют. 26ч.**

10.1. Основные особенности игры в дебюте.

10.2. Захват центра - основное правило дебюта.

10.3. Быстрое развитие легких фигур к центру - второе основное правило дебюта. Не ставьте коней на край доски. Оберегайте поля Ф7, Ф2.

10.4. Последовательность вывода фигур как подготовка сил к бою. Противодействие фигурам противника. Не позволяйте сопернику оттеснять ваших коней и слонов центральными пешками.

10.5. Понятие темпа в шахматной игре. В начале партии фигура должна делать только один ход и не препятствовать развитию других фигур. Лагерь белых и черных соперников. Не делайте бесполезных ходов пешками. Не делайте ходов пешками, которые создают слабые поля в своем лагере.

10.6. Своевременное выполнение рокировки как способ защиты короля в дебюте. При первой возможности делайте рокировку в короткую сторону и не позволяйте сопернику лишать права сделать ее. После рокировки не делайте ходов пешками от своего короля без необходимости и не открывайте вертикали и горизонтали, ведущие к королю.

10.7. Недопустимость раннего вывода ферзя в дебюте. Не оставляйте короля без защиты, не занимайтесь пешкостством.

10.8. Короткие партии как пример ошибочной игры в дебюте. После каждого хода соперника посмотрите, не сделал ли он ошибочный ход и не напал ли на вашу фигуру или пешку, не хочет ли вам поставить мат. Понятие «Ловушка», «Мат дурака». Игровая практика — постановка «мата дурака» друг другу при игре белыми и черными.

10.9. Короткие партии как пример ошибочной игры в дебюте. «Детский или школьный мат». Игровая практика - постановка детского мата друг другу при игре белыми и черными при диагональном нападении ферзя и при нападении по вертикали.

10.10. Короткие партии. Постановка мата Легала. Игровая практика - постановка мата сопернику при игре белыми и черными.

10.11. Взаимодействие фигур в дебюте. Фигуры должны взаимодействовать друг с другом - защищать друг друга или делать нападение на фигуру противника, не мешать выводу своих фигур и пешек. Ставьте ладьи на открытые вертикали и соединяйте ладьи для защиты друг друга.

10.12. Принятие мер для защиты. Не допустимость оставления короля и других фигур без защиты. Учет ценности фигур при взаимном размене. Игровая практика - разыгрывание дебюта.

## **11 раздел. Середина игры - миттельшпиль. 6ч.**

11.1. Главная задача миттельшпиля - добиться преимущества или сохранить его, если оно добыто в дебюте. Анализ ситуации, соотношение материала, превосходство в силах, перевес в пространстве и времени, взаимодействие фигур. Игровая практика - разыгрывание дебюта.

11.2. Виды преимущества: позиционное, материальное. Игровая практика - разыгрывание дебюта.

## **12 раздел. Тактические приемы в шахматной борьбе. 18ч**

Открытое нападение или вскрытый шах. Игровая практика - решение задач по теме, разбор домашнего задания.

12.1. Двойной удар. Игровая практика - решение задач по теме, разбор домашнего задания.

12.2. «Вилка». Игровая практика - нанесение удара, использование в игре, разбор домашнего задания.

12.3. Связка. Понятие о связке. Игровая практика - решение задач на тему «Связка», разбор домашнего задания.

12.4. Освобождение от связки. Игровая практика - использование приема освобождения от связки. Игра с партнером.

12.5. Сквозной удар. Игровая практика - решение задач, разбор примеров.

12.6. Ловля фигуры. Игровая практика - дидактическая игра «Поймай фигуру».

12.7. Двойной удар. Игровая практика - решение задач по теме, разбор ю теме.

**13 раздел. Конец игры - эндшпиль. Различные виды окончаний.**  
**24ч.**

13.1. Мат ферзей и ладьей. Игровая практика - игра в парах.

13.2. Мат ферзем и королем одиночному королю. Принцип отсечения. Игровая практика - игра в парах.

