



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
"СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 19"**

Воткинское шоссе, 110, г. Ижевск, 426039  
Тел. (3412) 45-80-00, 44-41-65, тел./факс 45-78-00 E-mail: tvcsosh19@mail.ru

СОГЛАСОВАНО  
на заседании педагогического совета  
МБОУ «СОШ №19»  
Протокол № 1 от «30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ «СОШ №19»  
Т.В. Никольская  
« 30 » августа 2024 г.  
Приказ № 229  
« 30 » августа 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

Социально-гуманитарной направленности  
**«Азбука шахмат»**

возраст детей 8-11 лет

срок реализации программы 1 год

Составитель:  
Князев М.О.  
педагог дополнительного  
образования

## **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Азбука шахмат» разработана в соответствии с требованиями нормативно-правовых документов.

Программа носит **физкультурно-спортивную направленность**. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука шахмат» направлена на обучение детей игре в шахматы, которая помогает многим детям развить свои способности, открывает дорогу к творчеству, расширяется круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации.

Уровень программы **ознакомительный**

**Актуальность программы.** Популярность шахмат велика. В них играют десятки миллионов людей. Особенно любимы шахматы у нас в стране – мощной шахматной державе, в которой живут чемпион мира и пять экс-чемпионов, а также многие выдающиеся гроссмейстеры.

**Отличительные особенности программы.** Шахматы это не только игра, доставляющая ученикам много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует формированию логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ученик привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, шахматы положительно влияют на многие психические процессы такие, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Шахматные игры - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

**Новизна.** Отличительные особенности программы заключаются в поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

**Педагогическая целесообразность.** Данная программа основана на индивидуальном подходе к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом “ситуации успеха” для каждого обучающегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

**Адресат.** Возрастные особенности 8-11 лет.

Шахматный тренер должен строить учебно-воспитательную работу с учетом уровня развития школьников, их возрастных особенностей и связей с формированием личности.

Эта возрастная группа обычно энергична, дети стремятся к физической

активности, любят коллективные игры; мышление конкретно-образное (создание образа-символа в памяти); время концентрации внимания (заинтересованности) короткое; развивается самосознание, боязнь поражения, чувствительны к критике; нуждаются в поощрении и похвале; огромный интерес и любопытство ко всему вокруг, формируются интересы.

Чаще всего именно на этом возрастном этапе у учащихся ярко выражен интерес к шахматной игре. Они начинают активно заниматься и увлекаться шахматами. Отношение к ребенку в этот период должно быть доброжелательным и, вместе с тем, разумно требовательным. Шахматное обучение младших школьников должно быть щадящим, чтобы не вызвать утомления и эмоционального срыва.

Их интересует внешние, бросающиеся в глаза признаки новых шахматных понятий, увлекающий процесс самой шахматной игры.

Хорошая память младшего школьника легко усваивает всё новое, конкретное и яркое. Детям такого возраста интересны и нужны конкретные задачи: решение позиций на мат королю, на выигрыш материала, задачи, комбинации, яркие этюды и т.п. Им также привлекателен несложный анализ их партий, зрелищные атаки на позиции королей, партии-миниатюры. Абстрактные же понятия шахматной стратегии хорошо усваиваются после 11 лет, когда идет развитие логического мышления. Однако в процессе разбора партий и изучения подобных примеров можно и на данном этапе излагать в упрощенном смысле элементы шахматной стратегии, например, открытая линия, слабое поле и другие. При этом ни в коем случае не следует углубляться в детали.

При повторении шахматного материала и опросов по пониманию усвоенного тренер должен ориентировать учащихся на ответы своими словами, мысли и даже выводами. Это формирует и развивает логическую память, основанную на сравнении и обобщении. То есть будет наблюдаться и прослеживаться тенденции к осмысленному запоминанию.

**Практическая значимость** для целевой группы. Данная программа поможет решить ряд социальных проблем для ребенка и поднимет его уровень знаний.

