

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 90

ПРИНЯТА:  
Протокол Педагогического совета  
№ 11 от 21.06.2021 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ СОШ № 90  
\_\_\_\_\_ Н.Г.Манишина  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности**

**«Шахматы»**

Возраст обучающихся: 7 – 11 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель программы:  
Пискунова Марина Николаевна,  
учитель начальных классов

г. Нижний Тагил, 2021

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Адресат программы	7
1.3. Объём и срок освоения программы	7
1.4. Особенности организации образовательного процесса	7
1.5. Форма обучения	8
1.6. Режим занятий	10
1.7. Цель и задачи программы	10
1.8. Учебный план программы	11
1.9. Планируемые результаты реализации программы	12
<b>Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий</b>	<b>25</b>
2.1. Календарный учебный график	25
2.2. Условия реализации программы	26
2.3. Формы аттестации/контроля	29
2.5. Оценочные материалы	31
2.5. Методическое обеспечение	32
<b>Раздел 3. Список информационных ресурсов</b>	<b>36</b>
Приложение 1. Рабочая программа модуля 1	37
Приложение 2. Рабочая программа модуля 2	50

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программ

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная — дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность.

**Актуальность** (современность и востребованность) данной программы обусловлена социальным заказом общества и запросом родителей и обучающихся на введение финансово доступных и высококачественных по своему содержанию занятий шахматного всеобуча в российских образовательных учреждениях.

Шахматы на протяжении двух с половиной десятков столетий своего существования не утрачивают популярности. Они остаются привлекательными и для многих современных детей, благодаря занимательности образов использующихся в наборах фигур и предоставляемой юным игрокам возможности быть причисленными к «интеллектуальной элите», повысив тем самым свой статус в глазах взрослых и других ребят. Кроме того, как известно, шахматы являются не только эффективным способом проведения досуга, но и средством успешной самореализации детей в соревновательной деятельности, их социальной адаптации путём непрерывной коммуникации во время партии и на занятиях в учебной группе. В научных исследованиях неоднократно доказана эффективность шахмат при решении проблем осуществления ребёнком логических операций, формирования у него усидчивости (дисциплинированности), целеустремлённости, адекватной эмоциональной саморегуляции (уравновешенности) и самооценки. Но основная ценность шахмат заключается в том, что они способствуют раннему комплексному (интеллектуальному, когнитивному и личностному) развитию юных игроков, поскольку, наряду, например, с ментальной арифметикой, являются одной из дисциплин, освоение которых требует интенсивной совместной деятельности обоих полушарий головного мозга — левого, отвечающего за аналитическое мышление, последовательную обработку информации и языковые способности, и правого, отвечающего за воображение и параллельную обработку информации путём её целостного, невербального восприятия в символах и образах, — что выражается в развитии у детей умения совершать игровые действия без передвижения фигур по доске (то есть с опорой на мысленное представление изменений в позиции).

Признание колоссальных развивающих возможностей данной игры на высоком (государственном) уровне нашло отражение в рекомендациях Министерства образования РФ (при поддержке Федерации шахмат России) о введении занятий шахматного всеобуча в образовательную программу начальной школы, ведении в различных регионах страны (в том числе в Свердловской области) «шахматной пропаганды» на уровне спортивных шахматных центров, кружков на базе СОШ, частных детских курсов, учреждений дополнительного образования и т.д.

Однако несмотря на такую поддержку в дополнительном образовании г. Нижний Тагил существует потребность в реализации бóльшего числа программ шахматного всеобуча. Это обусловлено тем, что в большинстве городских школ шахматы не включены в образовательную программу начальных классов, а также тем, что МБУ ДО «Шахматно-шашечный центр» — ведущее учреждение города, осуществляющее и координирующее популяризацию шахмат и организацию спортивных шахматных соревнований, — не способно охватить всех желающих научиться данной игре или улучшить свои игровые умения детей и подростков от 7 до 18 лет. Кроме того, профессиональные тренеры по шахматам обычно ведут набор обучающихся так называемого «перспективного» возраста — младших школьников от 7 – 8 лет — и обучают их по программе повышенной трудности (интенсивной спортивной подготовки, предполагающей проведение не менее 6 часов учебных занятий в неделю и не менее 1 – 2 часов на домашнюю подготовку (игровую практику, решение задач) ежедневно), уделяя наибольшее внимание детям, имеющим особые способности в области шахмат. Таким образом, вне охвата остаются обучающиеся старше 8 лет, не имеющие подготовки в области шахмат («начинающие»), а также обучающиеся с «домашней подготовкой», для которых игра в шахматы является непостоянным либо одним из многих увлечением, и обучающиеся шахматных школ, центров, курсов, не обладающие достаточными для профессионального спортсмена способностями, когнитивными навыками, личностными качествами в области данной игры, — так называемые «любители». При этом у перечисленных категорий детей обычно уже имеется сформированная мотивация к освоению и/или улучшению шахматных умений.

