

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детско – юношеская спортивная школа» города Волхов

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
От «28» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Врио директора

ДЮСШ г. Волхов

/Есенин К.С.

Пр. № 189 «01» сентября 2025 г.



**Дополнительная общеразвивающая программа
«Шахматы»
физкультурно – спортивной направленности**

Возраст обучающихся: от 7 до 18 лет
Срок реализации программы: 4 года

Разработчики: Шелестов Николай Владимирович,
тренер – преподаватель;
Веричева Ольга Владиславовна, методист

г. Волхов
2025 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа **«Шахматы» физкультурно - спортивной направленности** создана как основной нормативный документ, регламентирующий образовательный процесс в объединении.

Нормативно-правовые документы, на основании которых разработана программа:

Федеральный закон № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;

Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в редакции от 15 мая 2023 г.);

Концепция развития детско-юношеского спорта в Российской Федерации до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 28 декабря 2021 г. № 3894-р (в редакции от 20 марта 2023 г.);

Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 21 апреля 2023 г.);

СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 18 декабря 2020 года № 61573 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;

Распоряжение Минпросвещения России от 25.12.2019 N Р-145 «Об утверждении методологии (целевой модели) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися»;

Примерные требования к программам дополнительного образования детей, утвержденные письмом Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

Письмо Министерства образования и науки России от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ»;

Письмо Комитета общего и профессионального образования от 01.04.2015 № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ нового поколения (включая разноуровневые программы) в области физической культуры и спорта. Министерства Просвещения РФ 2021 г.;

Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеская спортивная школа» города Волхов.

Актуальность программы

Программа адресована учащимся «ДЮСШ г. Волхов» от 7 и до 18 лет. Построение программы по разным уровням, (уровни соответствуют годам обучения), позволяет охватить младших школьников, учащихся среднего и старшего звена общеобразовательных учреждений.

Признаки разноуровневой программы прослеживаются и в заданиях разной сложности к некоторым темам для учащихся одного уровня.

В начальной школе происходят радикальные изменения, связанные с приоритетом целей обучения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Задания базового и углублённого уровней программы, в основном, рассчитаны на учащихся среднего и старшего звена общеобразовательных учреждений. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в большом объеме информации, уметь анализировать ее и делать логические выводы.

Таким образом, программа решает задачи личностного развития, коммуникативной социализации учащихся в новых коллективах, обеспечивает интересный и познавательный досуг, выявляет лидерские качества. Укрепляет связь между поколениями (совместные турниры, мастер-классы, соревнования разных возрастных групп и другие формы наставничества), что способствует дальнейшей успешной социализации в обществе.

Педагогическая целесообразность

Шахматы - игра, доставляющая учащимся много радости и удовольствия. Шахматы это действенное, эффективное средство умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию ориентации на плоскости, аналитико- синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений. Учит запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности. Содействует формированию таких ценнейших качеств как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность.

Цель дополнительной общеобразовательной программы: развитие

интеллектуальных способностей, творческого мышления учащихся с помощью изучения закономерностей шахматной игры.

Задачи дополнительной общеобразовательной программы

Обучающие:

обучить основным правилам и понятиям шахматной игры, названиям, терминам, тактике и стратегии;
дать сведения об истории происхождения шахмат и русских шахмат;
формировать специальные навыки и обще учебные умения;
научить пользоваться литературой: теоретическими справочниками, турнирными сборниками.

Развивающие:

развить творческие качества мышления: быстрота, гибкость, оригинальность, точность, внимание, память;
содействовать развитию навыков самостоятельной работы;
формировать эмоциональное отношение к эстетической стороне шахматного искусства, устойчивый интерес к занятиям шахматами.

Воспитательные:

воспитывать волевые качества личности: умение сосредоточиться в игре, самообладание, выдержку, целеустремлённость;
способствовать культуре поведения по отношению к соперникам и товарищам по команде, к уважению другого мнения.

Отличительные особенности программы от уже существующих

Программа «Шахматы» - средство разностороннего развития ребёнка. Это универсальная дисциплина игрового характера, направленная на воспитание логического и творческого мышления. Через реализацию программы можно подойти к путям формирования личности, развития инициативы, активности, способностей, трудолюбия, добросовестности, творческого потенциала.

Отличие программы в том, что стержневым моментом становится деятельность самих учащихся. Они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выявляют закономерности в передвижении шахматных фигур. Значительное место отводится развитию шахматного зрения - умение видеть всю доску со всеми расположенными на ней фигурами. Формированию практических умений и навыков игры в шахматы через анализ шахматных позиций.

В программе используется модели краткосрочного наставничества и сетевого наставничества. Наставниками могут являться учащиеся старших групп объединения «Шахматы», студенты физкультурных образовательных организаций, тренеры - преподаватели сетевых организаций, родители учащихся.

Формы проведения встреч наставничества: беседы, соревнования, показательные выступления, мастер-классы.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Сетевое взаимодействие

Данная программа реализуется посредством сетевой формы реализации на базе ВСОШ № 5, ВСОШ № 6, ВСОШ № 7, ИДЦ «Старая Ладога».

Возраст учащихся, участвующих в реализации данной общеразвивающей программы, от 7 до 18 лет.

Возрастные особенности детей. По Л.С. Выготскому,

«интеллектуальное развитие ребенка заключается не столько в количественном запасе знаний, сколько в уровне интеллектуальных процессов, т.е. в качественных особенностях детского мышления» [9].

Интеллектуальные умения, мыслительные операции у детей 7 лет обусловлены особенностями их психического, психофизиологического развития:

к данному (7 лет) возрасту все психические процессы (внимание, память, восприятие, мышление, воображение и др.) претерпевают

существенные качественные изменения и становятся произвольными, осмысленными, целенаправленными, анализирующими;

к 6-7 годам у детей окончательно созревают лобные области, в которых формируются мозговые процессы; в этом возрасте дети могут совершать сложные интеллектуальные действия, связанные с логическим рассуждением;

в старшем дошкольном возрасте у детей появляется возможность самостоятельной ориентировки и решения интеллектуальных задач в разных ситуациях;

дети старшего дошкольного возраста переходят от оперирования внешними признаками к раскрытию более существенных, могут совершать интеллектуальные операции на понятийной основе;

к 7 годам образ мыслей ребенка имеет широкий диапазон, он готов выходить за рамки ситуации, искать нестандартные подходы к решению проблемных задач, что эффективно сказывается на развитии мыслительных операций;

7-9 лет. Мышление детей младшего школьного возраста значительно отличается от мышления дошкольников, младшие школьники в результате обучения в школе, учатся регулярно выполнять задания в обязательном порядке, управлять своим мышлением, думать тогда, когда надо.

Умение планировать свои действия в процессе школьного обучения побуждает детей вначале прослеживать план решения задачи, а только потом приступать к ее практическому решению.

Младший школьник регулярно и в обязательном порядке становится в систему, когда ему нужно рассуждать, сопоставлять разные суждения, выполнять умозаключения.

Примерно с семилетнего возраста ребенок способен в уме совершать простейшие мыслительные операции, что очень требуется в игре. К этому времени ребенок уже имеет развивающуюся пытливость ума и склонность к анализу, умеет обобщать и классифицировать, отличать главное от второстепенного, и самое главное способен улавливать закономерности.

Согласно мнению психологов, именно в этом возрасте дети любят учиться и познавать что-то новое. Возможно, по этой причине при наборе в ДЮСШ отдается предпочтение детям этого возраста.

10 -15 лет. Хронологически подростковый возраст определяется

от 10-11 до 14-15 лет. Отличительной особенностью этого возраста являются резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития.

Процесс анатомо-физиологической перестройки является фоном, на котором протекает психологический кризис. На первое место в стремлениях ребенка становится общение со сверстниками и собственный статус в коллективе.

Желание заниматься шахматами в этом возрасте продиктовано скорее

собственными интересами, чем волей родителей.

15-18 лет называют ранним юношеским или старшим школьным возрастом. Общество ставит перед молодым человеком настоятельную, жизненно важную задачу осуществить именно в этот период профессиональное самоопределение, причём не только во внутреннем плане в виде мечты, намерения кем-то стать в будущем, а в плане реального выбора самореализации. Для ранней юности характерна устремленность в будущее. В относительно короткий срок старшекласснику необходимо создать жизненный план, решить вопросы кем быть и каким быть.

Воспитательный потенциал программы

Цель	Формировать у обучающихся чувство патриотизма, нравственные качества в сочетании с волевыми качествами спортсмена.
Задачи воспитательной работы	Повлиять на развитие нравственных качеств, таких как: честность, доброжелательность, самообладание, дисциплинированность, коллективизм. Воспитывать настойчивость, смелость, решительность, упорство, ответственность, целеустремлённость.
Ожидаемые результаты	Будет сформирована устойчивая гражданская позиция. Будут воспитаны морально – волевые и нравственные качества. Будет развита устойчивая потребность к физическому развитию и систематическим занятием физической культурой и спортом. Будут соблюдать нормы социального поведения. Будут проявлять стремление к победе, разовьют лидерские качества. Будут оказывать посильную помощь в проведение спортивных мероприятий и соревнований.
Форма проведения воспитательных мероприятий	Учебно-тренировочные занятия, спортивные сборы, соревновательная деятельность, беседы, лекции, собрания группы (команды), встречи с интересными людьми, наставнические встречи, мастер – классы от опытных спортсменов, экскурсионные посещения памятников боевой славы и музеев.
Методы воспитательного воздействия	Убеждения, упражнения, личный пример, поощрения, наказания.

Уровень сложности программы

Содержание и материал программы организованы по принципу дифференциации в соответствии со следующими уровнями сложности:

стартовый уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, освоение первоначальных знаний, базовых умений.

базовый уровень для учащихся, достаточно подготовленных к изучению более сложных тем, охотно желающих заниматься шахматным искусством. Сложившиеся навыки которых, позволяют участвовать в личных и командных соревнованиях. Данный уровень предполагает закрепление и расширение знаний, совершенствование умений игры учебных, тренировочных и тематических шахматных партий.

