

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Детско-юношеская спортивная школа»
Еравнинского района

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
«31» 10 2020г
протокол № 3

«Утверждаю»
Директор МАОУ ДО «ДЮСШ»
С.П. Нимаев
приказ от «01» 10 2020г № 5



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Шахматы»

Направленность: физкультурно-спортивная.
Сроки реализации 5 лет
Возраст: 6-18 лет

Автор – составитель:
Тренер-преподаватель
Атутов Андрей Сергеевич

2020г.

I. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» (далее - Программа) составлена в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании РФ» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Федеральный закон «О физической культуре и спорта в РФ» (с изменениями и дополнениями) от 14.12.07 г. № 329-ФЗ;
- Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Письмо Министерства образования и науки от 18.11.2015 № 09-324 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями и дополнениями);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 27.12.2013 № 1125 «Об утверждении особенностей организации и осуществления образовательной, тренировочной и методической деятельности в области физической культуры и спорта»;
- Приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации «Об утверждении Методических рекомендаций по разработке норм, требований и условий их выполнения для включения их в Единую всероссийскую спортивную классификацию 8 июня 2009 г. № 376»;
- Приказ Министерства спорта РФ от 13 ноября 2017 г. №990 «Об утверждении Единой Всероссийской спортивной квалификации (Приложение №75 нормы, требования и условий их выполнения по виду спорта «шахматы»);
- Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «ДЮСШ» Еравнинского района;
- Учебный план муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеская спортивная школа», утвержденный Приказом МАОУ ДО «ДЮСШ»

Целесообразность программы

Обучение шахматам по этой программе имеет структурированную систему постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр, который позволяет поэтапно сформировать внутренний план действий.

Данная программа разработана на основе авторской программы факультативного курса «Шахматы - школе» И.Г.Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки РФ, ориентирована на использование учебно-методического комплекта трёх лет обучения: "Шахматы, первый год", "Шахматы, второй год" и "Шахматы, третий год" и предназначена для получения дополнительного образования в области вида спорта «шахматы».

Настоящая Программа имеет **физкультурно-спортивную направленность, Уровень освоения программы:** стартовый, базовый, углубленный.

Актуальность программы

Актуальность предлагаемой программы определяется запросом со стороны детей и их родителей, и материально-техническим условием, которой имеется на базе МАОУ ДО «Курумканская ДЮСШ».

Новизна данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы» опирается на понимание приоритетности воспитательной работы, направленной на развитие интеллекта учащегося, его морально-волевых и нравственных качеств.

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирование внутреннего плана действий — способности действовать в уме.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить учащихся с основными правилами, принципами и понятиями шахматной игры;
- сформировать у учащихся специальные умения: проводить шахматную партию от начала до конца, объяснять употребляемые шахматные термины, пользоваться шахматной литературой (теоретическими справочниками, турнирными сборниками);
- способствовать активному использованию учащимися полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;

Воспитательные:

- воспитывать у учащихся интерес к игре в шахматы и мотивацию к обучению;
- формировать готовность учащихся к самосовершенствованию;
- способствовать выработке объективной самооценки учащихся, воспитывать уважения к чужому мнению;
- воспитывать коммуникативные качества учащихся;

Развивающие:

- развивать у учащихся умение производить важнейшие логические операции (анализ и синтез, сравнение, обобщение);
- способствовать развитию у учащихся навыков самостоятельной работы;
- способствовать активизации мыслительной деятельности учащихся;
- развивать мышление, память, внимание, наблюдательность учащихся;
- развивать целеустремленность и волевые качества учащихся.

Адресат программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» разработана для детей 5-17 лет. Занятия строятся с учетом индивидуальных особенностей учащихся, их интересов и перспективы развития.

Возраст детей, участвующих в реализации программы:

Для зачисления в секцию специальных знаний и подготовки не требуется. Зачисляются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний. Занятия строятся с учетом индивидуальных особенностей учащихся, их интересов и перспективы развития

Стартовый уровень: от 5- 10 лет,

Базовый уровень: от 8 - 15 лет,

Углубленный уровень: от 11 до 18 лет.

Основные формы работы:

- Теоретические занятия
- Практические занятия, занятие-игра.
- Индивидуальные консультации.
- Квалификационные турниры, соревнования. • Товарищеские встречи.