**Преимственность программы.** При обучении начинающих важно показать смысл, пусть и в элементарном изложении, основных понятий, их связи с другими предыдущими понятиями и знаниями. В таком случае запоминание будет прочным и надежным. Нельзя делать упор на чисто механическое запоминание.

**Объем программы – 136 часов. 2 часа в неделю. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа в течение учебного года.**

**Срок освоения программы – 1 учебный год. С октября по апрель.**

**Особенности реализации** образовательного процесса, формы организации образовательного процесса.

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

**Форма обучения. Основной формой** работы являются очные занятия

теоретического и практического толка.

**Режим занятий.** Продолжительность одного академического часа – 40 мин.

Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

При электронном обучении с применением дистанционных технологий продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности составляет не более 20 минут. Во время онлайн – занятия проводится динамическая пауза, гимнастика для глаз.

## 1.2. Цель и задачи

**Цель программы:** усвоение краткой шахматной истории, шахматной азбуки, шахматной тактики, шахматной психологии (состояние умов и характеров), шахматной этики (уважение к партнеру, к шахматным школам и направлениям).

### **Задачи:**

- обучить шахматной игре;
- рассмотреть часто встречающиеся начало партий и окончания шахматной игры;
- воспитание воли, целеустремленности, дисциплинированности, усидчивости, выносливости, чувства коллективизма и взаимопомощи.

#### 1.4. Содержание общеразвивающей программы

№ п/п	Раздел, тема	Всего час	В том числе		Форма контроля
			Теория	Практика	
	<b>Организационное занятие</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		опрос
<b>1.</b>	<b>Шахматная доска.</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Тест (Приложение1)
1.1	Знакомство с историей шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	2	1	1	
1.2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	2	1	1	
1.3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	2	1	1	
1.4	Шахматная нотация - азы	2	1	1	
<b>2.</b>	<b>Шахматные фигуры</b>	<b>44</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	Тест, (Приложение2)
2.1	Виды шахматных фигур	4	2	2	
2.2	Начальное положение	4	2	2	
2.3	Ладья. Место ладьи в начальном положении.	2	1	1	
2.4	Ход ладьи	2	1	1	
2.5	Слон. Место слона в начальном положении	2	1	1	
2.6	Ход слона	2	1	1	
2.7	Ладья против слона	2	1	1	
2.8	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	2	1	1	
2.9	Ход ферзя	2	1	1	
2.10	Ферзь против ладьи и слона.	2	1	1	
2.11	Конь. Место коня в начальном положении	2	1	1	
2.12	Ход коня	2	1	1	
2.13	Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	1	1	
2.14	Пешка. Место пешки в начальном положении	2	1	1	
2.15	Ход пешки	2	1	1	
2.16	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	2	1	1	
2.17	Король. Место короля в начальном положении	2	1	1	
2.18	Ход короля	2	1	1	
2.19	Ценность шахматных фигур	4	2	2	

<b>3.</b>	<b>Цель шахматной игры.</b>	<b>36</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	Тест (Приложение 3), дидактические задания, решение задач
3.1	ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	4	2	2	
3.2	Шах. Открытый шах. Двойной шах.	4	2	2	
3.3	МАТ. Цель игры.	4	2	2	
3.4	МАТ. Мат в один ход. Простые примеры.	4	2	2	
3.5	Мат в один ход. Сложные примеры.	4	2	2	
3.6	НИЧЬЯ, Варианты ничьей.	4	2	2	
3.7	ПАТ. Отличие пата от мата.	4	2	2	
3.8	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	4	2	2	
3.9	Три правила рокировки.	4	2	2	
<b>4.</b>	<b>Шахматная партия</b>	<b>18</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	Тест (Приложение 4), дидактические задания, учебные партии
4.1	Правила поведения во время игры и соревнований	2	1	1	
4.2	Три этапа шахматной партии.	2	1	1	
4.3	Дебют - начало партии.	8	2	6	
4.4	Гибель в дебюте	6	2	4	
<b>5.</b>	<b>Стратегия и тактика в шахматах.</b>	<b>28</b>	<b>11</b>	<b>15</b>	Тест (Приложение 5), дидактические задания, учебные партии
5.1	Элементы стратегии.	2	1	1	
5.2	Оценка позиции	4	2	2	
5.3	Простейшие тактические операции. Связка	4	2	2	
5.4	Двойной удар	4	2	2	
5.5	Понятие комбинации	4	2	2	
5.6	Комбинационные возможности различных фигур.	4	2	2	
5.7	Учебные партии	4		4	
	<b>Заключительное занятие</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	Тест, решение Задач (Приложение 6)
	<b>Итого</b>	<b>136</b>	<b>63</b>	<b>73</b>	