Существование данной проблемы (социального запроса) стало основной причиной создания настоящей программы как бесплатной конкурентоспособной альтернативы дистанционным дорогостоящим частным курсам шахматного всеобуча, распространённым в сети Интернет. В отличие от них, обучение по программе «Шахматы» имеет весомое преимущество — возможность осуществления игровой практики «вживую», что, по утверждениям профессиональных тренеров, имеет огромную ценность для становления юного шахматиста и личности игрока в целом, поскольку во время действий за реальной доской в процессе непосредственной социальной коммуникации с противником формируются навыки эмоционального самоконтроля, создания позитивного настроения, противостояния стрессовым факторам, психологического противоборства с партнёром, появляется возможность проявления и/или коррекции значимых для процесса игры и общения положительных качеств личности (дисциплинированности, усидчивости, терпеливости, ответственности, целеустремлённости, доброжелательности, тактичности, креативности и самостоятельности в решении проблемных задач и т.д.), совсем иначе происходит развитие когнитивной сферы (восприятия, внимания, памяти, способности рассуждать, понимания, воображения, различных видов мышления и т.д.). Что касается реализуемой частными дистанционными курсами интеграции шахматного всеобуча в цифровую среду в соответствии с требованием «организации учебного процесса с учётом современных достижений науки, систематического обновле-

ния всех аспектов образования, отражающего изменения в сфере культуры, экономики, науки, техники и технологий» (согласно Постановлению Правительства РФ от 04.10.2000 № 751 «О Национальной доктрине образования в Российской Федерации»), то в настоящей программе она присутствует в целях создания занимательности, яркости подачи информации в виде использования в процессе обучения цифровых устройств (сенсорных планшетов), интерактивных тренажёров, созданных средствами MS Power Point, LearningApps.org, Goggle Форм), шахматных и общеразвивающих онлайн-платформ (Lichess.org, Chessking.com, LogicLike.ru), специализированных компьютерных программ (редакторов шахматных диаграмм DiagTransfer 3.0.1., Chess-board.ru, движка Stockfish), заменяющих традиционную настенную демонстрационную шахматную доску на магнитной основе.

**Новизна** программы «Шахматы» заключается в том, что последовательность изучаемых тем в её содержании определяется многолетней практикой ведения шахматного всеобуча и способствует успешному сохранению (поддержанию) и усилению имеющегося у обучающихся интереса к освоению курса. Анализ многообразия программ шахматного всеобуча (Е. А. Прудниковой и Е. И. Волковой «Шахматы в школе» (1 – 4 год обучения), рекомендованной Министерством образования РФ программы И. Г. Сухина «Шахматы — школе» (1 – 4 год обучения) и других), их практическое опробование показали, что предлагаемый в них порядок изучаемых тем (например, происхождение шахмат, строение шахматной доски перед знакомством с фигурами) существенно ослабляет мотивацию обучающихся, как новичков, так и имеющих «домашнюю подготовку», которые с первого же занятия стремятся приступить к игровой практике, получить действенные советы по улучшению своей игры. Содержание программы «Шахматы» предоставляет такую возможность осваивающим её младшим школьникам буквально с момента введения в курс. Изучая (повторяя) фигуры уже со второго (от начала курса) занятия и осваивая концептуальные понятия игры «шах» и «мат» в течение первого месяца обучения, юные шахматисты не просто выполняют подготовительные упражнения, а непосредственно начинают формировать базовые умения, необходимые прежде всего в реальной игре (проведение пешки с поддержкой короля, мат тяжёлой фигурой и королём одинокому королю противника и т.д.), постепенно, с середины года, знакомясь с азами шахматной стратегии и тактики, преподаваемыми с опорой на уже имеющиеся у них игровые компетенции. Необходимо также отметить, что в тематическое планирование курса вошёл тщательно отобранный материал, рассматривающий (за счёт уменьшения количества времени на изучение шахматной теории<sup>•</sup>), в первую очередь, те игровые ситуации, которые могут встретиться начинающим шахматистам практически в каждой партии.

В итоге тесная связь изучаемого на занятиях материала с игровой практикой (учебной, домашней, турнирной) и заметное ускорение роста личного мастерства начинающих шахматистов в перспективе являются эффективным сти-

---

<sup>•</sup> истории происхождения шахмат, знаменитых шахматистов, строения шахматной доски и т.д.

мулом познавательной мотивации обучающихся. Кроме того, на формирование устойчивого интереса к занятиям влияет и частота переживания обучающимися «ситуаций успеха», основанных на дидактических принципах последовательности (постепенности) и систематичности, доступности, а также прочного овладения знаниями, умениями и навыками, базирующегося на регулярном повторении изученного материала. Программа построена таким образом, что на повторение и закрепление с углублением имеющихся у обучающихся ЗУН во всех её модулях отводится до 60% учебного времени, что позволяет сформировать у большинства начинающих шахматистов прочные навыки выполнения тех или иных игровых алгоритмов.

Другой отличительной особенностью данной программы является возможность её реализации в качестве следующей ступени базового курса «ИНФО-шашки. ИНФО-шахматы» для освоивших его обучающихся, у которых возникло желание углублённо изучить основы шахматного всеобуча. Связь между данными курсами в настоящей программе реализуется через включение в содержание её 1-ого модуля шахматных задач, решаемых с использованием принципов программирования, а также занятий проектной деятельностью по созданию творческого интерактивного продукта на шахматную тематику.

**Педагогическая целесообразность** реализации настоящей программы заключается в развитии у детей дошкольного и младшего школьного возраста когнитивных способностей, мотивации к интеллектуальному труду и обучению, познавательной активности, коммуникативных навыков путём организации группового обучения, основанного на одной из ведущих (игровой) деятельности детей 7 – 11 лет, подкреплённого имеющейся у них мотивацией к игре в шахматы и направленного на овладение каждым ребёнком знаниями и умениями в области основ данной игры.