углублённый уровень для учащихся, готовых к углублённому изучению сведений в области выбранного направления физкультурно- спортивной деятельности - шахматы, к освоению более сложных и вариативных,

узкоспециализированных умений и навыков основанных на технических элементах, формирующих раннее профессиональное самоопределение в рамках содержательно-тематического плана, а также обеспечивающих возможность участия обучающихся в соревновательной деятельности различного уровня.

Структурная модель программы

Уровень	Наполняемость учебных групп	Возраст учащихся, особенности состава	Год обучения	Режим занятия, час	Объем программы в год, час	Особенности организации образовательного процесса
стартовый	12	7-9	1	2	39, 78	- по сетевому взаимодействию
базовый	12	10-13	2	2	39,78,117	- по сетевому взаимодействию
углублённый	10 - 12	14 - 18	3 - 4	4 - 6	117,156, 234	- по сетевому взаимодействию

Наполняемость учебных групп: от 12 до 15 человек.

Срок реализации программы: 4 года в общем объёме 39,78, 117, 156, 234 часа 39 учебных недель.

Форма обучения: очная, дистанционная.

Форма организации занятий: групповая.

Форма проведения занятий: аудиторная, внеаудиторная.

Основные формы аудиторных занятий: вводное занятие, беседа, наблюдение, учебно-тренировочное занятие, учебная игра, итоговое занятие.

Основная форма внеаудиторных занятий самостоятельная работа

Режим занятий. Занятия проводятся 1, 2 раза в неделю по 1, 2, 3 занятия в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями к учреждениям дополнительного образования. Продолжительность одного занятия 45 минут. Перерыв между двумя занятиями 5 - 10 минут.

Инструктаж по технике безопасности: безопасности до занятий, после занятий и во время проведения занятий; инструктаж по пожарной безопасности, безопасности на дорогах и железнодорожных объектах, безопасности на массовых и праздничных мероприятиях; правила личной безопасности проводиться в сентябре, марте.

Планируемые результаты, система оценки результатов

Личностные результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы

Разовьются нравственно-коммуникативные качества личности: дружелюбие, чуткость, правдивость, терпимость, уважение, трудолюбие, логическое функциональное мышление.

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы

Смогут проявиться способности работать на занятии вместе с группой и

индивидуально, умения организовать игровое общение с другими учащимися; стремление к самостоятельному решению логических задач, к импровизации на базе полученных знаний.

Предметные результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы

Уровень	Прогнозируемый результат	Система стимулирующего поощрения достижений учащихся
Стартовый	Знать: правила безопасного поведения в помещениях, правила безопасного дорожного движения, правила безопасного посещения праздников и мероприятий, пожарной безопасности (инструкция по Т.Б.). Иметь представление о шахматной доске. Правильно размещать доску между партнерами, различать и называть шахматные фигуры, правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение перед партией. Знать правила хода, взятие каждой фигуры. Знать название таврели, расстановку на доске. Правила хода таврелей, превращение ратников в фигуры, перед какими стояли. Уметь: ориентироваться на шахматной доске, играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами, иметь представление об элементарных правилах игры в шахматы, уметь перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали, владеть основными шахматными терминами, Уметь делать рокировку, объявлять шах, ставить мат, решать задачи на мат в один ход. Ходить тавреями по доске, делать рокировку, делать шах, мат, Решать задачи мат в 1 ход., этюды.	- устная благодарность, поощрительные призы и грамоты; - размещение на сайте сети Интернет.
Базовый	Знать: правила безопасного поведения в помещениях, правила безопасного дорожного движения, правила безопасного посещения праздников и мероприятий, пожарной безопасности (инструкция по Т.Б.). Определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур, владеть основными теоретическими знаниями и тактическими приемами. Уметь: матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей. Проводит элементарные шахматные комбинации. Решать простейшие шахматные задачи в 1-2 хода. Определить ценность каждой таврели. Матовать Волхва, башней, Ратником, Хелги, Князем, Ратоборцами. Простые комбинации, мат 1-2 хода.	- устная благодарность; - размещение на сайте сети Интернет, - объявление благодарности, поощрительные призы, грамоты.
Углублённый	Знать: правила безопасного поведения в помещениях, правила безопасного дорожного движения, правила безопасного посещения праздников и мероприятий, пожарной безопасности (инструкция по Т.Б.). Основные шахматные термины (горизонталь, вертикаль, диагональ, центр взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья,	- устная благодарность; - размещение на сайте сети Интернет, - объявление благодарности, поощрительные

	миттельшпиль, эндшпиль. Основные термины по русским шахматам,(горизонталь, вертикаль, диагональ, центр взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, миттельшпиль, эндшпиль. Уметь: матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей. Разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры. Самостоятельно разбирать варианты решений шахматных партий. Работать с шахматной литературой. Организовывать и проводить со сверстниками шахматные игры и элементарные соревнования. Ставить мат Волхву двумя Ратоборцами, Князем и Ратоборцами, Волхвом и Князем, Хелги. Разыгрывать партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры. Самостоятельно разбирать варианты решений партий. Работать литературой по русским шахматам Организовывать и проводить со сверстниками игры и элементарные соревнования по таврелям с записью партии на бланк.	призы, грамоты.
--	--	-----------------

Для проверки освоения программы используются следующие формы контроля:

промежуточная аттестация – викторины, дружеские турниры, соревнования, проводится 1 раз в год (май), с целью выявления уровня освоения программы учащимися и корректировки процесса обучения.

Учебно-тематический план 1 год обучения(стартовый уровень)

№ п/п	Название разделов и (или) тем программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		1 год стартовый уровень			
		Всего	Теория	Практи ка	
1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5	
2.	Шахматная доска и фигуры	10	3	7	
3.	Практическая игра	17	5	12	
4.	Русские шахматы таврели	10	3	7	
5.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Квест - игра
	Всего:	39	12	27	

№ п/п	Название разделов и (или) тем программы	Количество часов						Формы промежуточной аттестации
		1 год стартовый			1 год стартовый			
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5	2	1	1	
2.	Шахматная доска и фигуры	20	6	14	18	6	12	
3.	Практическая игра	26	8	18	26	8	18	
4.	Русские шахматы таври	30	10	20	30	9	21	
5.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	2	1	1	Квест – игра
	Всего:	78	25	53	78	25	53	

№ п/п	Название разделов и (или) тем программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		1 год стартовый уровень			
		Всего	Теория	Практи ка	
1.	Вводное занятие	3	1	2	
2.	Шахматная доска и фигуры	42	10	32	
3.	Практическая игра	39	9	30	
4.	Русские шахматы таврели	30	6	24	
5.	Итоговое занятие	3	1	2	Квест - игра
	Всего:	117	27	90	

Учебно-тематический план

2 год обучения(базовый уровень)

№ п/п	Название разделов и (или) тем программы	Количество часов						Формы промежуточной аттестации
		2 год базовый			2 год базовый			
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5	2	1	1	
2.	Шахматная доска и фигуры	10	2	8	8	1	7	
3.	Практическая игра	36	8	28	36	9	27	
4.	Русские шахматы таврели	30	8	22	30	7	23	
5.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	2	1	1	Квест - игра
	Всего:	78	19	59	78	19	59	

№ п/п	Название разделов и (или) тем программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		2 год базовый уровень			
		Всего	Теория	Практи ка	
1.	Вводное занятие	3	1	2	
2.	Шахматная доска и фигуры	30	6	24	
3.	Практическая игра	39	9	30	
4.	Русские шахматы таврели	42	10	32	
5.	Итоговое занятие	3	1	2	Тематический турнир
	Всего:	117	27	90	

Учебно-тематический план

3, 4 год обучения(углублённый уровень)

№ п/п	Название разделов и (или) тем программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		3, 4 год углубленный уровень			
		Всего	Теория	Практи ка	
1.	Вводное занятие	2	1	1	
2.	Шахматные партии	32	5	27	
3.	Русские шахматы таврели	70	10	60	
4.	Тренировочные и турнирные игры	50	8	42	
5.	Итоговое занятие	2	1	1	Тематический турнир
	Всего:	156	25	131	

Учебно-тематический план 3, 4 год обучения(углублённый уровень)

№ п/п	Название разделов и (или) тем программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		3, 4 год углубленный уровень			
		Всего	Теория	Практи ка	
1.	Вводное занятие	3	1	2	
2.	Шахматные партии	48	10	38	
3.	Русские шахматы таврели	105	25	80	
4.	Тренировочные и турнирные игры	75	10	65	
5.	Итоговое занятие	3	1	2	Тематический турнир
	Всего:	234	47	187	

Содержание программы 1 года обучения

№ п/п	Раздел и (или) тема	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы. Путешествие шахмат по миру». Инструктаж по Т.Б.	Знакомство с учащимися, игра «Назови своё имя».
2.	Шахматная доска и фигуры	Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Расположение доски между партнёрами. Горизонтальная линия. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикалей на доске. Диагональ. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагонали. Короткие диагонали. Знакомство с шахматными фигурами, их названия. Отличие одной фигуры от другой по форме и цвету. Места фигур в начальном положении перед партией. Правила игры: «Тронул- ходи», «Ход сделан, обратно не вернёшь». «Пешка, она не является фигурой». Место пешки в начальном положении. Особенности пешки. Пешечные заповеди. Белые пешки 2-ая горизонталь, черные пешки 7-ая горизонталь. «Ладья». Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи. «Слон». Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Чернопольные и белопольные слоны. Лёгкая и тяжёлая фигуры. «Ферзь». Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжёлая фигура. Ферзь против ферзя. «Конь». Знакомство с конем. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. «Король». Знакомство с королем. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Правило: «Королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя». «Шах». Знакомство с шахматным понятием «шах». Правило: «Если одна из фигур напала на короля неприятеля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры – это двойной шах». Правило: «Как спасти короля из под боя». «Мат». Знакомство с понятием «мат». Правило: «Достижение мата – вот	Количественный счёт в пределах 8. Определение центра доски - четыре поля в середине. Рисование шахматной доски в тетради в клетку, чтобы угловая клеточка слева была белая. Штриховка косыми линиями чёрных полей. Зарисовка фигур в тетради, на листе, в альбоме. Тематические игры, викторины: «Как называется фигура», «Разложи на доске», «Составь доску», «Пройди и назови поле». Рисуем пешку. Зарисовка пешечных горизонталей (белые, чёрные, 2-ая.7-ая). «Ладья» упражнения: «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Перехитри часовых». «Слон» упражнения: «Слон движется наискосок по полям своего цвета». Учимся нападать на фигуру партнёра, ограничивать ее подвижность, уводить из - под боя свою фигуру. Ладья против слона, 2 ладьи против слона, ладья против 2 слонов, 2 ладьи против 2 слонов. «Ферзь» упражнения: дидактическая игра «Игра на уничтожение». Ферзь против ладьи, ладья против ферзя, ферзь против слона, слон против ферзя. Поединок двух ферзей вничью. «Конь» упражнения: конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные положения.