Объём программы

Объём дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы» составляет: Стартовый уровень: 84 часов в год, 2 часа в неделю;

Базовый уровень 1 год обучения -84 часов в год, 2 часа в неделю;

Базовый уровень 2 год обучения- 168 часов в год, 4 часа в неделю;

Базовый уровень 3 год обучения -168 часов в год, 4 часа в неделю;

Углубленный уровень- 252 часов в год, 6 часа в неделю;

Срок освоения программы Срок освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для учащихся «Шахматы» составляет 5 лет.

Режим занятий

Уровни программы	Продолжительность занятий (час)	Периодичность в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во часов в год
Стартовый	1	2	2	84
Базовый				
1 год обучения	1	2	2	84
2 год обучения	2	2	4	168
3 год обучения	2	2	4	168
Углубленный	2	3	6	252

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструктажам, имеющие медицинские подтверждающие отсутствие противопоказаний к освоению программы по шахматам. Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических правил, возрастных особенностей учащихся и порядка проведения занятий.

I. Содержание программы

1.1. Учебный план

Стартовый уровень

	Разделы	всего	Из них:		аттестация
			теория	практика	
1	История шахмат	1	1	0	
2	Шахматная доска. Шахматные фигуры	2	0,5	1,5	Устный опрос
3	Ходы и взятие фигур	15	3	12	Устный опрос
4	Шахматная нотация	1	0,5	0,5	
5	Цель шахматной партии	14	3	11	Контрольные задания
6	Техника матования одинокого короля	15	2	13	
7	Достижение мата без жертвы фигуры	18	3	15	
8	Шахматный комбинации. Мат в 2 хода	16	4	12	
9	Игра всеми фигурами	3		3	Турнир
	Всего	84	16	68	

Базовый уровень, 1 год обучения

	Разделы		Из них:		Аттестация
			теория	практика	
1	История развития шахмат	2	2		Викторина
2	Шахматные комбинации	34	6	28	Тестирование
3	Основы дебюта	28	8	20	Тестирование
4	Игра всеми фигурами	20		20	Турнир
	Итого	84	16	68	

Базовый уровень, 2 год обучения

	Разделы	Количество часов	Из них:		Аттестация
			теория	практика	
1	История развития шахмат	2	2	0	
2	Основы миттельшпиля	56	8	48	Тестирование
3	Основы эндшпиля	46	10	36	Тестирование
4	Турниры, тематические турниры, сеансы одновременной игры	64	6	58	Соревнование
	Всего	168	26	142	

Базовый уровень, 3 год обучения

	Разделы	Количество часов	Из них:		Аттестация
			теория	практика	
1	История развития шахмат	2	2	0	
2	Основы миттельшпиля	56	8	48	Тестирование
3	Основы эндшпиля	46	10	36	Тестирование
4	Турниры, тематические турниры, сеансы одновременной игры	64	6	58	Соревнование
	Всего	168	26	142	

Углубленный уровень

	Разделы	Количество часов	Из них:		
			теория	практика	
1	История развития шахмат	2	2		
2	Эндшпиль	60	12	48	Тестирование
3	Миттельшпиль	78	14	64	Тестирование

4	Дебют	70	16	54	Соревнование
5	Тематические турниры, сеансы одновременной игры	42		42	Соревнование
	Всего	252	44	208	

2.2 Содержание учебно-тематического плана

2.2.1. СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ

I. ИСТОРИЯ ШАХМАТ

1.1. Дидактическая сказка "Удивительные приключения шахматной доски". История возникновения шахмат. Этика поведения шахматиста во время игры.

II. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

2.1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Практика. Дидактические игры и задания:

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

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

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

2.2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. *Теория.* Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. *Практика..* Дидактические игры и задания:

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

"Угадайка". Тренер -преподаватель словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

"Угадай". Тренер -преподаватель загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Тренер -преподаватель берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

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

2.3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Теория. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Практика. Дидактические игры и задания

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

"Да и нет". Тренер -преподаватель берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

III. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Теория. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Практика. Дидактические игры и задания

"Назови вертикаль". Тренер -преподаватель показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"), Так школьники называют все вертикали. Затем тренер - преподаватель спрашивает⁶ "На какой вертикали в начальной позиции стоят

короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзовые ладьи?" И т. п.

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

"Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ e1 - a5").

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

"Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и тренер -преподаватель предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

"Вижу цель". Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

IV. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Теория. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзовые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. *Практика* Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Тренер играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

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

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

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

V. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Теория. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Практика. Дидактические игры и задания

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

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

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

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

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

VI. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

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

Практика. Дидактические, игры и задания

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

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

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

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

VII. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Теория. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Практика. Дидактические игры и задания

"Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода. "Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

VIII. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.