Нормативным основанием для разработки программы являлись следующие документы:

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

2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам).

4. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 26.06.2019 г. № 70-Д «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Свердловской области».

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации ре-

жима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (далее - СанПиН).

б. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Согласно ФЗ № 273 (ст. 12. п.5) образовательные программы самостоятельно разрабатываются и утверждаются организацией, осуществляющей образовательную деятельность, а именно Уставом муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы № 90.

Программа составлена на основе методических рекомендаций по реализации курса шахматного всеобуча в образовательных учреждениях различных видов и типов, а также на основе дополнительных общеразвивающих программ с похожим содержанием.

## **1.2. Адресат программы**

Программа составлена с учетом возрастных психофизиологических особенностей детей 7 – 11 лет. Для успешного освоения программы формируются разновозрастные группы, состоящие из детей обоего пола, с оптимальным количеством 10 человек.

В объединение для освоения 1-ого модуля программы, соответствующего 1-ому году обучения, принимаются все желающие дети дошкольного и младшего школьного возраста, соответствующие возрастным требованиям к адресатам программы, не имеющие и имеющие подготовку в области «классических» шахмат (знающие основные правила перемещения и взаимодействия фигур на доске); иного специального отбора не производится.

Дошкольники и младшие школьники, имеющие углублённую подготовку в области шахмат (посещавшие другие шахматные объединения, кружки, секции и т.д. и/или изучившие не менее 70% тем 1-ого модуля в домашних условиях) в 1-ый год обучения могут быть зачислены на 2-ой модуль программы.

## **1.3. Объём и срок освоения программы**

Программа рассчитана на два года обучения.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы: 216 часов (по 144 часа каждый год).

## **1.4. Особенности организации образовательного процесса**

Занятия по программе предполагают групповую форму обучения в объединении по интересам. Обучающиеся формируются в разновозрастные группы постоянного состава (основного состава объединения).

## 1.5. Форма обучения

**Форма обучения:** очная, с элементами дистанционного обучения.

Программа включает в себя как **теоретические**, так и **практические** занятия, а также возможные выходы на конкурсы и соревнования.

На занятиях сочетаются такие **формы организации деятельности детей (обучения)**, как коллективно-групповая (учебные занятия в группах от 10 до 15 человек, организованных по уровню знаний и умений по программе) и индивидуально-коллективная (проектная деятельность). Основными формами ведения образовательного процесса на занятиях являются:

- фронтальная (при проведении учебных занятий, когда деятельность педагога осуществляется сразу со всеми детьми: группа получает одно задание, над которым работает каждый обучающийся в едином со всеми темпе, неся при этом личную ответственность за результат своей деятельности; таким образом цель, поставленная перед группой, становится целью каждого её члена, что способствует формированию различных точек зрения на решение учебной задачи, проблемы);

- групповая (при выполнении коллективных заданий, проведении дидактических игр, воспитательных и развлекательных мероприятий и т.д., когда обучающиеся делятся на микрогруппы согласно любому критерию, кроме уровня их знаний и умений по программе), в том числе **парная** (игровая практика за шахматной доской, совместные проекты).

**Основные формы проведения (организации) занятий:** учебное занятие, практическое занятие (игровая практика), игра-путешествие, соревнование (конкурс, викторина, турнир), олимпиада, творческая мастерская, мастер-класс, защита проектов.

Программа предполагает проведение следующих **типов** занятий: первично-ознакомительных (изучения нового материала) и комплексных (комбинированных); закрепления изученного и обобщающего повторения.

Основные **методы обучения**, применяющиеся при реализации программы, можно классифицировать следующим образом:

### **1) по способу организации занятий:**

- словесные (живое слово педагога, беседа, устное изложение, образный рассказ, объяснения, разъяснения, напоминания, указания);

- наглядные (наблюдение, демонстрация последовательности действий (показ эталона и способа действий в исполнении педагогом с дальнейшей работой обучающихся по образцу), иллюстрация изучаемого материала; в основе наглядных методов обучения на занятиях по программе лежит использование, по Г. М. Коджаспировой, предметной (разнообразных шахматных досок, наборов фигур) и изобразительной образной (рисунков, фотографий, обучающих презентаций), а также символической наглядности — таблиц, мнемосхем, опорных сигналов (по В. Ф. Шаталову));

- практические (выполнение тренировочных заданий и упражнений, самостоятельная творческая (проектная) деятельность);

### **2) по уровню деятельности обучающихся:**

- объяснительно-иллюстративные;
- репродуктивные;
- частично-поисковые (эвристические);
- проблемного изложения;
- исследовательские.