		главная цель шахматной партии. Тот, кому поставили мат – проиграл». «Ничья, пат». Отличие пата от мата. Варианты ничьей. «Рокировка». Понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Три правила рокировки.	Дидактическая игра «Игра на уничтожение». «Король» упражнения: король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки. Данная тема реализуется по ссылке: https://vk.com/club182410064 Задания к теме 2 Стартовый уровень Упражнения: пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения. Игра «Кто вперед»: выигрывает тот, кто скорее достигнет 8-ой горизонтали (белые) или 1-ой горизонтали (чёрные пехотинцы). Базовый уровень «Шах» упражнения: открытый и двойной шах. Выбрать из вариантов шаха лучший. «Мат» упражнения: мат в один ход. Простые примеры: мат в один ход ферзем, ладьей и слоном. Мат в один ход. Сложные примеры: мат в один ход с большим числом шахматных фигур. «Ничья, пат» упражнения: разные варианты ничьей. «Рокировка» упражнения: длинная и короткая рокировки.
3.	Практическая игра	Правила борьбы с разнохарактерными фигурами. Начало игры - дебют, и его принципы. Середина и окончание партии.	«Шахматная партия: конь против ферзя, ладьи, слона». «Шахматная партия: король против других фигур». Игра всеми фигурами из начального положения. Турнир «Шахматная эстафета».
4.	Русские шахматы таврели	История таврелей - русские шахматы. Шахматная доска (тавлеи). Трехмерные шахматы (3D-шахматы). Стратегия и тактика игры в русских шахматах. Горизонтالي, Вертикали. Диагонали. Ратоборцы (ладья). Занимают угловые поля доски. Всадник (конь). Ходит два поля прямо и одно в сторону и на том поле останавливается.	Ход Ратника на проходе. Взятие в плен Ратником чужие фигуры. Ратоборец ходит по горизонтали и вертикали. Строит башню, берет в плен. Всадник берет в плен таврели на которые ходит. Лучник взятие в плен таврель соперника только по

		Лучник (слон). Лучники передвигаются только по диагоналям. Князь (ферзь) - самая сильная фигура. Волхв-главная таврель. Хелги. Ратник (пешка). На каждой таврели есть символы, перед которой он стоит в начальном положении. Именно в неё он превращается на последней горизонтали. Ратник Волхва, превращается в Хелги. Сила каждой таврели. Как правильно построить башню.	диагонали, становясь на нее с верху. Князь ходит как Ратоборец и Лучник. Ходы Волхва. Защита Волхва от шаха, мата. Превращение Ратника в Хелги. Ходит как по правилам Князя и Всадника. Хелги ставит мат Волхву. Построить малую башню из 3 таврелей. Игровая практика.
5.	Итоговое занятие	Промежуточная аттестация: ответить на вопросы «Шахматной коробочки» (викторина).	Задание по станциям (квест - игра) «Приключение белой пешки».

Содержание программы 2 года обучения

№ п/п	Раздел и (или) тема	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы. Путешествие шахмат по миру». Инструктаж по Т.Б.	Дидактические задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны».
2.	Шахматная доска и фигуры	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение фигур. «Ценность фигур». Сравнительная сила фигур. Достижение материального	«Ценность фигур» упражнения: дидактическое задание «Выигрыш материала (ферзя, ладьи,

	перевеса. Выигрышный материал: ферзь, ладья, слон. «Техника матования одинокого короля». Правила матования одинокого короля. «Превращения пешки». Правило превращения пешки. «Конь». Правило: «Конь,двигающийся с белого поля, всегда попадает на чёрное поле, и наоборот». «Король». Правило: королей в шахматах не бьют, но и под шах их ставить нельзя, нужно подбирать для короля не атакованные поля. Если король нечаянно встанет под бой ему разрешается переходить. Шахматные комбинации. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата. Понятие рокировки - единственный ход в шахматах, который делается сразу двумя фигурами: королем и ладьей. Три правила рокировки. Длинная и короткая рокировки. Правила: когда нельзя делать рокировку. Знакомство с понятиями «ничья», «пат». Правило: «Умный шах»; выбор из двух возможных лучший. Правило: «Вечный шах»- достижение ничьей. «Мат» на кратчайшее время и наименьшее число ходов. Тактический приём «блокировка»; блокировать путь к отступлению ценной фигуры. Комбинация «Разрушение». «Знаки - символы». Шахматная нотация - запись шахматной партии. «Шахматные часы». Понятие: отведённое время на партию, контроль времени.	слона)». Игровая практика. «Техника матования одинокого короля» упражнения: две ладьи против короля. Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. «Превращение пешки» упражнения: «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика. «Конь» упражнения: конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона, пешек. Игровая практика. «Король» упражнения: «Нейди король под шах». Игровая практика. Данная тема реализуется по ссылке: https://vk.com/club182410064 Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика изученными фигурами из начального положения. Задания к теме 2. Стартовый уровень Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика. Базовый уровень Комбинация на вечный шах. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Матовые комбинации разрушения королевского
--	--	--

			прикрытия. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала». «Знаки и символы» упражнения записи партии. Записать обозначения о-о короткая, о-о-о длинная рокировка. «Шахматные часы» упражнение «Проведи комбинацию» Игровая практика.
3.	Практическая игра	Правила борьбы с разнохарактерными фигурами. Начало игры - дебют, и его принципы. Середина и окончание партии. Виды матовых позиций.	Игра всеми фигурами из начального положения. Турнир «Шахматная эстафета».
4.	Русские шахматы таврели	Как построить башню. Смешанные башни. Разделение башен. Нападение и защита, подсчёт ударов. Защита. Шах Волхву и способы защиты. Вскрытый шах. Двойной шах. Мат Волхву. Линейный мат. Рокировка.	Построить малую башню из 3 таврелей. Князь сверху под ним Ратник, Хелги или Князь, Лучник. Большая башня- Князь, ратник, Хелги. Смешанные башни если таврель в плену. Чья таврельна верху тот и ей играет. Разделение башни для лучшей атаки. Башня нападает, может защищаться. При шахе защита взять в плен нападающую таврель; перекрытие линии; уход с линии нападения на свободное поле. Вскрытый

			шах эффективный если в башне есть Всадник. Мат – шах от которого нет Волхву защиты. Линейный, спертый. двойной.
5.	Итоговое занятие	Промежуточная аттестация: ответить на вопросы «Шахматной коробочки» (викторина).	Задание по станциям (квест - игра) «Приключение белой пешки».

Содержание программы 3 года обучения

№ п/п	Раздел и (или) тема	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы. Путешествие шахмат по миру». Инструктаж по Т.Б.	Дидактические задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны».
2.	Шахматные партии	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение фигур. «Ценность фигур». Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Выигрышный материал: ферзь, ладья, слон. «Техника матования одинокого короля». Правила матования одинокого короля. «Превращения пешки». Правило превращения пешки. «Конь». Правило: «Конь,двигающийся с белого поля, всегда попадает на чёрное поле, и наоборот». «Король». Правило: королей в шахматах не бьют, но и под шах их ставить нельзя, нужно подбирать для короля не атакованные поля. Если король нечаянно встанет под бой ему разрешается переходить.	«Ценность фигур» упражнения: дидактическое задание «Выигрыш материала (ферзя, ладьи, слона)». Игровая практика. «Техника матования одинокого короля» упражнения: две ладьи против короля. Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. «Превращение пешки» упражнения: «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.

	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата. Понятие рокировки - единственный ход в шахматах, который делается сразу двумя фигурами: королем и ладьей. Три правила рокировки. Длинная и короткая рокировки. Правила: когда нельзя делать рокировку. Знакомство с понятиями «ничья», «пат». Правило: «Умный шах»; выбор из двух возможных лучших. Правило: «Вечный шах»- достижение ничьей. «Мат» на кратчайшее время и наименьшее число ходов. Тактический приём «блокировка»; блокировать путь к отступлению ценной фигуры. Комбинация «Разрушение». «Знаки - символы». Шахматная нотация - запись шахматной партии. «Шахматные часы». Понятие: отведённое время на партию, контроль времени. Начало шахматной партии. Как правильно начинать игру. Общие представления о том, как начинать шахматную партию. Излагаются основные принципы игры, которые дают общую картину шахматной партии на начальной стадии. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную	«Конь» упражнения: конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона, пешек. Игровая практика. «Король» упражнения: «Не иди король под шах». Игровая практика. Данная тема реализуется по ссылке: https://vk.com/club182410064 Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика изученными фигурами из начального положения. Записать обозначения о-о короткая, о-о-о длинная рокировка. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика. Комбинация на вечный шах. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Матовые комбинации разрушения королевского прикрытия. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала». «Знаки и символы» упражнения записи партии. «Шахматные часы» упражнение «Проведи комбинацию» Игровая практика.
--	---	--

