

**Учебно-тематический план занятий по дополнительной образовательной  
общеразвивающей программе «Шахматы»**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	1	1		Самостоятельная работа
2.	Шахматная доска. Шахматные фигуры	3	2	1	Самостоятельная работа
3.	Порядок игры. Ход. Взятие.	3	1	2	Самостоятельная работа
4.	Шах и мат	3	1	2	Самостоятельная работа
5.	Тактика и стратегия	3	1	2	Самостоятельная работа
6.	Технический расчет, комбинации	3	2	1	Самостоятельная работа
7.	Итоговое занятие Досуговая программа	2		2	турнир
		18	8	10	

## Содержание учебно-тематического плана занятий

### 1. Введение.

Правила поведения в объединении, соблюдения техники безопасности. История и легенды о возникновении шахмат. Чемпионы мира по шахматам.

**Теория:** Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Чемпионы мира по шахматам.

### 2. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Цель игры.

**Теория:** Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги. Начальная расстановка фигур. Правила передвижения фигур. Постановка цели игры.

#### 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.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например, «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например, «Диагональ e1 — a5»).

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

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

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

«Угадай-ка». 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.

«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.

### **3. Порядок игры. Ходы. Взятие.**

**Теория:** Ходы фигур. Нападение и защита. Размен. Ход пешки. Взятие «на проходе». Превращение пешек.

**Практика:** Ученики играют ограниченным числом фигур, по принципу «фигура против фигуры».

#### **Дидактические игры и задания**

«В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин».

### **4. Шах и Мат.**

**Теория:** Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой. Понятие шахматного термина «мат».

**Практика:** разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.

#### **Дидактические игры и задания**

«Шах или не шах», «Дай шах», «Защита от шаха», «Ограниченный король».

### **5. Тактика и стратегия.**

**Теория:** Ничья. Вечный шах. Пат. Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Запись ходов. Условное обозначение. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. Цель игры. Мат. Мат в простейших окончаниях партий. Конечная цель игры – дать мат. Мат двумя ладьями, ферзем и т.д. Как сделать ничью. Ничья. Как получить ничью в проигрышной позиции. Проведение пешки в ферзи. Основные правила



при проведении пешки в ферзи. Тактика и стратегия. Понятие о плане в игре. Что такое план в игре и для чего он нужен. Общая задача, частная задача. Сравнительная сила фигур. Влияние позиции на соотношение сил. Ходы фигур и их особенности. Цели и особенности ходов фигур. Форсирующие ходы. Серия ходов, нацеленная на получение преимущества в игре. Серия ходов, объединенных общей идеей. Рассмотрение серии ходов, связанных в единое целое. Взаимодействие фигур. Нападение на незащищенного короля. Централизация. Концентрация сил против важного пункта. Завлечение и отвлечение фигур. Применение разносторонних угроз. Вскрытие и запирающие линии. Прорыв пешечной позиции. Выигрыш темпа и Цугцванг. Противодействие планам противника.

**Практика:** Запись своей партии. Разыгрывание с партнером специально подобранных позиций. Разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций. Ученики выстраивают план своей игры и реализуют ее на доске. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Отработка полученных знаний, путем постановки в заданную ситуацию. Решение задач. Ограничение подвижности. Ограничение подвижности фигурам в процессе игры, учитывая особенности ходов фигур и доски. Игра в отсутствии времени.

#### **Дидактическое задание**

«Пат или не пат». «Рокировка». «Шах или мат», «На крайнюю линию», «В угол», решение задач на шахматных листочках.

«Проведи пешку». «Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита».

#### **6. Технический расчет, комбинации.**

**Теория:** Воспитание способности расчета. Разбор правила квадрата. Подсчет ходов или полей, для достижения наилучших результатов. Подсчет ударов, для наилучшей защиты. «Блуждающий квадрат». Правила прохода критической пешки в ферзи. Критические поля блокированной пешки. Маневрирование по соответствующим полям. Типичные приемы упрощенного расчета. Комбинация. Что такое комбинация, для чего она нужна и как ее применять. Мотивы и идеи комбинаций. Виды существующих комбинаций, от простых к сложным. Техника и предпосылки комбинаций. Правильное применение комбинаций. Как распознать комбинацию, направленную против игрока. Позиция. Расположение фигур. Слабости временные и постоянные. Центр. Позиция. Обучение правильной расстановки фигур во время игры, избегание слабых пунктов. Захват центра. Умение оценить позицию, найти слабости в расстановке. Шахматная партия. Три ее фазы. Начало

шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Основные идеи эндшпиля. Реализация материального или позиционного преимущества. Основы стратегии в миттельшпиле. Правильный и своевременный переход в эндшпиль.

**Практика:** Разбор партий, отработка полученных знаний, путем постановки в заданную ситуацию. Решение задач.

## **7. Итоговое занятие. Досуговая программа**

**Цель:** Сформировать и активизировать творческий потенциал, индивидуальность каждого воспитанника ЦДОД путем вовлечения в игровые ситуации, сочетающие в себе основы нравственной, социальной культуры.

### **Дидактические игры и задания:**

«Игра на уничтожение» - важная 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

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

«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.

«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.

Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575803

Владелец Алёшин Дмитрий Геннадиевич

Действителен с 29.03.2021 по 29.03.2022