Теория. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Практика. Дидактические игры и задания

"Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

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

IX. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. *Теория.* Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. *Практика.* Дидактические игры и задания

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с тренер -преподавателем следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

2.2.2 БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ (1 ГОД ОБУЧЕНИЯ)

I. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

Теория. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу.. Чемпионы мира по шахматам. Происхождение шахмат, проникновение шахмат в Европу. Правила и понятия шахматной игры. Турнирная дисциплина, правило «тронул-ходи», требования записи турнирной партии

II. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Теория. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Практика. Дидактические игры и задания

"Кто сильнее". Тренер -преподаватель показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько очков?"

"Обе армии равны". Тренер -преподаватель ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Тренер -преподаватель расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

III. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.

Теория. Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Практика. Дидактические игры и задания

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”.

Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

IV. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

Теория. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”.

Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты.

Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Практика. Дидактические задания

“Мат в 2 ход”, “Поставь мат в 2 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 2 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

Поставить мат в 2 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

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

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

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

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

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

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

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек. “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

2.2.3 БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ (2 ГОД ОБУЧЕНИЯ)

I. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

II. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.

Теория. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.

Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение.

Открытый шах. Двойной шах. *Практика* Дидактические задания

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

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

Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

III. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

Теория. Элементарные окончания. Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.

Практика. Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

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

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

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

IV. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Теория. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Практика. Дидактические игры и задания

“Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с тренер -преподавателем следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

2.2.4 БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ (3 ГОД ОБУЧЕНИЯ)

I. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

II. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.

Теория. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Практика Дидактические задания

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

III. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.

Теория. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).

Практика. Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

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

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

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

IV. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. *Теория.* Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. *Практика.* Дидактические игры и задания

“Мат в 3 хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с тренер -преподавателем следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

2.2.5 УГЛУБЛЕННЫЙ УРОВЕНЬ

I. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Теория. Успехи российских шахматистов на международных соревнованиях - первенствах мира, Европы и Олимпийских играх.

II. ЭНДШПИЛЬ

Теория. 2.1 Коневые окончания. Общие принципы разыгрывания коневых окончаний. - Ограничение коня. Маршруты коня. - Борьба коня против пешек (вилка) и крайней пешки. Защита пешки конем. Барьер. Отвлекающая жертва коня. Матовые идеи

2.2. Слоновые окончания.

2.2.1 Слоны разноцветные. Ничейные тенденции (преимущество в 2-3 пешки может не гарантировать победу), построение крепости, жертва пешки, принцип одной диагонали. Расположение пешек для активной и слабейшей сторон. Слон и король против слона, короля и 2-х связанных пешек - основная система обороны. Слон и король против слона, короля и разрозненных пешек (основные идеи за обе стороны)

2.2.2 Слоны одноцветные. Слон и пешка против слона, большая и малая диагонали, перекрытие, отвлечение, система обороны слабейшей стороны. Плохие и хорошие слоны, фиксация пешек, цугцванг, жертва слона

2.2.3 Борьба слона и коня. Основные принципы и приемы разыгрывания. Слон сильнее коня: ограничение коня, фиксация пешек, игра на 2-х флангах, Преимущество слона в борьбе с проходными пешками с обеих сторон

2.2.4 Конь сильнее слона. Ограничение подвижности слона, фиксация пешек: блокада проходных пешек, коневые вилки, доминация

2.2.5 Мат слоном и конем

2.3. Ладейные окончания

2.3.1 Расположение ладьи позади проходной пешки. Активное и пассивное положение ладьи и короля (блокада проходной пешки королем или ладьей). Борьба ладьи и короля с пешкой (ладейной, коневой, слоновой) против ладьи и короля. Позиция Филидора. Построение «мостика». Убежище для короля. Отрезание короля по вертикали и горизонтали

2.3.2 Приемы защиты. Атака с тыла, атака с фланга (длинная и короткая стороны), фронтальная атака. - Привязывание. Позиция Ванчуры. Патовые идеи

2.3.3 Использование позиционного перевеса. Владение открытой линией. 7-я горизонталь, абсолютное владение 7-й горизонталью. Пешечные слабости, пешечные островки. Проходная пешка

2.3.4 Об активности в ладейных окончаниях

2.4 Ферзевые окончания. Общие принципы разыгрывания. Некоторые точные позиции. Ферзь против пешки (ладейной, слоновой, с добавлением других пешек). Ферзь против ладьи (одиноким). Ферзь против ладьи и пешки. Основные типы крепостей с пешкой на 7 и 6 горизонталях. Ферзь с пешкой (пешками) против ладьи с пешкой (пешками). Построение крепости. Ферзь против легких фигур. Как поставить крепость. Цугцванг как средство разрушения крепости. Построение крепости типа «маятник»

Практика. Дидактические игры

«Решение задач, этюдов».