		партию). Дебют. Правила и законы дебюта. Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. Знакомство с простыми по пониманию началами шахматной игры (дебютами), их планами и простыми ловушечными вариантами. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Принципы игры в миттельшпиле. Середина шахматной партии: 1.централизуйте свои фигуры; 2.меняйте пешки в сторону центра; 3.избегайте пешечных слабостей; 4.избегайте слабых полей в позиции; 5.блокируйте изолированную пешку конём; 6.занимайте открытые вертикали ладьями; 7.сохраняйте пару слонов. Эндшпиль - завершающая часть партии. Окончания, чаще всего встречающиеся в турнирной практике.	Задания к теме 2. Базовый уровень. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Углублённый уровень. Игра всеми фигурами из начального положения с применением 7 принципов середины игры. Элементарные эндшпили: правила квадрата и оппозиции в пешечном окончании; приёмы пешечных прорывов; окончания ладьи с пешкой против ладьи, ладья с двумя пешками против ладьи. Упражнения 1, 2 (приложение 3).
3.	Русские шахматы таврели	Мат Князем с поддержкой других фигур. Мат – Хелги. Ничья. Основные правила в начале партии. Нарушение основных правил в начале партии. Центральный дебют	Правило под князем находится Ратник Волхва будущая Хелги. В башне важно иметь Лучников. Постройка башни в веру Хелги. В начале партии строить башни в центре доски.
4.	Тренировочные и турнирные игры	Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Разбор учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок. Ознакомление с правилами игры с часами. Приобретение навыков игры с шахматными часами. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.	Короткие шахматные партии, сеансы одновременной игры, тренировочные игры в парах, тренировка игры с шахматными часами, турнир «Шахматная эстафета».
5.	Итоговое занятие	Промежуточная аттестация: «Сицилианская защита».	Тематический турнир

Содержание программы 4 года обучения

№ п/п	Раздел и (или) тема	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	Беседа «Русские шахматы таврели» Инструктаж по Т.Б.	Дидактические задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны».

2.	Шахматные партии	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение фигур. «Ценность фигур». Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Выигрышный материал: ферзь, ладья, слон. «Техника матования одинокого короля». Правила матования одинокого короля. «Превращения пешки». Правило превращения пешки. «Конь». Правило: «Конь,двигающийся с	«Ценность фигур» упражнения: дидактическое задание «Выигрыш материала (ферзя, ладьи, слона)». Игровая практика. «Техника матования одинокого короля» упражнения: две ладьи против короля. Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На
----	------------------	---	---

	белого поля, всегда попадает на чёрное поле, и наоборот». «Король». Правило: королей в шахматах не бьют, но и под шах их ставить нельзя, нужно подбирать для короля не атакующие поля. Если король нечаянно встанет под бой ему разрешается переходить. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата. Понятие рокировки - единственный ход в шахматах, который делается сразу двумя фигурами: королем и ладьей. Три правила рокировки. Длинная и короткая рокировки. Правила: когда нельзя делать рокировку. Знакомство с понятиями «ничья», «пат». Правило: «Умный шах»; выбор из двух возможных лучших. Правило: «Вечный шах»- достижение ничьей. «Мат» на кратчайшее время и наименьшее число ходов. Тактический приём «блокировка»; блокировать путь к отступлению ценной фигуры. Комбинация «Разрушение». «Знаки - символы». Шахматная нотация - запись шахматной партии. «Шахматные часы». Понятие: отведённое время на партию, контроль времени. Начало шахматной партии. Как	крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. «Превращение пешки» упражнения: «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика. «Конь» упражнения: конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона, пешек. Игровая практика. «Король» упражнения: «Не иди король под шах». Игровая практика. Данная тема реализуется по ссылке: https://vk.com/club182410064 Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика изученными фигурами из начального положения. Записать обозначения о-о короткая, о-о-о длинная рокировка. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика. Комбинация на вечный шах. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Матовые комбинации разрушения королевского прикрытия. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала». «Знаки и символы» упражнения записи партии. «Шахматные часы» упражнение «Проведи комбинацию» Игровая практика.
--	--	--

		правильно начинать игру. Общие представления о том, как начинать шахматную партию. Излагаются основные принципы игры, которые дают общую картину шахматной партии на начальной стадии. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дебют. Правила и законы дебюта. Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. Знакомство с простыми по пониманию началами шахматной игры (дебютами), их планами и простыми ловушечными вариантами. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Принципы игры в миттельшпиле. Середина шахматной партии: 1.централизуйте свои фигуры; 2.меняйте пешки в сторону центра; 3.избегайте пешечных слабостей; 4.избегайте слабых полей в позиции; 5.блокируйте изолированную пешку конём; 6.занимайте открытые вертикали ладьями; 7.сохраняйте пару слонов. Эндшпиль - завершающая часть партии. Окончания, чаще всего встречающиеся в турнирной практике.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Игра всеми фигурами из начального положения с применением 7 принципов середины игры. Элементарные эндшпили: правила квадрата и оппозиции в пешечном окончании; приёмы пешечных прорывов; окончания ладьи с пешкой против ладьи, ладья с двумя пешками против ладьи. Упражнения.
--	--	--	--

3.	Русские шахматы таврели	Дебют Феодосия. Дебют «Змейка». Улучшенная «Змейка». Дебют «Князь-Лучник». Двойной удар, вилка. Связка. «Рентген». Как нападать башней. Стратегия и тактика в таврелях. Этика поведения во время игры. Турнирные правила.	Собрать большую башню Князь под ним центральные Ратники, Лучники. Всадник не обязателен. «Змейка» поместить бедующую Хегли, сразу под Князя, Лучника и за 3 хода – малая башня готова. Атака башней – выйти из под своих легких фигур и развить матовую атаку. Стратегия игры от обороны перспективнее. Защита Волхва и переход в контратаку. Формирование башни рядом с Волхвом. Проникнуть в стан противника через фланг, пленения Ратоборца. Если у противника упала башня, остановить часы и ждать когда он восстановит башню. При невозможным ходе поднять руку, позвать судью. Создать дружескую атмосферу на занятиях и соревнованиях.
4.	Тренировочные и турнирные игры	Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Разбор учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок. Ознакомление с правилами игры с часами. Приобретение навыков игры с шахматными часами. Решение шахматных задач с применением компьютерных программ. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса. Решение шахматных задач с применением компьютерных программ.	Задания к теме 4. Базовый уровень Короткие шахматные партии. Сеансы одновременной игры, тренировочная игра в парах. Углублённый уровень. Тренировка игры с шахматными часами Квалификационные турниры. Тренировочная компьютерная игра.
5.	Итоговое занятие	Промежуточная аттестация: зачёт «7 основных принципов игры в миттельшпиле».	Тематический турнир

Методическое обеспечение программы

№ п/п	Название разделов и тем (или)	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал, техническое оснащение занятий
1 год обучения (стартовый уровень)				
1.	Вводное занятие.	Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы. Путешествие шахмат по миру». Инструктаж по Т.Б.	Объяснительно - иллюстративный	Специальная литература, презентации на темы, видео аппаратура
2.	Шахматная доска и фигуры	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные.	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура, спортивный инвентарь
3.	Практическая игра	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура, спортивный инвентарь
3.	Русские шахматы таврели	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура, спортивный инвентарь
4.	Итоговое занятие	Беседа-лекция, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Спортивный инвентарь шахматные доски и наборы фигур
2 год обучения (базовый уровень)				
1.	Вводное занятие	Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы. Путешествие шахмат по миру». Инструктаж по Т.Б.	Объяснительно-иллюстративный	Специальная литература, презентации на темы, аудио и видео аппаратура
2.	Шахматная доска и фигуры	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные.	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура

3.	Практическая игра	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура, спортивный инвентарь
4.	Русские шахматы таврели	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура, спортивный инвентарь
5.	Итоговое занятие	Беседа-лекция, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Спортивный инвентарь шахматные доски и наборы фигур
3 год обучения (углублённый уровень)				
1.	Вводное занятие	Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы. Путешествие шахмат по миру». Инструктаж по Т.Б.	Объяснительно-иллюстративный	Специальная литература, презентации на темы, видео аппаратура
2.	Шахматные партии	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные.	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура
3.	Русские шахматы таврели	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура, спортивный инвентарь
4.	Тренировочные и турнирные игры	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура, спортивный инвентарь
5.	Итоговое занятие	Беседа-лекция, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Спортивный инвентарь шахматные доски и наборы фигур
4 год обучения (углублённый уровень)				
1.	Вводное занятие	Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы» Инструктаж по Т.Б.	Объяснительно-иллюстративный	Специальная литература, презентации на темы, видео аппаратура

2.	Шахматные партии	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные.	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура
3.	Русские шахматы таврели	Беседа-лекция, теоретическое занятие,	Практические, наглядные, словесные	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура, спортивный инвентарь
		практическое занятие		
4.	Тренировочные и турнирные игры	Беседа-лекция, теоретическое занятие, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Специальная литература, информационные ресурсы сети интернет, видео аппаратура, компьютер, спортивный инвентарь
5.	Итоговое занятие	Беседа-лекция, практическое занятие	Практические, наглядные, словесные	Спортивный инвентарь шахматные доски и наборы фигур

Материально – техническое обеспечение программы

Помещение для занятий, инвентарь	Помещение (класс), столы, стулья, шахматные наборы, наборы таврелий, шахматные часы, демонстрационная доска.
Спортивная форма и обувь	Сменная обувь.

Учебно – информационное обеспечение программы

Список литературы:

для тренера – преподавателя

1. Авербах Ю. Школа середины игры / Ю. Авербах. - М.: Терра -спорт, 2000
2. Авербах Ю. Шахматная школа / Ю. Авербах, А. Котов, М.Юдович. - Ростов н/Д.: Феникс, 2000
3. Алексеев Н.А. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности / Н.А. Алексеев.- М.: ГЦОЛИФК, 1986. -80 с.
4. Волчок А.С. Уроки шахматной тактики / А.С. Волчок.- Николаев:Атолл, 2003
5. Голенищев В. Программа подготовки шахматистов IV-III разрядов / В. Голенищев. - М.: Советская Россия, 1968
6. Костров В. Решебник. 2000 шахматных задач / В. Костров, Б.Белявский. СПб.: Литера, 2003
7. Костров В. Решебник. 1000 шахматных задач / В.