## Содержание:

### Организационное занятие:

*Теория:* знакомство с программой обучения. Правила поведения на занятиях и в кабинете. Правила техники безопасности, охрана труда.

### Раздел 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.

### Раздел 2. Шахматные фигуры.

*Теория:* Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Дидактические игры и задания*

- "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- "Что общего?". Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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

*Дидактические игры и задания*

- "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

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

*Практика: Дидактические игры и задания*

- "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
- "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
- "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
- "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.



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

### **Раздел 3. 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.

### **Раздел 4. Шахматная партия.**

*Теория:* Правила поведения во время игры и соревнований.

Три этапа шахматной партии. 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 педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами. Диаграммы и их решения.  
Как начинать бой? Три «кита», на которых держится дебют. Дебютная стратегия. Быстрая и целеустремленная мобилизация сил. Расстановка пешек. Захват центра. Ферзь идет в наступление. Бой начинают ладьи. Начинают пешки и легкие фигуры. Диаграммы и их решения. Диаграммы и их решения.  
Гибель в дебюте. Партии, в которых типичные дебютные промахи привели к печальным последствиям. Примеры. Диаграммы и их решения.

### **Раздел 5. Стратегия и тактика в шахматах.**

*Теория:* План в шахматной игре. Понятие о центре и развитии сил. Определение центра и его значение. Пешечный центр. Примеры борьбы за создание пешечного центра.

Занятие центра пешками. Пешечные подрывы. Совместное действие фигур, например ладей и слонов, против пешечной пары в центре. Различная активность фигур: «Хорошие» и «плохие» слоны. Слон сильнее коня. Конь сильнее слона. Сильные и слабые пункты (поля). Открытые и полуоткрытые линии. Открытые и

полуоткрытые линии и атака на короля. Пешечные слабости. Виды пешечных слабостей: изолированные, сдвоенные, отсталые, висячие пешки. Отсталая пешка на полуоткрытой линии.

*Практика:* Тактические приемы ведения шахматного боя. Двойной удар. Связка. Открытое нападение. Двойной шах. Открытый шах. Понятие о комбинации. Комбинации на отвлечение, на завлечение, блокировку. Наиболее характерные комбинационные возможности различных фигур. Классификация комбинаций по идеям: комбинации с использованием связки, двойного удара и т.д. Диаграммы и их решения. Учебные партии.

## 1.5. Планируемые результаты

### Предметные результаты освоения программы

- 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.

### Личностные результаты:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремлённости, внимательности;
- умение контролировать свои действия;

### Метапредметные результаты:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

## II. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Дни недели	Количество часов в день
1	Октябрь	Понедельник	2
		Пятница	2
2	Ноябрь	Понедельник	2
		Пятница	2
3	Декабрь	Понедельник	2
		Пятница	2
4	Январь	Понедельник	2
		Пятница	2
5	Февраль	Понедельник	2
		Пятница	2
6	Март	Понедельник	2
		Пятница	2
7	Апрель	Понедельник	2
		Пятница	2
8	Май	Понедельник	2
		Пятница	2

Год обучения	Начало занятий	Окончание занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во часов	Расписание занятий
1	октябрь	май	34	136	136	2 раза в неделю по 2 часа