«Сыграй как чемпион». Рассматриваются партии чемпионов. Надо находить решения, при правильном ответе получают баллы. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. «Найти лучшее продолжение». Необходимо проанализировать позицию, найти лучшие ходы для победы или ничьи.

«Тематическая игра». Проводится турнир, в котором разыгрывается конкретная позиция по пройденным темам.

«Конкурс решения задач». Проводится конкурс на лучшее решение теста. При равенстве набранных очков, победитель определяется по наименьшему затраченному времени.

III. МИТТЕЛЬШПИЛЬ

Теория.

Пешечные структуры в центре:

а) Изолированная пешка в центре

- Позиции с изолированной пешкой, возникающие из различных дебютных вариантов. Плюсы и минусы позиций с изолированной пешкой

- Планы игры стороны с изолированной пешкой - атака на королевском фланге; атака в центре,

продвижение изолированной пешки с целью вскрытия линий и увеличения активности фигур;
продвижение изолированной пешки с целью фиксации пешки на соседней вертикали с последующей атакой этой пешки; атака на ферзевом фланге; использование открытых линий
- Планы игры стороны, играющей против изолированной пешки - упрощение позиции, размены, переход в эндшпиль; использование сильной позиции фигуры на опорном пункте; переход к позициям с пешечной парой

б) Пешечная пара «с3+д4» («с6+д5»)

- Возникновение позиций с пешечной парой, плюсы и минусы этих позиций

- Планы стороны, имеющей пешечную пару - продвижение пешек с последующим захватом инициативы, атака по центру; атака на королевском фланге; переход к позициям с висячими пешками

- Планы стороны, играющей против пешечной пары - блокада пешечной пары с последующей атакой слабых пешек; прямая атака пешечной пары, разрушение пары

в) Висячие пешки

- Позиции с висячими пешками, возникающие из различных дебютных вариантов; плюсы и минусы данных позиций

- Планы стороны, имеющей висячие пешки - продвижение висячих пешек: с целью атаки на королевском фланге; организации проходной пешки в центре; вскрытия линий и нарушения взаимодействия фигур противника; продвижение пешки с целью фиксации пешки «b» с последующей ее атакой

- Планы стороны, борющейся против висячих пешек - фигурное давление на висячие пешки с целью вызвать продвижение одной из пешек с последующей атакой слабой пешки или блокадой; подрыв висячих пешек пешками «e» и «b» с последующей их блокадой (уничтожением) и организацией атаки на королевском фланге; упрощение позиции и переход эндшпиль

Карлсбадская структура

- Возникновение карлсбадской структуры из различных дебютных вариантов. Плюсы и минусы данных позиций. Общая характеристика планов сторон на примере ферзевого гамбита

- Планы белых - атака пешечного меньшинства; атака по центру (продвижение «e2-e4»), создание пешечного превосходства в центре (план Ботвинника); атака на королевском фланге: при односторонних рокировках; при разносторонних рокировках. Атака на ферзевом фланге

- Планы за черных - как бороться против атаки пешечного меньшинства, контратака на королевском фланге (фигурная, пешечная), контригра в центре, как бороться с планом Ботвинника; контригра при разносторонних рокировках

Пешечные цепи: Планы сторон. Атака базы пешечной цепи. Подрыв пешечной цепи. Блокада пешечной цепи. Жертва качества с целью блокады. Взаимные атаки на флангах

Пешечный перевес на ферзевом фланге. Как использовать пешечный перевес на фланге.

Борьба с пешечным перевесом на фланге. Пешечный перевес в центре и на королевском фланге. Как использовать пешечный перевес. Планы активной стороны. Борьба с пешечным перевесом. Торможение. Блокада

Игра по комплексу слабых полей. Как создается комплекс слабых полей. Размен. Жертва качества. Использование комплекса слабых полей в атаке на короля. Использование комплекса слабых полей для позиционного зажима. Тактика в миттельшпиле. Тренировка техники расчета вариантов

IV. ДЕБЮТ

Теория. Изучение типовых позиций и планов игры за белых и за черных.