Также используются:

- а) аудиовизуальные и интерактивные методы подачи материала (просмотр обучающих презентаций, работа с цифровыми устройствами);
- б) эмоциональные методы (подбор ассоциаций, образов, эмоциональное воздействие через живое слово педагога);
- в) игровые методы (использование многообразия игр — дидактических, в том числе интерактивных, а также различных соревнований, викторин и т.д.);

Основными методами воспитания, применяющимися при реализации программы, являются:

- объяснение;
- разъяснение;
- убеждение;
- этическая беседа;
- пример;
- замечание;
- педагогическое требование;
- поручение;
- просьба;
- состязание;
- приучение к аккуратности выполнения заданий, содержанию в порядке рабочего места;
- инструктаж по технике безопасности при нахождении в учреждении и на занятиях в объединении, при работе с материалами и оборудованием во время занятий;
- демонстрация верного порядка выполнения учебных заданий (показ образцов и примеров);
- методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности (формирования интереса обучающихся к освоению курса) — использование познавательных игр (викторин), соревновательности, создание «сюрпризных моментов», позитивное эмоциональное воздействие педагога, положительное подкрепление (создание «ситуаций успеха», похвалы, одобрение), внедрение системы поощрения с элементами геймификации, награждение, поддержание на занятиях атмосферы доброжелательности и взаимосотрудничества обучающихся между собой и с педагогом.

В основу реализации программы положены такие **инновационные педагогические технологии**, как ИКТ (информационно-коммуникативные технологии) и геймификация (применение игровой механики и игрового мышления в учебном процессе), обусловленные концепцией содержания данной программы (её связью с цифровой средой), а также своей высокой эффективностью при формировании у обучающихся познавательной (учебной) мотивации.

## 1.6. Режим занятий

Общее количество часов в год по программе:

- 1-ый год обучения (1-ый модуль): 144 часа (33 часа теории и 111 часов практики);
- 2-ой год обучения (2-ой модуль): 144 часа (50 часов теории и 94 часа практики).

Периодичность занятий — в течение шестидневной рабочей недели, по 1 – 2 часа в день из расчёта 4 часа в неделю.

Продолжительность занятия составляет 45 минут, перерыв между занятиями 15 минут (игровая деятельность, активный отдых детей).

Необходимое количество часов для освоения программы, количество занятий в неделю и их продолжительность соответствует нагрузкам, рекомендованным нормами СанПиН.

## 1.7. Цель и задачи программы

**Цель** программы — формирование у обучающихся дошкольного и младшего школьного возраста основополагающих знаний и умений в области игры в «классические» шахматы.

**Задачи** программы:

### 1. Образовательные (обучающие):

- познакомить обучающихся с феноменом человеческой культуры — шахматной доской и «классическими» (индийскими) шахматами, с историей их возникновения, развития и существования в современном мире, с основными правилами данной игры, касающимися ходов и взаимодействия фигур, игровой стратегии и тактики;

### 2. Развивающие (личностные):

- формировать у обучающихся умения организовать своё рабочее место, самостоятельно работать с заданиями и упражнениями (воспринимать, понимать, выполнять, оценивать), а также начальные умения планировать и осуществлять учебную и творческую (в том числе проектную) деятельность в соответствии с поставленной целью и прогнозируемыми результатами, корректировать план, определять ключевые этапы (алгоритм) создания творческого продукта, рассказывать о своей деятельности/деятельности товарищей в составе творческой группы на каждом из данных этапов, представлять продукты личного творчества, объяснять принципы их создания и функционирования, критически их оценивать наряду с итогами чужого труда, определять перспективы дальнейшей деятельности и совершенствования собственных результатов;
- формировать у обучающихся умение находить несколько вариантов решения поставленной задачи, осуществлять лучший выбор из них;
- вырабатывать у обучающихся потребность к самостоятельному получению новых знаний, творческой и соревновательной деятельности и самовыражению через неё;

- формировать начальные УУД обучающихся (личностные, познавательные, коммуникативные, регулятивные);
- формировать и поддерживать увлечённость обучающихся дисциплинами курса, выбранным видом внеурочной деятельности, формировать положительную мотивацию к обучению и познанию, осознанное позитивное отношение к интеллектуальному труду, творческому созиданию, логическим играм;
- косвенно способствовать формированию личностных качеств обучающихся: волевых (сила воли), эмоциональных (эмоциональная саморегуляция), деловых (дисциплинированность (усидчивость), ответственность, целеустремлённость), нравственных (культура общения и социальной коммуникации — гуманность, доброжелательность, вежливость, терпимость, тактичность);
- формировать лидерские качества, умение работать в команде (паре, группе), осуществлять адекватную социальную коммуникацию с разновозрастными субъектами, взаимосотрудничество, взаимоконтроль и взаимопомощь;
- прививать чувство гордости и понимание личной ответственности за результаты собственной деятельности;
- формировать умение адекватного принятия успеха и неуспеха;
- формировать ценностное отношение к окружающей действительности, учебному времени и оборудованию.

### 3. Воспитательные (общекультурные):

- формировать навыки соблюдения основ этикета, культуры поведения в обществе.