Костров, П.Рожков.- СПб.: Литера, 2001

8. Костров В. Шахматный решебник-2. Найди лучший ход! / В.Костров, Н. Яковлев. - СПб.: Литера, 1998

9. Котарбинский Т. Трактат о хорошей работе / Т. Котарбинский -М.: Экономика, 1975

10. Нейштадт Я.И. Шахматный практикум / Я.И. Нейштадт. - М.:ФиС, 1980

11. Сухин И.Г. 1000 самых знаменитых комбинаций / И.Г. Сухин. -М.: АСТ, Астрель, 2001

12. Ивановский, В. Учебник по обучению игре в таврели - русские шахматы/ В. Ивановский, Г. Филимонов. – Смоленск.: ООО «Смоленская городская типография», 2024.- 88 с.

13. Шааб А.А. Развитие личности детей средствами дополнительного образования: шахматы / А.А. Шааб, - Новокузнецк, 2004 г.

для учащихся

1. Костров В. Решебник. 2000 шахматных задач / В. Костров, Б. Белявский. СПб.: Литера, 2003

2. Костров В. Решебник. 1000 шахматных задач / В. Костров, П.Рожков.- СПб.: Литера, 2001

3. Костров В. Шахматный решебник-2. Найди лучший ход! / В.Костров, Н. Яковлев. - СПб.: Литера, 1998

Электронные ресурсы

1. Расстановка фигур на доске: сайт онлайн школа Skysmart [Электронный ресурс]: <https://skysmart.ru/> (дата обращения: 20.06.2022).

2. Статьи о шахматах: сайт [ФЕНИКС-64](http://fenix64.com/) [Электронный ресурс]: <http://fenix64.com/> (дата обращения: 20.06.2022).

3. «Психологические особенности физического воспитания учащихся различных возрастных групп(шахматы)»: сайт [Образовательная социальная сеть nsportal.ru](https://nsportal.ru/) [Электронный ресурс]: <https://nsportal.ru/> (дата обращения 22.06.2022). Принципы игры в миттельшпиле: сайт Шахматы на Chess Boom – играть, смотреть, учиться [Электронный ресурс]: <https://chess-boom.online/princzipy-igry-v-mittelshpile/> (дата обращения 22.06.2022).

4. Как играть эндшпиль в шахматах + 2 упражнения: сайт Шахматы с Жориком Обучение, решение задач, разбор партий, игра с компьютером и живым соперником онлайн [Электронный ресурс]: <https://chessmatenok.ru/> (дата обращения 23.06.2022).

5. Таврели-РУССКИЕШАХМАТЫ [Электронный ресурс]: https://vk.com/rus_chess?from=groups (дата обращения 09.04.2025).

**Календарный учебный график
к дополнительной общеразвивающей программе
«Шахматы»
физкультурно – спортивной направленности
2025 -2026 учебный год**

- 1. Начало учебного года: 01.09.2025 г.**
 - 2. Окончание учебного года: 31.05.2026 г.**
 - 3. Продолжительность учебных занятий:**
 - 1 год обучения – 1, 2 раза в неделю по 1, 2, 3 занятия;
 - 2 год обучения – 1, 2 раза в неделю по 1,2,3 занятия;
 - 3 год обучения – 1-2 раза в неделю по 2- 3 занятия;
 - 4 год обучения – 1- 2раза в неделю по 2- 3 занятия.
- Продолжительность занятия 40, 45 минут. Перемена 5 минут.

4. Продолжительность учебного года

Название группы	Год обучения	Наполняемость	Количество часов в неделю	Количество часов за 1 полугодие	Количество часов за 2 полугодие	Количество часов в год
Группа № 1 ВСОШ № 6	4		6	105	129	234
Группа № 2 ВСОШ № 6	2		3	54	63	117
Группа ВСОШ № 7	2		3	51	66	117
ИДЦ «Старая Ладога»	2		3	51	66	117
ВСОШ № 5 Класс 1 «А»	1		1	17	22	39
ВСОШ № 5 Класс 1 «Б»	1		1	17	22	39
ВСОШ № 5 Класс 2 «А»	1		1	17	22	39
ВСОШ № 5 Класс 2 «Б»	1		1	17	22	39
ВСОШ № 5 Класс 3 - 4 кл.	1		1	17	22	39

5. Режим работы:

№ п/п	Название группы	День недели	Время
1.	Группа № 1 ВСОШ № 6	Понедельник Суббота	12.30 – 14.55 10.30- 12.40
2.	Группа № 2 ВСОШ № 6	Вторник	12.30 – 14.55
3.	Группа ВСОШ № 7	Пятница	12.30 – 14.55
4.	ИДЦ «Старая Ладога»	Суббота	14.10 – 16.25
5.	ВСОШ № 5 Класс 1 «А»	Четверг	13.00-13.40

6.	ВСОШ № 5 Класс 1 «Б»	Четверг	13.45-14.25
7.	ВСОШ № 5 Класс 2 «А»	Четверг	14.30- 15.10
8.	ВСОШ № 5 Класс 2 «Б»	Четверг	15.15 – 15.55
9.	ВСОШ № 5 Класс 3 - 4 кл.	Четверг	16.00 – 16.40

6. Проведение вводного контроля, промежуточной аттестации:

промежуточная аттестация 2 полугодие – май.

7. Проведения инструктажа по технике безопасности:

1 полугодие – сентябрь.

2 полугодие – март.

8. Каникулы

Летние 01.06.2025 - 31.08.2026 г.

9. Праздничные дни в учебном году:

4 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1,9 мая.

10. Место проведения занятий: ВСОШ № 5, ВСОШ № 6,

ВСОШ № 7, ИДЦ «Старая Ладога».

Стартовый уровень 1 год обучения				
№ п/п	Дата		Тема, форма аттестации.	Кол-во час.
	планируемая	фактическая		
1 полугодие учебного года				
1. Тема: Вводное занятие				1
1			Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы». Инструктаж по Т.Б.	1
2. Тема: Шахматная доска и фигуры				10
2			Поля, центр, горизонталь.	1
3			Вертикаль, диагональ.	1
4			Начальное положение фигур. Ходы фигур.	1
5			Знакомство с шахматными фигурами, их названия. Места фигур в начальном положении перед партией.	1
6			Места фигур в начальном положении перед партией. Зарисовка фигур в тетради, на листе, в альбоме. Пешка. Особенности пешки. Пешечные заповеди.	1
7			Ладья. Место ладьи в начальном положении. Упражнения.	1
8			Слон. Место слона в начальном положении. Чернопольные и белопольные слоны. Упражнения.	1
9			Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжёлая фигура.	1
10			Король. Место короля в начальном положении. Упражнения.	1
11			Правило: «Королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя». Упражнения.	

3. Тема: Практическая игра				17
12			Рокировка. Правила, упражнения. Правила борьбы с разнохарактерными фигурами.	1
13			Правила борьбы с разнохарактерными фигурами.	1
14			Начало игры - дебют, и его принципы.	1
15			Начало игры - дебют, и его принципы.	1
16			Инструктаж по Т.Б. Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	1
17			Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	1
Итого за 1 полугодие:				42
2 полугодие учебного года				
18			Самостоятельные упражнения	1
19			Начало игры - дебют, и его принципы.	1
20			Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	1
21			Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	1
22			Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	1
23			Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	1
24			Шахматная партия: король против других фигур.	1
25			Шахматная партия: король против других фигур.	1
26			Игра всеми фигурами из начального положения.	1
27			Игра всеми фигурами из начального положения.	1
28			Игра всеми фигурами из начального положения.	1
4. Тема: Русские шахматы таврели				10
29			Беседа: «История таврелий- русские шахматы». Шахматная доска. Горизонталь, вертикаль, диагональ.	1
30			Знакомство с таврелями и их расстановка в начале партии. Ратоборцы, Всадник.	1
31			Лучник, Князь.	1
32			Волхв, Ратники.	1
33			Взятие Ратника на проходе.	1
34			Превращение Ратников.	1
35			Хельги.	1
36			Сила каждой таврели.	1
37			Как правильно построить башню. Игровая практика.	1
38			Построение малой башни из 3 таврелей.	1
6. Итоговое занятие				1
39			Промежуточная аттестация квест - игра «Приключения белой пешки».	1
Итого за 2 полугодие:				22
Всего:				39

Стартовый уровень 1 год обучения				
№ п/п	Дата		Тема, форма аттестации.	Кол-во час.
	планируемая	фактическая		
1 полугодие учебного года				
1. Тема: Вводное занятие				3
1			Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы». Инструктаж по Т.Б.	3
2. Тема: Шахматная доска и фигуры				42
2			Поля, центр, горизонталь.	3
3			Вертикаль, диагональ.	3
4			Начальное положение фигур. Ходы фигур.	3
5			Знакомство с шахматными фигурами, их названия. Места фигур в начальном положении перед партией.	3
6			Места фигур в начальном положении перед партией. Зарисовка фигур в тетради, на листе, в альбоме. Пешка. Особенности пешки. Пешечные заповеди.	3
7			Ладья. Место ладьи в начальном положении. Упражнения.	3
8			Ладья. Место ладьи в начальном положении. Упражнения.	3
9			Слон. Место слона в начальном положении. Чернопольные и белопольные слоны. Упражнения.	3
10			Слон. Место слона в начальном положении. Чернопольные и белопольные слоны. Упражнения.	3
11			Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжёлая фигура.	3
12			Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжёлая фигура.	3
13			Король. Место короля в начальном положении. Упражнения.	3
14			Правило: «Королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя». Упражнения.	3
Итого за 1 полугодие:				42
2 полугодие учебного года				
15			Самостоятельные упражнения.	3
3. Тема: Практическая игра				39
16			Рокировка. Правила, упражнения.Правила борьбы с разнохарактерными фигурами.	3
17			Правила борьбы с разнохарактерными фигурами.	3
18			Начало игры - дебют, и его принципы.	3
19			Начало игры - дебют, и его принципы.	3
20			Инструктаж по Т.Б. Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	3