Практика. Изучение конкретных дебютных вариантов и схем для практического применения (на усмотрение тренера-преподавателя)

Формирование и отработка дебютного репертуара за белых и за черных.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения данной ¹²программы обучающиеся получат возможность

формирования

Личностных результатов:

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью тренера-преподавателя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному тренером-преподавателем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другим и учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов

Стартовый уровень

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

Должны уметь: ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.

Базовый уровень первого года обучения

Должны знать: ценность фигур; сравнительную силу фигур; типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации. Принципы игры в дебюте. Понятие о темпе. Гамбиты

Должны уметь: уметь разыгрывать позиции с материальным преимуществом; проводить типовые комбинации; решать задачи на мат в два хода; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей. ставить детский мат;

Базовый уровень третьего года обучения

Должны знать: Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии; тактические приемы; комбинации для достижения ничьей; приемы игры в элементарных окончаниях; правило “квадрата”; оппозиция; ключевые поля; ничейные положения в слоновых и коневых окончаниях.

Должны уметь: проводить тактические приемы, ставить мат в 3 хода, добиваться ничьи; разыгрывать элементарные позиции в фигурных окончаниях (простые случаи), пешечных окончаниях (король против пешки)

Углубленный уровень обучения

Должны знать: основные принципы игры в коневых, слоновых, ладейных, ферзевых окончаниях;

пешечные структуры и приемы игры в миттельшпиле; основные идеи открытых, полуоткрытых, закрытых дебютах.

Должны уметь: разыгрывать коневые, слоновые, ладейные, ферзевые окончания; анализировать позиции с различными пешечными структурами и проводить план игры; разыгрывать дебют

3. Комплекс организационно-педагогических условий

3.1. Календарно- учебный график

Начало учебного года - 1 сентября 2020 года

Окончание учебного года -30 июня 2021 года

№	Год обучения	Объём учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы	Количество Учебных дней
1	Стартовый уровень	84	42	2 раза в неделю по 1 час.	84
2	Базовый уровень- 1	84	42	2 раза в неделю по 1 час.	84
3	Базовый уровень -2	168	42	2 раза в неделю по 2 час.	84
4	Базовый уровень -3	168	42	2 раза в неделю по 2 час.	84
	Углубленный	252	42	3 раза в неделю по 2 час.	126

3.2. Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение

№	Наименование	Количество
1	Доска шахматная демонстрационная с магнитными фигурами	1
2	Доска шахматная с фигурами шахматными	30
3	Шахматные часы	20
4	Стол	10
6	Стулья	20

Учебно-методическое обеспечение:

- дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа,
- учебно-методический комплекс: дидактические материалы, игротека, викторины, плакаты, видеотека, методические рекомендации, сборники материалов и задач.

Приложение 1

Формы аттестации

Диагностика результативности сформированных компетенций, учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Шахматы» осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля (Приложении №2): - игры, - тестирование, - практические задания, - соревнования; - викторины.

Методические указания

**по организации промежуточной (после каждого года обучения)
и итоговой (после освоения Программы) аттестации обучающихся**

При проведении промежуточной и итоговой аттестации обучающихся учитываются результаты освоения Программы. Форма проведения промежуточной и итоговой аттестации определяется образовательной организацией.

Оценка степени освоения Программы обучающимися и контрольные испытания (аттестация) обучающихся по Программе состоит из комплекса мероприятий:

- промежуточная аттестация на каждом уровне обучения;
- итоговая аттестация обучающихся по Программе;

Промежуточная аттестация включает в себя сдачу нормативов:

- сдачу зачета на знание Программы.

- соревнование проводится в конце каждого учебного года, соответствующего года обучения, в июне.

Сдача зачета на знание Программы, соответствующего этапа обучения, проводится в форме собеседования в мае.

Промежуточная аттестация считается успешно пройденной в случае, если обучающийся сдал зачет на знание Программы данного года обучения. Показатели испытаний регистрируются в журнале и личных карточках (дневниках) обучающихся.

По результатам выступления на официальных соревнованиях и результатов зачетов, обучающиеся переводятся на следующий год уровень подготовки, либо остаются повторно на том же уровне для дополнительного прохождения этапа.

Итоговая аттестация обучающихся проводится по итогам освоения Программы обучающимися и включает в себя сдачу зачета на знание предметных областей Программы. Итоговая аттестация обучающихся проводится по итогам 7 лет обучения в Учреждении, по окончании последнего учебного года. Итоговая аттестация считается успешной в случае, если обучающийся продемонстрировал достаточный уровень освоения теоретического и практического материала по Программе - получил зачет по теоретической подготовке.