13.3. Мат двумя ладьями. Линейный мат. Игровая практика - игра в парах.

13.4. Мат двумя ладьями - мат лесенкой. Игровая практика - игра в парах.

13.5. Мат ладьей и королем одиночному королю. Принцип отсечения. Игровая практика - игра в парах.

13.6. Мат ладьей и королем одиночному королю - принцип двойного отсечения. Игровая практика - игра в парах.



- 13.7. Мат двумя слонами и королем. Игровая практика - игра в парах.
- 13.8. Конь и слон против короля. Игровая практика - игра в парах.
- 13.9. Постановка мата в один ход. Игровая практика - решение задач.
- 13.10. Постановка мата в один ход. Игровая практика - решение задач.
- 13.11. Постановка мата в два хода. Игровая практика - решение задач.
- 13.12. Итоговый тест.

### **Критерии оценки эффективности программы**

#### **Учащиеся должны знать:**

- правила поведения в учреждении и на занятии
- знать и выполнять правила техники безопасности и культуру поведения
- знать основы исторических знаний о возникновении и распространении шахмат
- знать основные правила игры в шахматы
- знать основы шахматной нотации
- знать название, обозначение, расположение, ходы и силу фигур, их возможности в постановке мата
- знать и выполнять основные принципы разыгрывания дебюта
- знать основные тактические методы, применяемые в игре
- знать основные стадии развития шахматной партии
- знать основные шахматные термины, применяемые в игре

#### **Учащиеся должны уметь:**

- разыгрывать простейшие дебютные варианты партий
- уметь правильно проводить рокировку
- уметь поставить мат разными фигурами
- пользоваться шахматными часами
- уметь прочесть запись партии
- уметь записать расположение фигур

## Методическое обеспечение программы

В основе обучения детей игре в шахматы положена школьная, поурочная методика проведения занятий. Данная методика предполагает словесные, наглядные и практические методы обучения. Словесные - могут проводиться в форме рассказа или беседы. Демонстрационные методы - применяются в форме показа на демонстрационной шахматной доске или в виде карточек или рисунков (наглядное изображение изложенного). Практические методы применяются при решении шахматных задач, упражнений для закрепления материала на нужную тему, проверки степени усвоения материала, выполнение домашнего задания, проверка его выполнения. Мной введен новый элемент занятия для закрепления материала и развития творческого потенциала ребенка «игровая практика». Данный элемент занятия позволяет не только применить его для закрепления полученных знаний и проверить степень его освоения, но и подготовить детей психологически к стрессовым для них ситуациям проигрыша в партии.

При обучении игре в шахматы применяется дидактический принцип «от простого к сложному», то есть логическое изложение материала идет по пути его постепенного усложнения и углубления. Одним из основных принципов в изложении программы является принцип доступности излагаемого материала. Объяснение нового материала в форме сказок, рассказов, историй позволяет доступно изложить его детям дошкольного возраста, вызвать живой интерес, дать положительные эмоции, позволяет хорошо усвоить новые знания.

Изучение названия шахматных фигур, а затем их зарисовка в тетрадях в виде рисунков, изображение и зарисовка шахматной доски, обозначение перемещения фигур в виде «стрелок» помогает детям лучше запомнить название фигур, их передвижение на шахматной доске, приучает к навыкам -

самостоятельной систематической работы. Сила и слабость фигур, а также их стоимость может быть изучена путем объявления цены фигуры, например, в яблоках. Это позволяет вести доступное изложение трудного материала в простой, легкой для понимания форме детям, не умеющим считать. Очень трудно для восприятия детям, не умеющим писать и не знающим не только латинского, но и русского алфавита, шахматной нотации. Объяснение о перемещениях фигур ведется в начале обучения в доступной для понимания ребенка форме. Используемые специфические термины применяются с многократным их пояснением и по возможности изображением. Важным в методике обучения игре в шахматы является наглядность. В качестве демонстрационного материала мной применяются специально подготовленные дидактические карточки с изображением шахматных фигур, «вертикалей», «горизонталей», «диагоналей», которые применяются на схемах и в шахматных заданиях. Незаменима для обучения игре в шахматы - демонстрационная шахматная доска с фигурами. В случае отсутствия, ее можно легко изготовить из листа фанеры 100x100, а шахматные фигуры вырезать из картона с прорезями для закрепления на фиксаторах клеток шахматной доски.