21			Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	3
22			Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	3
23			Шах. партия: конь против ферзя, ладьи, слона.	3
24			Шахматная партия: король против других фигур.	3
25			Шахматная партия: король против других фигур.	3
26			Игра всеми фигурами из начального положения.	3
27			Игра всеми фигурами из начального положения.	3
28			Игра всеми фигурами из начального положения.	3
4. Тема: Русские шахматы таврели				30
29			Беседа: «История таврелий- русские шахматы». Шахматная доска. Горизонталь, вертикаль, диагональ.	3
30			Знакомство с таврелями и их расстановка в начале партии. Ратоборцы, Всадник.	3
31			Лучник, Князь.	3
32			Волхв, Ратники.	3
33			Взятие Ратника на проходе.	3
34			Превращение Ратников.	3
35			Хельги.	3
36			Сила каждой таврели.	3
37			Как правильно построить башню. Игровая практика.	3
38			Построение малой башни из 3 таврелей.	
6. Итоговое занятие				3
39			Промежуточная аттестация квест - игра «Приключения белой пешки».	3
Итого за 2 полугодие:				75
Всего:				117

Базовый уровень 2 год обучения				
№ п/п	Дата		Тема, форма аттестации.	Кол-во час.
	планируемая	фактическая		
1 полугодие учебного года				
1. Тема: Вводное занятие				3
1			Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы». Инструктаж по Т.Б.	3
2. Тема: Шахматная доска и фигуры				30
2			Поля, центр, горизонталь.	3
3			Вертикаль, диагональ.	3
4			Начальное положение фигур. Ходы фигур. Шах, мат, пат.	3
5			Ценность фигур.	3
6			«Техника матования одинокого короля». Игровая практика.	3
7			Превращение пешки. Шахматные комбинации.	3
8			Правило: «Конь,двигающийся с белого поля, всегда попадает на чёрное поле, и наоборот». Шахматные комбинации.	3

9			Правило: королей в шахматах не бьют, но и под шах их ставить нельзя, нужно подбирать для короля не атакованные поля. Шахматные комбинации.	3
10			Шахматные комбинации.	3
11			«Знаки – символы» упражнения записи партии.	3
3. Тема: Практическая игра				39
12			Правила борьбы с разнохарактерными фигурами.	3
13			Начало игры - дебют, и его принципы.	3
14			Середина и окончание партии.	3
Итого за 1 полугодие:				42
2 полугодие учебного года				
15			Самостоятельные упражнения.	3
16			Виды матовых позиций.	3
17			Игра всеми фигурами из начального положения.	3
18			Игра всеми фигурами из начального положения.	3
19			Игра всеми фигурами из начального положения.	3
20			Турнир «Шахматная эстафета».	3
21			Турнир «Шахматная эстафета».	3
22			Игровая практика.	3
23			Игровая практика.	3
24			Игровая практика.	3
4. Тема: Русские шахматы таврели				42
25			Как правильно построить башню. Игровая практика.	3
26			Смешанные башни, разделение башен.	3
27			Нападение и защита, подсчёт ударов. Защита.	3
28			Нотация и запись партии таврелий.	3
29			Шах Волхву и способы защиты.	3
30			Вскрытый шах.	3
31			Двойной шах.	3
32			Линейный мат.	3
33			Рокировка.	3
34			Игровая практика.	3
35			Игровая практика.	3
36			Игровая практика.	3
37			Игровая практика.	3
38			Игровая практика.	3
6. Итоговое занятие				3
39			Промежуточная аттестация квест - игра «Приключения белой пешки».	3
Итого за 2 полугодие:				75
Всего:				117

Углублённый уровень 3 год обучения				
№	Дата		Тема, форма контроля, аттестации.	Кол-во час.
	планируемая	фактическая		
1 полугодие учебного года				
1. Тема: Вводное занятие				3
1			Беседа «Легенда о возникновения шахматной игры, древние шахматы. Путешествие шахмат по миру». Инструктаж по Т.Б.	3
2. Тема: Шахматные партии				48
2			Поля, центр, горизонталь, вертикаль, диагональ.	3
3			Начальное положение фигур. Ходы фигур. Шах, мат, пат.	3
4			Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход». Защита от мата. Упражнения.	3
5			Рокировка. Три правила рокировки. Ничья, пат.	3
6			Игра всеми фигурами из начального положения.	3
7			Дебют. Правила и законы дебюта.	3
8			Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.	3
9			Дебюты с простыми ловушечными вариантами.	3
10			Игра всеми фигурами из начального положения с применением 7 принципов середины игры.	3
11			Принципы игры в миттельшпиле.	3
12			Середина шахматной партии. Игровая практика.	3
13			Середина шахматной партии. Игровая практика.	3
14			Середина шахматной партии. Игровая практика.	3
15			Эндшпиль - завершающая часть партии.	3
16			Элементарные эндшпили. Мат на кратчайшее время и наименьшее число ходов.	3
17			Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Игровая практика.	3
3. Тема: Русские шахматы таврели				105
18			Мат Князем с поддержкой других фигур.	3
19			Башни: Князь - Ратник Волхва; Князь – Ратник. Задача Князя.	3
20			Важность темпа. Игровая практика.	3
21			Игровая практика.	3
22			Поддержка Лучников. Малая башня с одним Лучником.	3
23			Игровая практика.	3
24			Нападение и подсчёт ударов.	3
25			Игровая практика.	3
26			Мат одной фигурой – Хельги.	3
27			Самый сильный удар Хельги. Плен Хельги.	3

28			Ничья.	3
29			Игровая практика.	3
30			Игровая практика.	3
31			Игровая практика.	3
32			Основные правила игры в начале партии. Правила построения сильной башни.	3
33			Игровая практика.	3
34			Игровая практика.	3
35			Игровая практика.	3
Итого за 1 полугодие:				105
2 полугодие учебного года				
36			Самостоятельные упражнения.	3
37			Самостоятельные упражнения.	3
38			Игровая практика.	3
39			Главное правило начала партии. Состав малой башни. Сила и недостаток включения Всадника в большую башню.	3
40			Нарушение основных правил в начале партии. Три ошибки.	3
41			Игровая практика.	3
42			Игровая практика.	3
43			Башня сильнее разрозненных фигур. Слабость башни без Ратников Князя или Волхва.	3
44			Игровая практика.	3
45			Игровая практика.	3
46			Центральный дебют. Начало дебюта ходом Лучника на центрального Ратника.	3
47			Игровая практика.	3
48			Игровая практика.	3
49			Игровая практика.	3
50			Игровая практика.	3
51			Игровая практика.	3
52			Игровая практика.	3
4. Тема: Тренировочные и турнирные игры				75
53			Сеансы одновременной игры. Защита от мата.	3
54			Сеансы одновременной игры. Защита от мата.	3
55			Сеансы одновременной игры. Рокировка. Три правила рокировки.	3
56			Сеансы одновременной игры. Рокировка. Три правила рокировки.	3
57			Сеансы одновременной игры. Ничья, пат.	3
58			Тренировочные игры в парах.	3
59			Тренировочные игры в парах.	3
60			Тренировочные игры в парах.	3
61			Тренировочные игры в парах.	3
62			Тренировочные игры в парах.	3
63			Тренировочные игры в парах.	3
64			Тренировочные игры в парах.	3
65			Тренировочные игры в парах.	3
66			Тренировка игры с шахматными часами.	3
67			Тренировка игры с шахматными часами.	3

68			Тренировка игры с шахматными часами.	3
69			Тренировка игры с шахматными часами.	3
70			Тренировка игры с шахматными часами.	3
71			Турнир «Шахматная эстафета».	3
72			Турнир «Шахматная эстафета».	3
73			Турнир «Шахматная эстафета».	3
74			Турнир «Шахматная эстафета».	3
75			Турнир «Шахматная эстафета».	3
76			Турнир «Шахматная эстафета».	3
77			Турнир «Шахматная эстафета».	3
4. Тема: Итоговое занятие				3
78			Промежуточная аттестация: тематический турнир	3
Итого за 2 полугодие:				129
Всего:				234

Углублённый уровень 4 год обучения				
№	Дата		Тема, форма контроля, аттестации.	Кол-во час.
	планируе мая	фактическая		
1 полугодие учебного года				
1. Тема: Вводное занятие				3
1			Беседа «Русские шахматы таврели» Дидактические задания. Инструктаж по Т.Б.	3
2. Тема: Шахматные партии				48
2			Ценность фигур. Упражнения.	3
3			Шах, мат, пат.	3
4			Достижение материального перевеса. Выигрышный материал: ферзь, ладья, слон.	3
5			Техника матования одинокого короля. Упражнения.	3
6			Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход».	3
7			Дидактические задания: «Ограниченный король», «Мат в два хода».	3
8			Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	3
9			Защита от мата. Упражнения. Рокировка. Три правила рокировки.	3
10			Ничья, пат. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	3
11			Мат на кратчайшее время и наименьшее число ходов.	3
12			Дебют – миттельшпиль – эндшпиль.	3
13			Дебюты. Принципы игры в миттельшпиле.	3
14			Эндшпиль.	3

15			Игровая практика.	3
16			Игровая практика.	3
17			Игровая практика	3
3. Тема: Русские шахматы таврели				105
18			Главное правило начала партии. Состав малой башни. Сила и недостаток включения Всадника в большую башню.	3
19			Нарушение основных правил в начале партии. Три ошибки.	3
20			Центральный дебют. Игровая практика.	3
21			Дебют Феодосия. Главная проблема этого дебюта.	3
22			Игровая практика.	3
23			Игровая практика.	3
24			Дебют «Змейка». Башня, составленная с помощью «Змейки».	3
25			Игровая практика.	3
26			Дебют «Князь – Лучник». Двойной удар в дебюте «Князь – Лучник».	3
27			Игровая практика.	3
28			Двойной удар, вилка Всадника и Хельги.	3
29			Игровая практика.	3
30			Связка. Связка в конце игры.	3
31			Игровая практика.	3
32			«Рентген». Игровая практика.	3
33			Как нападать башней.	3
34			Игровая практика.	3
35			Игровая практика.	3
Итого за 1 полугодие:				105
2 полугодие учебного года				
36			Самостоятельные упражнения.	3
37			Самостоятельные упражнения.	3
38			Самостоятельные упражнения.	3
39			Этика поведения во время игры.	3
40			Стратегия и тактика в таврелях.	3
41			Основные стратегии в русских шахматах.	3
42			Защита, нападение, нападение от защиты.	3
43			Игровая практика.	3
44			Игровая практика.	3
45			Игровая практика.	3
46			Нападение. Игровая практика.	3
47			Приём отвлечение. Игровая практика.	3
48			Игровая практика.	3
49			Турнирные правила.	3
50			Игровая практика.	3
51			Игровая практика.	3
52			Игровая практика.	3
4. Тема: Тренировочные и турнирные игры				75
53			Сеансы одновременной игры.	3
54			Сеансы одновременной игры.	3