## 1.8. Учебный план программы

№ п/п	Название модуля	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		все-го	теория	практика	
1.	1-ый год обучения Модуль 1.	144	33	111	<b>итоговый контроль:</b> тестирование (диагностическая работа), игровая практика (турнир), защита проекта
2.	2-ой год обучения Модуль 2.	144	50	94	<b>итоговый контроль:</b> тестирование (диагностическая работа), игровая практика (турнир)
	Итого:	216	83	205	

## 1.9. Планируемые результаты реализации программы

*Первый модуль программы соответствует стартовому уровню, второй — базовому уровню.*

*В результате освоения 1-ого модуля программы планируется формировать у обучающихся следующие знания, умения и навыки:*

## **ПРЕДМЕТНЫЕ:**

### **1. Предметно-информационная составляющая (ЗНАНИЯ):**

знать терминологию курса (на низком уровне — понимать основные термины, на среднем и высоком уровне — уметь объяснять их своими словами, периодически употреблять в речи в верном контексте):

#### **в области ИГРЫ В ШАХМАТЫ:**

- шахматный набор, шахматная доска (складная, настенная, демонстрационная, магнитная, виртуальная, реальная),
- шахматная нотация (русская/международная), бланк для записи нотации,

**наименования игр на шахматной доске** (шашки, шахматы, чатуранга, таврели, макрук, шахматы Филидора, «волки и козлёнок», поддавки, уголки),

**наименования, связанные с разновидностями шахмат по времени**, — блиц, быстрые шахматы (рапид), «классические» шахматы,

**наименования, связанные с ведением партий и турниров**, — правила игры, невозможный ход, позиция (в т. ч. начальная позиция), партия, ведение партии, соперники (противники/партнёры), шахматный этикет, турнир, олимпийская система проведения турнира, жеребьёвка, жребий, составление пар, шахматная нотация (русская и международная),

**наименования, связанные с шахматными часами**, — таймер, флажок, выставление времени, добавление времени, контроль времени, цейтнот, тайминг,

**наименования, связанные со структурой шахматной доски**, — клетка (поле), «шахматный порядок», клетка А1, линия сгиба, центр доски, расположение доски/фигур, сторона (край) доски, противоположная сторона доски, линия (горизонталь, вертикаль, короткая/длинная диагональ, открытая/закрытая линия),

**наименования шахматных фигур**: официальные (король, пешка (проходная, центральная/крайняя) ферзь, слон (чернопольный/белопольный, королевский/ферзевый), ладья, конь), неофициальные (ферзь — королева, ладья — тура, слон — офицер, епископ), типы шахматных фигур (союзная, парная, сильная, тяжёлая/лёгкая),

**наименования, связанные с передвижением фигур по доске**, — ход (сильный/слабый, лучший, невозможный, короткий/длинный, «тихий»), выбор хода, схема ходов фигуры, «квадрат» короля, «круг коня»,

**наименования, связанные со взаимодействием фигур в партии**, — угроза (атака, нападение, удар), прицелиться, «битые поля», защита (поддержка), защита поля, взятие (взять/побить фигуру), быть/стоять под боем, снять фигуру с доски, занять/захватить поле, перекрыть линию атаки, «работа» фигуры,

**наименования особых ходов и позиций, связанных с королём**, — шах («полезный», ближний), мат, пат, оппозиция (ближняя), рокировка (длинная/короткая),

**наименования итогов партии** (выигрыш, проигрыш, ничья),

**наименования разновидностей мата** — линейный мат по горизонтали/вертикали на краю доски двумя ладьями, двумя ферзями, ладьёй и ферзём, «спёртый мат», в том числе в «дебютных катастрофах» («детский мат», «дурацкий мат», мат Легаля)

**наименования элементов матования** — «граница», «фигура-сторож/пограничник», «рабочая фигура», ограничение подвижности короля, сдвоенные тяжёлые фигуры; перенос фигуры вдоль линии, «коробочка», «сужение границ», «выталкивание», выжидающий ход, оттеснение королём,

**наименования, связанные с силой и ценностью фигур**, — ударность, подвижность, размен (равноценный/неравноценный), упрощение позиции, материал, материальное преимущество (перевес), выигрыш качества, материальное равновесие, отыграть фигуру (отыгрыш фигуры),

**наименования, связанные с этапами партии** (дебют, миттельшпиль, эндшпиль), — развитие фигур, захват центра, «форточка», «голова быка», развёртывание, манёвренность фигур,

**наименования некоторых дебютов** — русская партия, защита двух коней,

**наименования, связанные со стратегией и тактикой игры**, — план игры, тактический приём (удар), «двойной удар» («вилка» и «вилка с шахом»), принцип, контратака, связка, прикрываемая/связывающая (нападающая)/связанная (закрывающая, заслоняющая) фигура, неполная/полная (абсолютная/относительная) связка, «рентген», «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах»,

**наименования, связанные с игрой пешками**, — проведение пешки, пешечная цепь, взятие на проходе, пешечные окончания, превращение пешки, отсечение короля, сдвоенные пешки;

**наименования шахматных онлайн-платформ** — Lichess, Chessking, **шахматного движка** — Stockfish, **онлайн-платформы логических игр и упражнений** — LogicLike,

в области ИНФОРМАТИКИ и ПРОГРАММИРОВАНИЯ:

алгоритм, программирование, команда, цикл, программа (создать/написать программу), запрограммировать, компьютерная команда, объект, код, алгоритм (оптимальный и неоптимальный), цикл, робот,

**наименование оборудования и его составных частей** — компьютер/ноутбук (клавиатура, клавиша, монитор/экран, беспроводной манипулятор «мышь» (левая/правая кнопка мыши, колёсико), кнопка запуска), цифровой планшет, сенсорный экран,