Результатом освоения Программы является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков в предметных областях:

1. история развития шахмат
2. правила шахматного спорта;
3. нормы, требования и условия их выполнения для присвоения спортивных разрядов и званий по шахматам;
4. Овладение основами техники, тактики и стратегии шахмат
5. Приобретение соревновательного опыта путем участия в спортивных соревнованиях
6. Выполнение норм, требований и условий их выполнения для присвоения спортивных разрядов и званий
7. Развитие изобретательности и логического мышления
8. Развитие умения сравнивать, выявлять и устанавливать закономерности, связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения поставленной задачи
9. Развитие умения концентрировать внимание, находиться в готовности совершать двигательные действия в игре в период проведения занятий и спортивных соревнований.

Оценочный материал к промежуточной аттестации обучающихся
стартового уровня обучения

1. Как правильно называются фигуры:
а) **король**, б) царь, в) падишах;
а) дама, б) **ферзь**, в) королева;
а) **ладья**, б) тура, в) башня;
а) офицер; б) гонец, в) **слон**;
а) лошадь, б) **конь**, в) скакун;
а) **пешка**, б) фишка, в) шашка.
2. Количество фигур в шахматах:
а) король-1,2,3; б) ферзь-1,2,3; в) ладья-1,2,3; г) слон-1,2,3; д) конь-1,2,3; е) пешка-2,6,8.
3. Линия, идущая по доске слева направо, называется: а) прямой; б) отрезком;
в) горизонталью
4. Линия, идущая по доске снизу вверх, называется: а) дорожкой; б) линейкой;
в) вертикалью.
5. Линия, идущая из одного угла доски к другому, называется: а) углом; б) зигзагом;
в) диагональю.
6. Как ходит и делает взятие ладья? а) по диагонали ; б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
7. Как ходит и делает взятие слон? а) по диагонали ; б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
8. Как ходит и делает взятие ферзь? а) по диагонали ; б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
9. Как ходит и делает взятие конь? а) по диагонали ; б) по горизонтали и вертикали; в) буквой г.
10. Двойной удар-это: а) ход на 2 поля; б) нападение 1 фигуры сразу на 2 и более фигур противника; в) вилка
11. Шахматные слоны бывают: а) плохие и хорошие; б) белопольные и чернопольные;
в) злые и добрые.
12. Шах - это: а) нападение на короля; б) ход фигуры; в) конец шахматной партии.
13. Способы защиты от шаха: а) закрыться другой фигурой; б) срубить нападающую фигуру; в) сдаться.
14. Мат - это: а) конец шахматной партии; б) шах, от которого нет защиты; в) ход короля.
15. Рокировка - это: а) двойной удар; б) ничья; в) специальная защита короля, когда король движется к ладье через клетку и ладья перепрыгивает через него. Практическая работа: сыграть партию в шахматы.

Практическая работа:

1. Матование одинокого короля
2. Сыграть партию в шахматы.

Оценочный материал к промежуточной аттестации обучающихся
базового уровня- 1 обучения

1. Решение задачи

2. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что:
 - 1) играть в шахматы нужно быстро, особенно не раздумывая? _____
 - 2) ладья сильнее, чем конь? _____
 - 3) слон с конём сильнее, чем ферзь? _____
 - 4) если на твоего короля напали, то в ответ тоже можно напасть на вражеского короля? _____
 - 5) если у тебя остались две ладьи, а у противника один король, то его нужно оттеснять на крайнюю горизонталь или

вертикаль? _____

6) если у тебя остался один только король,
а у противника несколько фигур, то твоего короля стоит по возможности держать поближе к центру доски? _____

7) если у тебя остались только король
и ферзь, а у партнёра лишь король, то твой ферзь может заматовать короля противника без помощи своего короля? _____

8) если у тебя остались только король
и ладья, а у партнёра лишь король, то ты можешь выиграть партию?

9) при осуществлении комбинации нужно что-то пожертвовать? _____

10) выгоднее поставить пат, чем объявить мат?

11) вечный шах нужно делать в том случае,
если твоя позиция хуже? _____

12) если королю поставили пат, то нужно сдаваться? _____

13) лучше побить вражеского ферзя, чем
поставить противнику мат? _____

эндшпиль в партии бывает раньше дебюта?