55			Сеансы одновременной игры.	3
56			Сеансы одновременной игры.	3
57			Сеансы одновременной игры.	3
58			Тренировочные игры в парах.	3
59			Тренировочные игры в парах.	3
60			Тренировочные игры в парах.	3
61			Тренировочные игры в парах.	3
62			Тренировочные игры в парах.	3
63			Тренировочные игры в парах.	3
64			Тренировочные игры в парах.	3
65			Тренировочные игры в парах.	3
66			Тренировка игры с шахматными часами.	3
67			Тренировка игры с шахматными часами.	3
68			Тренировка игры с шахматными часами.	3
69			Тренировка игры с шахматными часами.	3
70			Тренировка игры с шахматными часами.	3
71			Турнир «Шахматная эстафета».	3
72			Турнир «Шахматная эстафета».	3
73			Турнир «Шахматная эстафета».	3
74			Турнир «Шахматная эстафета».	3
75			Турнир «Шахматная эстафета».	3
76			Турнир «Шахматная эстафета».	3
77			Турнир «Шахматная эстафета».	3
4. Тема: Итоговое занятие				3
78			Промежуточная аттестация: тематический турнир.	3
Итого за 2 полугодие:				129
Всего:				234

Приложение 2

Оценочные материалы для промежуточной аттестации учащихся

Вопросы для проведения промежуточной аттестации 1-2 годаобучения (приложение 3).

1. Загадки, загадки – рифмы.
2. Тесты 1,2.

Вопросы для проведения промежуточной аттестации 3-4 годаобучения (приложение 3).

1. Тесты 1,2.
2. Тематический турнир по изучаемому дебюту: «Сицилианская защита».
3. Упражнения 1,2 на составление планов игры в эндшпиле.
4. 7 основных принципов игры в миттельшпиле.

Методические материалы программы

1. Методические разработки.
2. Раздаточный материал. Тестовые листы с заданиями по дополнительным общеразвивающим программам: задания для вводного и текущего контроля.
3. Дидактический материал. Словарь терминов. Викторины, кроссворды, загадки, тесты. Оценочные материалы к промежуточной аттестации.

Структура учебного занятия

1. Подготовительная часть

Задача: подготовить учащихся к работе на занятие.

Содержание: проверить наличие необходимого дидактического материала, спортивного инвентаря.

2. Основная часть

Задача: установление правильности изученного ранее материала, усвоение новых знаний и навыков; контроль и своевременные замечания по правильности исполнения, коррекция недочётов.

Содержание: повторение пройденного материала, изучение новой темы.

3. Заключительная часть

Задача: оценить и выявить то, что получилось лучше всего, а над чем надо ещё поработать; позитивно настроить учащихся на последующие занятия. Содержание: беседа.

Критерии оценки заданий промежуточной аттестации.

Высокий уровень (5 б.) – точное решение задач (Мат в 1 и 2 хода) и комбинаций. Самостоятельное исправление своих ошибок.

Средний уровень (3-4б.)– старательное исполнение с рядом технических ошибок.

Низкий уровень (1-2 б.) - старательное исполнение.

Тест 1. Название фигур и способ перемещения.

Соединить название фигуры и способ ее перемещения. Например: 1-5.	
1. Король 	1. Самая сильная фигура в игре. Передвигается на любое количество клеток в любом направлении.

2.Ферзь 	4. Может передвинуться на любое количество клеток только по диагонали.
3.Слон 	5. Передвигается в любом направлении на одну клетку.
4.Конь 	4. Может за один ход продвинуться на одну клетку прямо вперед, а при первом ходе на две клетки.
5.Ладья 	5. Может продвинуться на две клетки вперед или назад, а затем на одну клетку влево или вправо. Он может перепрыгивать через другие фигуры.
6.Пешка 	6. Может за ход продвинуться на любое количество клеток вперед или назад, вправо или влево.

Ответы к тесту 1: 1-5; 2-1; 3-4; 4-5; 5-6; 6-4.

Тест 2. Сила и ценность шахматных фигур.

Соединить название фигуры и её ценность Например: 1-5.	
1. Король 	1. 
2.Ферзь 	2. 
3.Слон 	3. 

4.Конь 	4.БЕСЦЕННО
5.Ладья 	5. 
6.Пешка 	6. 

Задача о ценности фигур. Если ценность пешки это 1 пешка (естественно), а ценность ферзя 9 пешек (!), то какие фигуры могут составить вместе ценную сумму 8 пешек? Правильных ответов несколько:

1. конь+ слон
2. слон+ конь
3. слон + ладья
4. ладья +конь
5. ладья + ладья (ответ 3,4)

Ответы к тесту 2



Пешка



Конь



Слон



Ладья



Ферзь



Король



Тематический турнир по изучаемому дебюту: «Сицилианская защита».

1. Ход турнира

Тема: «Сицилианская защита» Челябинский вариант. Все участники начинают партию белыми и чёрными, первые 6-8 ходов Челябинским вариантом «Сицилианской защиты».

2. Соревнование проходит по круговой системе или по швейцарской, когда соперники встречаются в одинаковой очковой группе.

3. Определение победителей:

подведение итогов по разделу дебюта;

заключительное слово тренера-преподавателя;

домашнее задание: изучение «Сицилианской защиты» Челябинский вариант до 10 хода. Разбор партий мастеров по данному дебюту.

Принципы игры в миттельшпиле (зачёт)

Принципы игры в миттельшпиле	
1.Централизуйте свои фигуры. Как вы уже наверняка знаете, централизованные фигуры приобретают большее значение в шахматной партии. В наивысшей степени это касается коней, которые в центре контролируют 8 полей, а на краю доски только 2. В этом смысле слоны — дальнобойные фигуры, но из центра они могут работать на оба фланга. То же самое касается ферзей.	
2.Меняйте пешки в сторону центра В большинстве случаев центральные пешки сильнее фланговых, потому что могут контролировать важнейшие поля (d4-d5-e4-e5). На этих клетках пешки поддерживают свои фигуры теснят боевые единицы соперника, захватывая пространство. Таким образом, почти всегда вам нужно разменивать свои пешки в сторону центра. Обратите внимание на следующую позицию >>	
3.Избегайте пешечных слабостей Когда в вашем лагере образуются пешечные слабости, то у соперника появляется простой план их атаки и неоспоримое преимущество. Это особенно важно по мере приближения эндшпиля, когда фигуры исчезают с доски и становится сложнее получить компенсацию за свои пешечные руины (например, в виде атаки на короля). Соответственно, вам нужно внимательно подходить к каждому изменению пешечной структуры и не допускать её ослабления без получения каких-то других выгод.	
4.Избегайте слабых полей в позиции Слабое поле — это поле, которое не может быть защищено/атаковано пешкой. Такие клетки являются отличными форпостами, поэтому как только в вашем лагере появляются слабые поля, умелый соперник сразу же начнет направлять туда свои фигуры. Особенно опасно создавать слабые поля в центре доске или вблизи своего короля. Тут всегда нужно помнить о базовом правиле шахмат — пешки назад не ходят и не бьют. Соответственно, каждое продвижение пешки нужно тщательно взвешивать.	
5.Блокируйте изолированную пешку конем Изолированная пешка может выступать не только слабостью, но и силой. Она часто поддерживает фигуры, которые атакуют короля. К тому же изолированная пешка может отправиться вперед, если не заблокировать её движение. Лучшим блокером выступает конь, потому что контролирует много полей перед пешкой и его ценность не так велика. Ферзь — худший блокер, так как он вынужден будет отступить, если на него нападет любая фигура.	
6.Занимайте открытые вертикали ладьями Не секрет, что ладьи отлично работают по открытым вертикалям, поэтому вам нужно захватывать эти важные артерии шахматной партии. Далее нужно сдвигать свои ладьи по открытой вертикали.	

7. Сохраняйте пару слонов

Ранее мы уже рассказывали про преимущество двух слонов. Но многие игроки раз за разом продолжают беззаботно относиться к этим фигурам и с легкостью меняют их на коней. В открытых позициях пара слонов почти всегда обеспечит вам преимущество при прочих равных.



Упражнения на составление планов игры в эндшпиле.

1. Какой план реализации лишней пешки вы бы рекомендовали черным?



Один из вариантов из партии Боголюбов-Алехин (1934г.)

По сути все белые пешки слабы. Черные могут играть $Cd6$, надвинуть пешку a , вывести короля в центр и затем наступать пешкой h . Затем король вступает в игру по ситуации на том или ином фланге. Это и решит исход партии. Белые вряд ли могут справиться со всеми вытекающими проблемами.

2. В чем выгоды позиции черных? Наметьте план реализации перевеса.



Партия Кениг-Смыслов (1946г.)

Правильный план начинается с $41...g5!$ Смыслов: Важный пешечный прорыв. Белые не успевают вернуть конем на $g2$, так как пешка $f2$ оказывается под ударом. У белых выбор из двух зол. $42.hg fg$ – у черных проходная. Если не брать, — черные бьют сами и пешка $h4$ становится крайне слабой. Выигрыш черных лишь вопрос времени.

Беседа об истории происхождения шахмат

«Вероятно, нет такой игры, о которой так много и в течение стольких столетий писали, как шахматы. Они называются «королевской игрой», т.е. считаются королём среди игр. Шахматы старейшая из известных игр, некоторые утверждают, что им около 5000 лет!

Мы знаем, что слово «шахматы» произошло от персидских слов «шах мат», что означает «король мёртв». Но персы ли создали шахматы? Определённо этого не знает никто.