**наименование объектов на экране** — курсор, «рабочий стол», ярлык, иконка,

**наименование действий манипулятором** — выделить/выбрать объект, щёлкнуть мышью,

**наименование используемых визуальных сред программирования** — Scratch, App Inventor;

**ОБЩЕУЧЕБНЫЕ:**

- квадрат, чередование, контраст, опознавательный признак, внешний вид, изображение, взаимодействие, пара, препятствование, рациональный, по часовой стрелке, прямая, наискосок, символ, прямой и обратный порядок, вразброс, координаты, пересечение, принадлежность, наименования материалов (самоклеющаяся бумага, пенопласт, пластик, полипропилен, супер-клей, канцелярский нож)
- иметь представление о цели изучаемого курса;
- иметь обоснованное представление о форме классической шахматной доски, принципе цветового различия и чередования её клеток («шахматном порядке»);
- иметь представление об использовании узора (принта) шахматной доски в повседневной жизни, узнавать его на различных объектах окружающей действительности;
- знать точное количество клеток на классической шахматной доске;
- иметь представление о типовом разнообразии шахматных досок — по их форме, цвету и количеству клеток, величине, назначению и т.д.;
- иметь представление о многообразии игр на шахматной доске;
- иметь представление о роли шахмат в культуре родного города;
- иметь представление об истории возникновения и распространения шахмат (в общем, упрощённом виде), продолжительности существования данной игры. истории происхождения внешнего вида и наименования ладьи и слона;
- знать точное количество фигур в «классических» шахматах (общее/по типам/у одного игрока);
- знать парные шахматные фигуры, обоснованно различать лёгкие и тяжёлые фигуры;
- объяснять роль любой фигуры в игре, знать об особой роли шахматного короля;
- объяснять отличие пешки от сильных фигур;
- знать условную ценность (силу) каждой фигуры в пешках;
- знать принцип записи сокращённых наименований фигур в шахматной нотации;
- понимать важность регулярных тренировок, анализа позиций и партий, решения задач для выигрыша и саморазвития в выбранной области деятельности;
- понимать цель игры в шахматы и стремиться вести игру на её достижение кратчайшим путём;
- объяснять отличия шаха, мата и пата;
- объяснять отличия понятий «ничья» и «пат»;
- иметь представление о реально возможном (допустимом правилами) количестве шахов на доске;
- понимать значение верно разыгранного дебюта в успехе партии;
- понимать важность захвата центра в дебюте для успеха партии;
- понимать значение рокировки в успехе партии;

- иметь представление об олимпийской системе проведения шахматных турниров;
- понимать значение и принципы жеребьёвки на шахматном турнире;
- понимать принципы составления пар игроков на турнире, принципы перемены цветов, расположения игровых столов и досок, начисления очков;
- знать устройство различных разновидностей шахматных часов (механических, электронных, компьютерных), их отличия, достоинства и недостатки эксплуатации;
- понимать значение ведения записи в шахматах с помощью нотации (во время партии и при решении задач);
- иметь представление о полных и сокращённых наименованиях фигур в международной шахматной нотации;
- перечислять и отличать по контролю времени спортивные шахматные дисциплины (блиц, быстрые шахматы (рапид), «классические» шахматы);
- знать наименования большинства используемых на занятиях программ и платформ, визуальных сред программирования (Scratch, AppInventor), конструкторов, понимать и правильно употреблять в речи их ключевые термины;
- знать систему поощрения на занятиях;

## **2. Деятельностно-коммуникативная составляющая (УМЕНИЯ):**

- определять составные части классической шахматной доски — клетки (поля), стороны (края), центр, фланги;
- располагать перед собой шахматную доску, независимо от её типа, размера и цифро-буквенных обозначений, пользуясь различными опознавательными признаками;
- соотносить стороны шахматной доски с цветом фигур при их расстановке;
- собирать шахматные паззлы из 4 – 5 частей, ориентируясь на цветовое чередование клеток шахматной доски в их фрагментах;
- соотносить линии шахматной доски (горизонталь, вертикаль, диагональ) с объектами окружающего мира;
- воспринимать с листа и с экрана шахматные диаграммы (позиции), решать их, изображая ход стрелкой или записывая с помощью нотации;
- оперативно расставлять фигуры в начальную позицию в соответствии с её принципами, в заданную позицию с листа/экрана/под диктовку педагога;
- определять любую фигуру из различных реальных/виртуальных шахматных наборов по отличительным признакам её внешнего вида, самостоятельно различать все шахматные фигуры между собой по внешнему виду;
- соотносить любую шахматную фигуру со схемой её ходов, изображать в тетради и/или редакторе шахматных диаграмм схемы ходов фигур;
- играть всеми фигурами (безошибочно осуществлять любой из них ходы и взаимодействие с другими фигурами на доске, в том числе взятие);
- играть любой фигурой против всех прочих фигур на выигрыш материала противника, ставить любой фигурой (кроме короля) «полезный» шах;
- уверенно соблюдать правила, связанные с особой ролью шахматного короля в игре;