3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

14) играть в шахматы нужно быстро, особенно
не раздумывая? _____

15) ладья сильнее, чем конь? _____

16) слон с конём сильнее, чем ферзь? _____

17) если на твоего короля напали, то в ответ
тоже можно напасть на вражеского короля? _____

18) если у тебя остались две ладьи, а у
противника один король, то его нужно оттеснять на крайнюю горизонталь или вертикаль? _____

19) если у тебя остался один только король,
а у противника несколько фигур, то твоего короля стоит по возможности держать поближе к центру доски? _____

20) если у тебя остались только король
и ферзь, а у партнёра лишь король, то твой ферзь может заматовать короля противника без помощи своего короля? _____

21) если у тебя остались только король
и ладья, а у партнёра лишь король, то ты можешь выиграть партию?

22) при осуществлении комбинации нужно что-то пожертвовать? _____

23) выгоднее поставить пат, чем объявить мат?

24) вечный шах нужно делать в том случае,
если твоя позиция хуже? _____

25) если королю поставили пат, то нужно сдаваться? _____

26) лучше побить вражеского ферзя, чем
поставить противнику мат? _____

27) эндшпиль в партии бывает раньше дебюта?

28) 1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____

29)

1. Решение задач.

1. «Основы дебюта». Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Решение запиши.



1. _____



1. _____

2. «Основы дебюта». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____

1. «Основы миттельшпиля». Белые начинают и объявляют чёрным мат в три хода Решение запиши.



1. _____
 2. _____
 3. _____



1. _____
 2. _____
 3. _____

1. «Основы эндшпиля». Белые начинают и выигрывают. Первый ход белых запиши.



1. _____

Источники информации

- Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 1983.
 Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет. - М.: Новая школа, 1994.
 Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М.: Поматур, 2000.
 Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. - Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
 Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя - Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
 Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. Учебник для начальной школы, второй год обучения. В двух частях. Обнинск: Духовное возрождение, 2008.

Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. Учебник для начальной школы, третий год обучения. В двух частях. Обнинск: Духовное возрождение, 2008.

Конотоп В.А., Конотоп С.В. Тесты по тактике для начинающих шахматистов.- Краснодар:изд-во «Кубанькино», 2005.

Конотоп В.А., Конотоп С.В. Тесты по тактике для шахматистов 4 разряда.- Краснодар:изд-во «Кубанькино», 2005.

Конотоп В.А., Конотоп С.В. Тесты по тактике для шахматистов III разряда. - Краснодар, изд-во «Кубанькино», 2005.

Конотоп В.А., Конотоп С.В. Тесты по тактике для шахматистов II разряда. - Краснодар, изд-во «Кубанькино», 2005.

Конотоп В.А., Конотоп С.В. Тесты по тактике для высококвалифицированных шахматистов разряда. - Краснодар, изд-во «Кубанькино», 2005.

Панченко А.Н. Теория и практика миттельшпиля. - Москва, Рипол классик, 2004.

Панченко А.Н. Теория и практика шахматных окончаний. Москва, РИД, 2013.

Дворецкий М.И. Учебник эндшпиля Марка Дворецкого.- Харьков, «Факт», 2006.

Калиниченко Н.М. Дебютный репертуар атакующего шахматиста. -Москва, РИД, 2005

Калиниченко Н.М. Дебютный репертуар позиционного шахматиста. Москва, РИД, 2005.

Славин И.Л. Учебник - задачник шахмат. -Архангельск, изд-во «Правда Севера», 2005-2007. - 10 т. Чехов В., Архипов С., Комляков В. Программа подготовки шахматистов IV-II разрядов. - Москва, Можайский полиграфкомбинат.

Чехов В., Комляков В. Программа подготовки шахматистов I разряда - кандидатов в мастера спорта. - Москва, Можайский полиграфкомбинат.

Шахматные программы и базы для ПК

Базовые программы

- Chess Assistant

- Chess Base

2. Программы по тактике

3. Программы по стратегии

- Стратегия

- Энциклопедия миттельшпиля - I, II, III, IV

4. Программы по эндшпилю

- Энциклопедия шахматных окончаний

5. Игровые шахматные программы

- ChessMaster

- Fritz

- Rybka

- Shredder

IV. Правовые, информационные и шахматные сайты

1. <http://pravo.gov.ru/index.html>

2. <http://www.minsport.gov.ru/>

3. <http://ruchess.ru/>

4. <http://www.tat-chess.ru/>

5. <http://kazchess.ru/>

6. <http://www.fide.com/>

7. <http://www.chessassistant.ru/>
8. <http://www.e3e5.com/>
9. <http://www.newinchess.com/>
10. <http://www.chessportal.ru/>
11. <http://www.russiachess.ru/>
12. <http://www.chess.co.uk/>
13. <http://www.chessinformant.rs/>
14. <http://www/chessrb.ru/>
15. <http://www.shatarchess.ru/>

Приложение 1

Методический материал

Тема: Сравнительная сила фигур

Цель: дать представление детям о ценности фигур.