## 2.2. Условия реализации программы:

1. Дидактические игры для обучения игре в шахматы.
2. Наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии).
3. Демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур.
4. Настольные шахматы разных видов.
5. Обучающие видеоуроки по шахматам.
6. Технические средства обучения: автоматизированное рабочее место тренера (ПК, проектор, акустическая система, принтер)

**Педагогические кадры:** программа будет реализовываться педагогом дополнительного образования.

**Формы проведения занятий.** Занятия проходят в игровой атмосфере. Занятия разделены на две части:

- в первой части учащимся преподается теория, они учатся стратегическим и тактическим приемам, построению плана, правильной оценке позиции, пробуют ставить ловушки и избегать их;
- вторая часть занятия посвящена игре, где учащиеся применяют на практике полученные знания путем решения дидактических задач и игр, соревнований, турниров и т.д.

Все применяемые формы работы с детьми можно систематизировать следующим образом:

- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия;
- шахматные игры;
- шахматные дидактические игрушки;
- участие в турнирах и соревнованиях.

### **Педагогические технологии:**

- технологии объяснительно-иллюстративного обучения;
- лично ориентированные технологии обучения;
- технологии развивающего обучения;
- игровые технологии;
- здоровьесберегающие технологии обучения.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения:**

### **По внешним признакам деятельности педагога и учащихся:**

*Словесный* – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.

*Наглядный* – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации.

*Практический* – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

***По степени активности познавательной деятельности учащихся:***

*Объяснительно-иллюстративные* - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

*Репродуктивный* – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях.

*Исследовательский* – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий.

***По логичности подхода:***

*Аналитический* – анализ партий и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач.

***По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:***

*Частично-поисковый* – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

**2.3. Формы аттестации.**

Первоначальная оценка компетентности производится при поступлении в объединение, когда проводится первичное собеседование, тестирование общих знаний, беседы с родителями. Диагностика роста компетентности обучающегося производится в начале, середине и конце учебного года (определенного этапа обучения), а также по прохождении программы. Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации, коммуникативных навыков, социализации в общественной жизни.

В процессе обучения осуществляются контроль за уровнем усвоения программы в форме:

- сеанс одновременной игры.
- турнир.
- блиц-турнир.
- Конкурс.

**Способы диагностики и контроля результатов.**

<b>Диагностика</b>	<b>Содержание</b>	<b>период</b>	<b>способ</b>
<b>Первичная</b>	Степень интересов и уровень подготовленности детей к занятиям	сентябрь	наблюдение
<b>Промежуточная</b>	Степень развития познавательных, интеллектуальных, творческих способностей ребенка	декабрь	внутригрупповые соревнования
<b>Итоговая</b>	Степень развития знаний и умений в результате освоения программы	май	шахматный турнир

## **Рабочая программа воспитательной работы**

### **1.1 Цель и задачи воспитания обучающихся**

Современный российский национальный воспитательный идеал — высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

**Цель воспитания** развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

#### **Задачи воспитания:**

- усвоение ими знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;
- достижение личностных результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы спортивной направленности.

**Личностные результаты** освоения обучающимися общеобразовательных программ включают осознание российской гражданской идентичности, сформированность ценностей самостоятельности и инициативы, готовность обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению, наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности, сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом.

Воспитательная деятельность в общеобразовательной организации планируется и осуществляется на основе аксиологического, антропологического, культурно-исторического, системно-деятельностного, личностно-ориентированного подходов и с учётом принципов воспитания: гуманистической направленности воспитания, совместной деятельности детей и взрослых, следования нравственному примеру, безопасной жизнедеятельности, возрастосообразности.