- выбирать в партии\* оптимальный способ нападения на фигуры, в том числе на короля;
- определять «битые поля»;
- ставить в партии\* «полезный» шах в соответствии с принципами выбора лучшего хода, в том числе ближний шах при поддержке других фигур;
- стремиться в партии\* выбирать оптимальный способ защиты фигур, в том числе короля, от шаха;
- стараться во время партии проверять безопасность собственного короля перед каждым ходом;
- быстро, уверенно и обосновано определять в партии\* особое положение короля на доске, связанное с атакой на него (шах/мат/пат);
- определять исход партии\* как выигрыш/проигрыш (в том числе по невозможным ходам) или ничью;
- предвидеть ничейные ситуации в партии\* (пат в 1 ход, позиции с двумя королями без фигур и пешек, с королём и слоном/конём против одинокого короля), при необходимости добиваться/избегать их;
- стремиться в партии\* выбирать лучший способ поставить шах и/или мат;
- решать типовые и нетипичные задачи на мат в 1 ход различными фигурами;
- ставить в партии\* мат королём и тяжёлой фигурой одинокому королю противника и сопротивляться данному матованию;
- стараться в партии\* замечать возможность поставить линейный мат у края доски по горизонтали/вертикали различными сочетаниями тяжёлых фигур и реализовывать её для достижения победы кратчайшим путём, а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;
- ставить в партии\* различными способами некоторые разновидности мата в дебютных катастрофах («детский мат», «дурацкий мат», мат Легаля), замечать попытку их реализации противником и избегать этого различными способами;
- разыгрывать начало партии\* (дебют) в соответствии с его основными принципами, стремиться к его идеальной реализации путём захвата центра доски, а также стараться не допускать реализацию данной возможности противником;
- обоснованно осуществлять выбор лучшего хода в начале партии\* из множества вариантов;
- разыгрывать в партии\* в верной последовательности 3 – 4 начальных хода дебютов «русская партия» и «защита двух коней», избегая дебютных ловушек и создавая их при ошибках противника;
- определять условную продолжительность дебюта;
- осуществлять в партии\* рокировку в соответствии с её основными принципами и условиями выполнения, стремиться к ранней рокировке, а также стараться не допускать реализацию данной возможности противником;
- стараться в партии\* замечать позиции, в которых возможно применить один или несколько тактических приёмов (двойной удар («вилку»/«вилку с шахом»), связку, контратаку, «рентген», «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах»),

---

\* здесь и далее: в том числе при решении задач и выполнении упражнений

выбирать и осуществлять наиболее оптимальный из них в зависимости от текущей позиции в соответствии с изученными принципами реализации, а также замечать позиции, в которых противник может воспользоваться тем или иным тактическим приёмом, и не допускать реализацию данной возможности противником;

- анализировать позицию и определять план своих действий в пешечных окончаниях партии\* для получения и реализации преимущества, применяя изученные принципы игры, а также на их основе стараться замечать и не допускать получение и реализацию преимущества противником;

- замечать в партии\* позиции, в которых возможно взятие на проходе, и осуществлять его;

- определять центральные и крайние пешки;

- создавать в партии\* ближнюю оппозицию с королём противника и владеть ей, стараться замечать возможность создания и/или захвата оппозиции противником и не допускать её реализации;

- определять/получать в партии\* центральную проходную пешку и обеспечивать её проведение при поддержке короля, используя принцип оппозиции, а также стараться препятствовать своим одиноким королём её проведению противником, в том числе способом оттеснения его короля (играть на ничью);

- проводить в партии\* проходную пешку под защитой тяжёлой фигуры, реализуемой разными способами по вертикали, а также стараться препятствовать проведению противником проходной пешки, используя для этого атаку тяжёлой фигуры противника своим одиноким королём или способ отсечения и задержки короля противника по горизонтали/вертикали своей тяжёлой фигурой;

- защищать в партии\* клетку в пешечных окончаниях фигурой (в том числе королём) или пешкой, а также стараться замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

- использовать в окончаниях партии\* пешечную цепь для защиты пешек, а также стараться замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

- играть в партии\* на победу королём/ферзём/ладьёй против нескольких пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника), а также оказывать сопротивление пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против одинокого короля/ферзя/ладьи соперника;

- различать линии шахматной доски (горизонталь, вертикаль, диагональ), сравнивать их между собой по общей численности на доске, цветам клеток и их количеству в одной линии;

- отсчитывать горизонтали и вертикали шахматной доски в верном порядке, ориентироваться в их цифро-буквенных обозначениях;

- верно называть буквенные обозначения вертикалей шахматной доски в прямом/обратном порядке и вразброс;

- разборчиво писать от руки буквенные обозначения вертикалей в шахматной нотации;