По одной из версий, шахматы зародились в Индии. По буддийским обычаям, война и убийство другого человека – преступление. И вот поэтому, чтобы заменить войну, они и изобрели шахматы! Что касается отдельных шахматных фигур, они за долгую историю шахмат подверглись многим изменениям. Король когда-то был захвачен в плен, что, конечно, невозможно в тех шахматах, в какие играем мы сейчас. «Рокировка» была новой идеей, добавленной к шахматам около 400 лет назад.

Королева в шахматах имеет, может быть, самую интересную

историю. Когда-то эта фигура называлась «визирь», что означает «первый министр»! Сегодня, теряя в игре королеву, вы лишаетесь своей самой сильной фигуры.

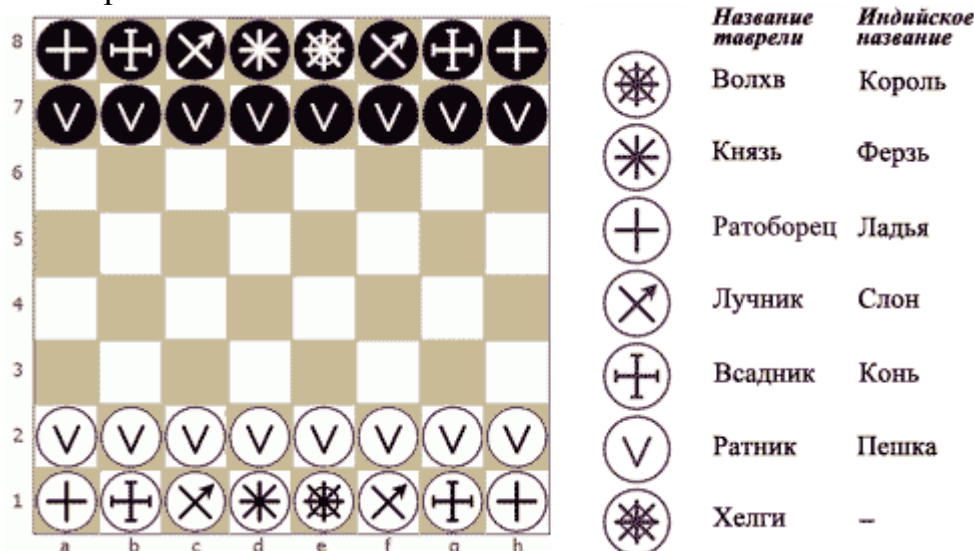
Но в древние времена она передвигалась только на одну клетку по диагонали и поэтому была самой слабой фигурой на доске. Только около 500 лет назад королеве была дана её сегодняшняя сила.

Ладьи и кони, похоже, не изменились годами. Кстати, английское название ладьи «рук», происходит от индийского «рукх» и персидского «рок». Что означает «солдат».

Сегодня в шахматы играют во всём мире, и миллионы людей с интересом следят за международными турнирами, которые проводятся регулярно».

Беседа «Русские шахматы таврели»

Суть игры в русские шахматы в том, что фигуры не рубятся, а берутся в плен (строятся башни), башня передвигается по верхней таврели.



История русских шахмат, которые назывались таврелями (от "тавро" - клеймо, изображение), уходит корнями в глубокую древность, во времена дохристианской Руси и переплетается с мифологией, верованиями и прикладным искусством древних славян.

По данным Института археологии Академии наук, за две с половиной тысячи лет до Р.Х. Русскую равнину населяли племена так называемой "катакомбной культуры". Кроме останков человека и животных, различных каменных, глиняных и бронзовых предметов, в многочисленных захоронениях в бассейне реки Северный Донец найдены самые настоящие игральные кости в виде кубиков и ромбиков с непонятными цифрами и значками на гранях, разноцветный галечник и большие камни, расчерченные в клетку. Фрагменты шахматно-шашечных игр неоднократно обнаруживали в скифских курганах Приазовья, в этрусских могильниках, венедских и варяжских захоронениях по берегам южного побережья Балтийского моря. Что касается "чисто русского шахматного чуда", то можно указать на результаты многочисленных раскопок в Новгородских землях, а также на Черниговщине, где было найдено множество прекрасных изделий для

игры в таврели, датированных IX - X в. Упоминание об этой игре встречается в былинах о Владимире Красном Солнышке и Садко. Славяне Антии уже в IV в. умели играть в столбовые шашки - ближайшие родственники таврелей.

Подтверждением того, что эта игра была широко распространена у наших предков, является находка в черте Старой Рязани. Город впервые упоминается в летописи 1095 г. Старая Рязань стояла на возвышенном правом берегу реки Оки. С конца XI - начала XII в. она ведет борьбу с владимирскими князьями за преобладание в Северо-Восточной Руси. Экспедиция Института Археологии АН 1969 г. при раскопках остатков сгоревшей в 1237 г. постройки хозяйственного значения, неподалеку от кладовых (хозяйственных ям) обнаружила две круглые костяные пластинки, на одной из которых просматривалось изображение воина. Плоский костяной кружок, на одной стороне которого вырезан образ русича со щитом и мечом, назван археологами "изобразительным королем". Второй кружок был абсолютно таких же размеров и прекрасно держался на поверхности своего собрата.

"...И были киммерийцы, кимров сменили венеды и сколоты, потом пришли скифы, за ними сарматы, наконец, готы..." Все эти народы - наследники некогда единой ведической культуры Легендарного Семиречья. Сейчас уже не вызывает сомнения, что русы - потомки Богумила и Ария - владели секретами удивительных игр. Можно предположить, что прадеды шахмат и шашек имели военный и магический подтекст. Как руны со временем переродились в домино, так и алтарь ведических жрецов стал игровым полем, а языческие изображения богов - фигурами. С крещением Руси, когда наш народ обратился к истинному Богу, отбросив идолов, игру стали постепенно забывать, так как шахматы были связаны с языческими верованиями, вдобавок в это время церковь не очень поощряла игры. Полное их забвение произошло в эпоху Петра I, распространившего в России модную в Европе игру - индийские (классические) шахматы.

Современность

Возрождение интереса к этой древней игре связано с усилиями группы энтузиастов Московского Дворянского собрания и Фонда поддержки творческой личности. В 1996 г. Государственная комиссия по подготовке празднования 850-летия основания Москвы под председательством мэра Москвы Юрия Михайловича Лужкова поддержала проект возрождения русских шахмат и включила международный турнир "Московские таврели" в официальную программу празднования. В том же году состоялся первый чемпионат России.

В 1997 г. Министерством юстиции РФ зарегистрированы Межрегиональная и Международная Федерации по русским шахматам.

Основные правила игры:

Игра ведётся на обычной шахматной доске 8×8. Название таврелей в русских шахматах отличается от принятых, однако состав фигур и правила их передвижения практически полностью одинаковы.

Правила передвижения таврелей, включая рокировку и взятие на проходе, а также цель игры — мат, соответствуют обычным шахматам. Фигуры передвигаются по классическим шахматным правилам как по одиночке, так и в башне (башня ходит по правилам верхней таврели).

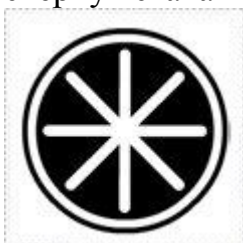
Все таврели могут при своем ходе ставиться на другие таврели (свои или партнера), образуя башни, за исключением волхва (читай ниже). За один ход

башня может быть перемещена как полностью, так и разделившись на две части. При разделении башни - обе ее части ходят одновременно. Деление башни можно производить в любой пропорции.



Волхв Король. Фигура Волхв соответствует королю. Главная фигура на поле. Передвигается по доске по классическим правилам: на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали.

Волхв может образовать башню, если она конечно не под ударом фигур противника, но другие фигуры образовать с ним башню не могут, то есть на него сверху вставить нельзя ни своим, ни чужим.



Князь Ферзь. Князь в русских шахматах соответствует Ферзю в классических. Принцип передвижения тот же. Может сам организовывать башни, а также быть взят в плен противником. Князь является самой сильной фигурой в Таврели, пока в игру не вступает Хелги.



Ратоборец Ладья. Ратоборец соответствует ладье в шахматах. Передвигается так же только по горизонтали или вертикали на любое количество клеток. Перепрыгивать через фигуры не может, но может становится на них сверху, тем самым образуя башню, которая будет ходить по его правилам. Участвует в рокировке.



Лучник Слон. Лучник, он же слон в классике. Передвигается только по диагоналям. Один лучник - только по черным, другой - только по белым. Может организовывать башни и быть взят в плен.



Всадник Конь. Всадник соответствует коню в обычных

шахматах. Так же как и конь, таврель может перепрыгивать через другие фигуры.



Ратник Пешка. Таврель ратник соответствует пешке. Ходит только вперед на одну клетку. Если же поле занято своей таврелей, может организовать с ней башню, встав на нее сверху. Брать в плен чужие таврели может только, также как и пешка в классике, наискосок.

Из исходного положения также может ходить сразу на две клетки вперед. В русских шахматах, также как и в традиционных, существует понятие - взятие на проходе. Отличие ратника от пешки происходит, когда ратник достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции. В классике пешка становится дамкой, а в русских шахматах, таврель переворачивается и превращается в ту таврель, перед которой он стоял в исходной позиции. Этот символ изображен на его нижней и боковой поверхности. Ратник, достигший самой дальней горизонтали в составе башни, не может быть превращен, если на нем сверху стоит другая таврель. Если на перевернутого ратника ставится своя таврель или таврель противника, то фигура опять становится опять обычным ратником.

Ратник, стоящий в исходном положении перед волхвом, при описанных выше условиях превращается в хельги.



Хельги. Хельги - фигура в русских шахматах аналога, которого нет в традиционных шахматных играх. Хельги может стать только ратник, стоящий перед волхвом и впоследствии достигший последней горизонтали. Это самая сильная фигура в Таврели. Ходить может не только как Князь (Ферзь), но еще и как Всадник (Конь). Одной такой фигурой можно поставить мат Волхву.