## 2.7. Список литературы:

### Для педагогов:

1. Хенкин В. Последний шах. – М.: ФиС, 1979.
2. Шахматный словарь. / Сост. Г. Гейлер. - М.: ФиС, 1964.
3. Шахматы — школе. / Сост. Б. Гершунский и др. - М.: Педагогика, 1991.
4. Шахматы детям. – СПб. Респекс, 1994.
5. Шумилин Н. Практикум по тактике. – М.: Андреевский флаг, 1993.
6. Шумилин Н. Шахматный задачник. – М.: ФиС, 1964.
7. Юдович М. Занимательные шахматы. – М.: ФиС, 1966.
8. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. – СПб.: ЦНТИ, 1994.

### Для учащихся:

1. Хенкин В. Последний шах. – М.: ФиС, 1979.
2. Шахматный словарь. / Сост. Г. Гейлер. - М.: ФиС, 1964.
3. Шахматы — школе. / Сост. Б. Гершунский и др. - М.: Педагогика, 1991.
4. Шахматы детям. – СПб. Респекс, 1994.
5. Шумилин Н. Практикум по тактике. – М.: Андреевский флаг, 1993.
6. Шумилин Н. Шахматный задачник. – М.: ФиС, 1964.
7. Юдович М. Занимательные шахматы. – М.: ФиС, 1966.
8. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. – СПб.: ЦНТИ, 1994.

### Интернет-ресурсы

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL:<http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
2. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
3. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.





## Приложение 2. Шахматные фигуры.

### Тест.

1. Найди среди фигур тяжелую фигуру:  
А) Конь; В) Ладья;  
Б) Слон; Г) Пешка.
2. Назови среди фигур легкую фигуру:  
А) Ферзь; В) Слон;  
Б) Пешка; Г) Ладья.
3. Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед:  
А) Король; В) Пешка;  
Б) Конь; Г) Ферзь.
4. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:  
А) Слон; В) Пешка;  
Б) Конь; Г) Ферзь.
5. Какая шахматная фигура равноценна слону:  
А) Пешка; В) Ладья;  
Б) Ферзь; Г) Конь.
6. Ценность ферзя примерно равна:  
А) Слону и коню; В) Двум ладьям;  
Б) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.
7. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?  
А) Король; В) Пешка;  
Б) Конь; Г) Ферзь.
8. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:  
А) Конь; В) Ладья;  
Б) Слон; Г) Пешка.
9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:  
А) Король; В) Конь;  
Б) Ферзь; Г) Слон.
10. Самая ценная фигура в шахматном войске:  
А) Ферзь; В) Король;  
Б) Ладья; Г) Пешка.

## Приложение 3. Цель шахматной партии.

### Тест.

1. Запись шахматной партии называется:  
А) Позиция; В) Нотация;  
Б) Дневник; Г) Запись.



## Приложение 5. Стратегия и тактика в шахматах.

### Тест.

1. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:  
А) Рокировка; В) Связка;  
Б) Мат; Г) Стратегия.
2. Одновременное нападение на две фигуры:  
А) Ложка; В) Вилка;  
Б) Крышка; Г) Тарелка.
3. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?  
А) Двойной шах; В) Открытый шах;  
Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.
4. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура:  
А) Стратегия; В) Гамбит;  
Б) Дебют; Г) Комбинация.
5. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:  
а) Обладание большей частью доски б) Преимущество в развитии  
в) Достижение материального преимущества г) Победу
6. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:  
а) Обладание большей частью доски б) Преимущество в развитии  
в) Достижение материального преимущества г) Победу

## Приложение 6. Заключительное занятие:

### Вариант 1.

1. Шахматы в древности назывались:  
А) Только чатуранга; Б) Только шатрандж; В) Чатуранга и шатрандж.
2. На шахматной доске имеются следующие линии:  
А) горизонтали, вертикали и параллели;  
Б) горизонтали, вертикали и диагонали;  
В) вертикали, параллели и диагонали.
3. Количество полей в горизонталях и вертикалях:  
А) 6; Б) 8; В) 10.
4. В самых длинных больших диагоналях всего полей:  
А) 8; Б) 10; В) 16.
5. В самых коротких диагоналях всего полей:  
А) 1; Б) 2; В) 3.
6. Центр шахматной доски имеет форму:  
А) прямоугольника; Б) квадрата; В) ромба.
7. В каждой армии белых и черных насчитывается фигур:  
А) по 16; Б) по 20; В) по 32.