Задачи:

- развитие внимания и логического мышления;
- обучение шахматным терминам; • воспитание чувства, такта, уважения к своему партнёру. Оборудование: шахматные доски, настенная шахматная доска, значки-смайлики.

Ход занятия

Здравствуйте ребята, сегодня я вас приглашаю отправиться в магазин, вы наверное часто бывали в магазинах.

А какие бывают магазины? (ответы детей)

А мы с вами отправимся в не простой, обыкновенный: продуктовый или хозяйственный магазин, мы отправимся в шахматный магазин, в этом магазине можно купить шахматные фигуры, но чтобы их купить, надо знать их ценность.

Давайте послушаем наших друзей динозавриков, они нам расскажут о ценности фигур. (Дети слушают фрагмент игры «Динозавры учат шахматам» и выполняют практическое задание) Итак друзья, вы узнали, о ценности фигур в нашем магазине и за единицу измерения мы будем считать один «смайлик». Пешка стоит один смайлик. Конь и слон три смайлика. Ладья пять смайликов. Ферзь девять смайликов. Чтобы заработать «смайлики», для приобретения шахматных фигур, вам нужно выполнить задания, за каждый правильный ответ, вы получаете смайлик.

1. Задание. Шахматные загадки. За каждый правильный ответ, вы получаете «смайлик».

Шахматные загадки

1. Один раз погибает, а два раза рождается. (Пешка)
2. Не живёт в зверинце, Не берёт гостинцы, По косо́й он ходит Хоботом он водит. (Слон)
3. Продвигается не косо и не прямо, А буквой «Г» - так шахматисты говорят. (Конь)
5. Стою на самом краю, Пусть откроют - пойду. Только прямо хожу, Как зовут, не скажу. (Ладья)
4. Гладкий люблю я, расчищенный путь, На шаг в любую сторону могу шагнуть! (Король)
5. Он может ходить, как Ладья и как Слон - И прямо и наискосок. Направо, налево, вперёд и назад... А бьёт он и вдаль и в упор. Он очень опасен вблизи и вдали - Ты больше внимания ему удели. (Ферзь)
6. Не люди, не звери, не часы, а ходят? (шахматные фигуры)
7. Какой король не умеет говорить? (шахматный)
8. На доске есть у меня две лошадки - два ..(коня)
2. Задание

Вопросы из шахматной шкатулки. (За каждый правильный ответ , вы получите один смайлик.)

1. Как ходит пешка? (только вперед)
2. Как бьёт пешка? (наискосок)
3. Если дальнейшему передвижению пешки мешает пешка противника (стоит на её пути), можно ли перепрыгнуть через неё или обойти слева, справа?
4. Может ли пешка стать когда-нибудь фигурой, превратиться в неё, в каких случаях? (Да, если белая пешка достигнет 8-й, а чёрная 1-й горизонтали.)
5. Где стоят ладьи на доске до начала игры? (по краям)
6. Может ли ладья побить сразу две пешки, за один ход? (нет, только одну фигуру)
7. Какие бывают слоны у чёрного и у белого войска? (белопольные и чернопольные)
8. Какая фигура не может встать на белые поля? (чернопольный слон)
9. Между какими фигурами на доске стоит конь?
10. Чем конь отличается от всех остальных фигур? (ходит буквой «г», перескакивает через свои и чужие фигуры)
11. Какие шахматные фигуры скрываются в словах: «оладьи», «спешка», «заслонка», «коньки».

Вы хорошо справились со всеми заданиями, а теперь немного отдохнём

3.Пальчиковая гимнастика: Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем - разжимаем кулаки)

Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу) Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе) А куда ему спешить? (разводят руки, пожимают плечами)

Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперёд и хлопок) Необычен каждый шаг!

(указательный палец) А ладья упряма, (раскрытые ладошки скользят по столу) Ходит только прямо! Вперёд) Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на столе) Им начинать этот сказочный бой.

Закрепление: А сейчас мы поиграем в игру «Огонь», при помощи этой игры мы сможем понять почему одни фигуры дороже других. (Нужно посчитать с центрального поля, сколько полей обстреливает фигура и прийти к выводу, где лёгкие фигуры, где тяжёлые.

Вы все молодцы, справились со всеми заданиями, но нам пора уже прощаться. Теперь вы будите знать ценность, каждой фигуры