Теоретические знания в шахматной игре очень важны, но очень важно не уходить в сложные теоретические углубления, а стремиться к обучению практической игре, для этого элемент занятия «игровая практика» - незаменим. Научные, художественные, спортивные стороны игры открываются детям постепенно в процессе совершенствования их навыков и повышения спортивного мастерства. Научить играть, вызвать живой интерес игрой - это основная задача в начале обучения. При этом важно научить детей строгому выполнению правил шахматной игры, иначе получится не игра, а ссора. В то же время нельзя превращать игру в праздное времяпрепровождение, игра должна иметь результат. Здесь могут применяться различные принципы стимулирования: от похвалы до получения «звездочек» за выполнение правильных упражнений и заданий, получение грамоты и получение медалей при



проведении соревнований. Этот же принцип может применяться при выполнении домашних заданий.

В изложении нового материала применяется не только репродуктивный метод, но и используются эвристические подходы с выполнением различных заданий, поиском оптимальных решений комбинационных задач. Ребята учатся думать, проводить сравнение, рассчитывать варианты, анализировать сложившуюся ситуацию на доске, логически находить правильное решение. При этом каждый выполняет задание самостоятельно на своей доске, принимает самостоятельное решение, планирует выполнение своей работы. Подведение итогов каждого занятия позволяет дать оценку деятельности детей, а педагогу - дать себе самооценку по выполнению планируемого.

Выполняется принцип научности в деятельности педагога и в целом применяемых им методов обучения. В подведении итогов используются итоговые занятия по теме, проведение конкурсов в решении задач, конкурсы в решении комбинаций, проведение квалификационных турниров, выполнение тестовых заданий, участие в шахматных турнирах различного уровня, что позволяет закрепить полученные навыки и знания, повысить свою квалификационную подготовку, подготовить к выполнению разрядных нормативов.

Изложение программного материала построено в изучении его от простого к сложному, с последующей опорой на полученные знания, умения и навыки. Применение элементов занятия, таких как игровая практика, решение шахматных задач, проведение конкурсов в решении шахматных комбинаций и задач, участие в квалификационных турнирах и соревнованиях различного уровня позволяют детям совершенствовать свое мастерство, повышать свой квалификационный уровень.

### **Список литературы для педагога**

1. Б.С. Гершунский, А.Н. Костьев. Москва «Педагогика», «Шахматы - школе», 1991.
2. В. Пожарский «Шахматный учебник» Ростов; «Феникс», 2006г.
3. А.С. Трофимова «Учебник юного шахматиста». 2014. ООО «Феникс».
4. Джон Ненн «Шахматы. Лучшая книга по стратегиям и тактике игры», Питер 2014г.
5. В.Е. Голенищев «Программа подготовки юных шахматистов 2 разряда» Москва «Просвещение», 1971г.
6. А.С. Трофимова «Детский шахматный учебник». Ростов-на-Дону, 2017г.

### **Список литературы для обучающихся**

1. В.В. Костров «Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей» 2013. Санкт-Петербург, Изд. дом «Литера».
2. Е.Т. Быкова, Т.И. Лохтева «Шахматы для малышей» Ростов-на-Дону «Феникс», 2014.
3. И.Г. Сухин «Блокнот шахматиста» Москва, АСТ Кладезь. Все важные сведения, необходимые участникам соревнований». 2015.
4. Шахматы «Самый полный самоучитель для начинающих» Москва, 2014.
5. Дэвид Прийчард «Шахматы. Учебник для начинающих». «Астрем». 2007.
6. М.Фоминых «Шахматы для детей обучающихся, сказке в картинках. Санкт-Петербург, 2017г.