8. В начальном положении у белых и у черных имеется - пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей:

П Л С К Ф Кр

А) 8, 2, 2, 2, 1, 1;

Б) 8, 2, 2, 2, 2, 1;

В) 8, 2, 2, 2, 2, 2.

9. Можно ли ставить на одно поле две пешки или по две фигуры:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

10. На поле какого цвета стоит черный ферзь в начальной позиции:

А) белого; Б) любого; В) черного.

11. За сколько ходов ладья обежит вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам:

А) за 4; Б) за 8; В) за 16.

12. Может ли слон обойти все поля шахматной доски:

А) да; Б) нет; В) может, из начального положения.

13. Ходит ли черный белопольный слон по белым диагоналям:

А) да; Б) нет; В) ходит из начальной позиции.

14. Может ли ферзь обойти шахматную доску:

А) нет; Б) да.

15. Сколько ферзей может быть на шахматной доске:

А) один; Б) девять; В) сколько угодно.

Вариант 2.

1. Сколько различных ходов может сделать конь из центра доски:

А) 2; Б) 4; В) 8.

2. Может ли пешка прыгнуть через одно поле:

А) да; только из начального положения; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

3. Может ли пешка брать на проходе слона:

А) да; Б) нет.

4. На сколько сторон может бить пешка:

А) на одну; Б) на две.

5. Превращается ли пешка в короля:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

6. Может ли король вычертить своими ходами квадрат и треугольник:

А) да; Б) нет; В) только квадрат.

7. Какая фигура другого цвета не может стоять рядом с такой же фигурой:

А) ферзь; Б) ладья; В) король.

8. Какая фигура всегда останется на доске до конца игры:

А) ферзь; Б) конь; В) король.

9. Шах – это:

А) нападение на короля противника;

Б) взятие короля противника;

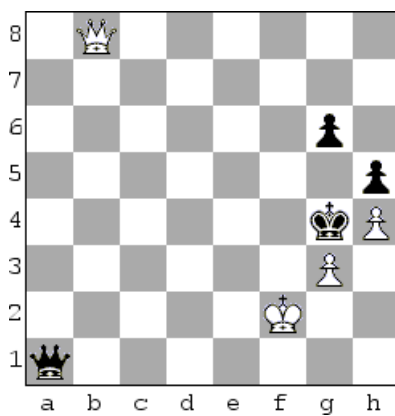
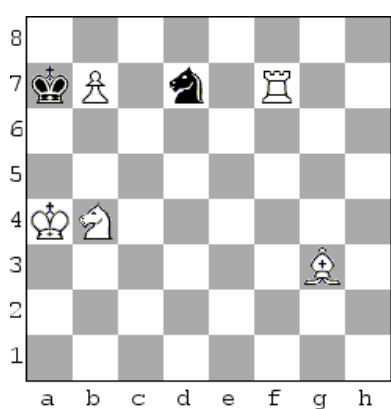
- В) приближение к королю противника.
10. От шаха каких фигур королю нельзя закрыться:  
 А) от ферзя и ладьи; Б) от пешки и коня; В) от ферзя и слона.
11. Мат – это:  
 А) шах, от которого можно закрыться;  
 Б) шах, от которого нет защиты;  
 В) шах, от которого можно отступить.
12. Партия заканчивается в ничью:  
 А) из-за потери фигуры или пешки;  
 Б) из-за шаха или мата;  
 В) из-за вечного шаха или пата.
13. Стоит ли король под шахом при пате:  
 А) нет; Б) да.
14. Можно ли проводить рокировку, когда король стоит под шахом:  
 А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.
15. Где в записи допущена ошибка:  
 А) Ферзь – Ф; Б) Ладья – Л; В) Король – К; Г) Слон – С.

Критерии оценки результата (баллы):

- 14 - 15 – отлично;  
 12 – 13 – хорошо;  
 8 - 11 – удовлетворительно;  
 0 - 7 – плохо.

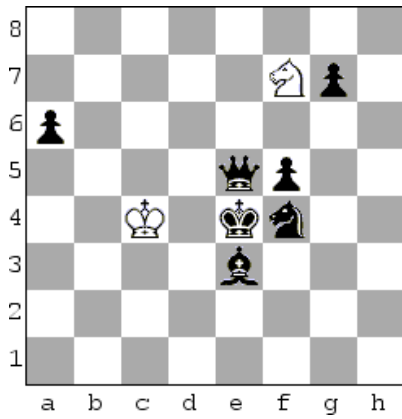
### Шахматные задачи. Мат в один ход.

1. Ход белых. 2. Ход белых.



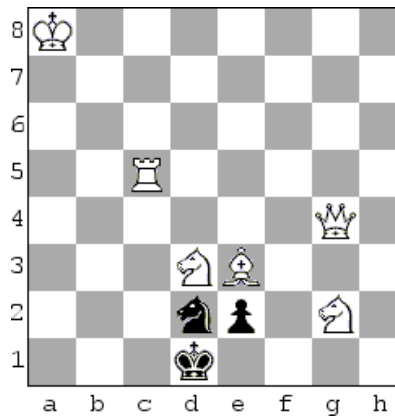
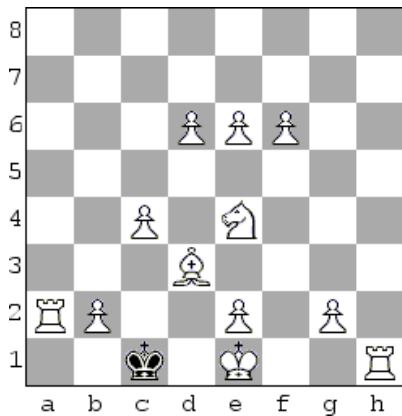
Ответ: \_\_\_\_\_ Ответ: \_\_\_\_\_

3. Ход белых. 4. Ход белых.



Ответ: \_\_\_\_\_ Ответ: \_\_\_\_\_

5. Ход белых. 6. Ход белых.



Ответ: \_\_\_\_\_ Ответ: \_\_\_\_\_

Критерии оценки результата (баллы):

6 – отлично;

5 – хорошо;

4 – 3 – удовлетворительно;

0 – 2 – плохо.

Дидактические задания.

“Мат в один ход”. «Поставь мат в один ход не рокированному королю”.

“Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“Поймай ладью”. “Поймай ферзя”. Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

“Поставь мат “повторюшке” в один ход”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Выигрыш материала”. “Накажи пешкоода”. 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?”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвои противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

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

“Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

“Мат в три хода”. Белые начинают и дают мат в три хода.

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

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

“Проведи пешку в ферзи”. Требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. 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 нужно добиться ничьей.

“Самый слабый пункт”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.<sup>25</sup>

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

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

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

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

### Диагностическая карта определения уровня освоения тем программы

№ п/п	Знания и умения / учащиеся	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Хорошо знать все ходы фигур												
2	Знать шахматную нотацию												
3	Знать сравнительную ценность фигур												
4	Знать что такое «ШАХ», «МАТ», «ПАТ».												
5	Знать общие принципы игры в начале партии												
6	Знать правила поведения во время игры												
7	Уметь ставить «МАТ» тяжелыми фигурами												
	Знать и уметь использовать тактические удары:												
8	Связка												
9	Двойной удар												
10	Открытый шах												
11	Двойной шах												
12	Знать, как играть после дебюта												
13	Знать простейшие правила игры в эндшпиле												
14	Уметь играть шахматную партию												

Знает и умеет: отлично - о; хорошо - о; удовлетворительно - о; В.У. – высокий уровень; С.У. – средний уровень; Н.У. – низкий уровень; С – середина года; К – конец года.