- находить клетку на пересечении линий доски, определять её принадлежность к конкретной горизонтали, вертикали, диагонали, записывать координаты данной клетки с помощью шахматной нотации;
- записывать с помощью полной шахматной нотации расположение, ходы и взаимодействия фигур на доске («тихий ход», взятие, ход чёрных, шах, мат, пат (ничья), рокировка в длинную и короткую сторону, превращение пешки);
- читать запись полной шахматной нотации, восстанавливать по ней партию;
- разыгрывать партию из начальной/заданной позиции с реальным противником или искусственным интеллектом;
- правильно и аккуратно эксплуатировать шахматные часы, в том числе включать (заводить), выставлять на них время, использовать при ведении партии;
- распределять время на партию, не попадая в цейтнот;
- играть с контролем времени в блиц и быстрые шахматы, в «классические» шахматы (с контролем времени и без него, с записью нотации и без неё), в том числе на турнире, с соблюдением шахматного этикета, правил ведения партии и соревнования (турнира) в целом;
- пытаться в партии\* оптимально анализировать позицию и определять план своих действий, применяя изученные принципы игры на разных её этапах для получения и реализации своего преимущества, просчитывать действия противника на 1 – 2 хода и в соответствии с этим определять и/или корректировать план своей игры;
- стараться обоснованно выбирать и совершать в партии\* лучший (сильный) ход из нескольких вариантов, не допускать невозможных и слабых ходов, замечать и выгодно использовать такие ходы (ошибки, неточности, «зевки»), совершённые противником;
- сравнивать фигуры по ценности (силе) между собой, рассуждать при выборе лучшего хода в партии\*, опираясь на сравнительную силу и ценность фигур;
- стараться осуществлять равноценный размен в партии\*, добиваться материального перевеса/равновесия, выигрывать качество, а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;
- стараться вести игру в миттельшпиле партии\* с опорой на изученные принципы, направленную на реализацию своих планов и препятствование планам противника;
- пытаться заставлять противника с помощью тактических приёмов совершать в партии\* наиболее ожидаемые действия (ходы), а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;
- стараться оптимально (верно, своевременно, с выгодой для себя) реализовывать в миттельшпиле партии\* позиционные факторы, а также замечать и не допускать реализацию данных возможностей противником;
- стараться замечать в партии\* возможность реализовать своё позиционное преимущество и оперативно использовать её для выигрыша, а также замечать возможность реализации противником данной возможности и вести контригру, в том числе на ничью;
- решать задачи в 1 – 2 хода на изученную тему, в том числе на мат (с листа, с экрана на интерактивном тренажёре, с расстановкой фигур на доске);

- создавать собственные задания по изучаемой теме (по образцу, прибегая к помощи педагога, самостоятельно), при содействии педагога оценивать их правильность и глубину решения;
- выполнять тренировочные задания, играть партии на планшете с использованием режима подсказки и без него;
- работать с помощью беспроводного манипулятора «мышь» с программой для компьютера DiagTransfer 3.0.1, заменяющей реальную демонстрационную шахматную доску (расставлять и убирать фигуры, выделять клетки различным цветом и снимать выделение клеток);
- составлять и читать на стилизованном «языке» визуального программирования простейшие алгоритмы перемещения фигур по доске;
- использовать 1–2-хступенчатые циклы для рационального составления алгоритмов;
- успешно выполнять простейшие задания на онлайн-платформе «LogicLike»;
- при содействии педагога проявлять творческую инициативу, продуцируя идеи проекта, выбирать из них лучшую, реализовывать индивидуальный/групповой игротехнический проект от начала до конца, создавая творческий интерактивный продукт на основе творческого преобразования сведений, полученных в ходе изучения курса «Я-шахматист», представлять (защищать) проект перед различной аудиторией (одногоруппниками, членами жюри), критически оценивать его результаты с точки зрения функциональности, полезности, затратности и иных свойств и качеств полученного продукта;
- при содействии педагога ориентироваться в визуальных средах программирования, их интерфейсе, и создавать с их использованием простейшие проекты, в том числе на основе чужих проектов;
- при содействии педагога использовать для создания индивидуальных/групповых игротехнических проектов различные простейшие механизмы и устройства, конструкторы, объяснять основные технические принципы их работы

### **ЛИЧНОСТНЫЕ:**

знать нормы поведения и культуры общения, стараться соблюдать правила поведения на занятиях в объединении и в учебном учреждении (общественном месте), в том числе во время соревнований (турниров);

проявлять на уровне самоопределения устойчивый познавательный интерес к игре в шахматы, осознанно включать её в сферу своих увлечений, выбирать шахматы в качестве направления саморазвития;

периодически демонстрировать осознанное отношение к освоению курса — дисциплинированность, активность, высокий уровень учебной (познавательной) мотивации;

стараться осуществлять соответственно возрасту и особенностям психофизиологического развития адекватную волевою саморегуляцию во время индивидуальной и коллективной (парной, групповой) учебной, творческой, игровой, соревновательной деятельности;

стараться осуществлять соответственно возрасту и особенностям психофизиологического развития адекватную эмоциональную саморегуляцию во

время индивидуальной и коллективной (парной, групповой) учебной, творческой, игровой, соревновательной деятельности при восприятии личных и чужих успехов и неудач, поощрений и замечаний со стороны педагога;

стараться демонстрировать соответственно возрасту и особенностям психофизиологического развития социально ценные личностные и нравственные качества во время индивидуальной и коллективной (парной, групповой) учебной, творческой, игровой, соревновательной деятельности;

стараться выстраивать адекватную коммуникацию со знакомыми и незнакомыми субъектами разного возраста и социального статуса, демонстрировать нравственное отношение к ним, проявлять терпение и тактичность, вежливость, гуманность по отношению к участникам образовательного процесса;

реализовывать творческий потенциал при создании продуктов интеллектуального труда;

стараться демонстрировать позитивное и бережное эмоционально-ценностное отношение к окружающей действительности, учебному времени и оборудованию, результатам личной/партнёрской/чужой творческой деятельности;

осознавать личную ответственность за свои достижения, испытывать чувство гордости за них;

#### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:**

организовывать при незначительном содействии педагога своё рабочее место в соответствии с требованиями аккуратности и безопасности;

соблюдать правила безопасности на занятиях в объединении и в учебном учреждении (общественном месте), правила безопасной эксплуатации цифровых устройств;

уметь работать в тетради (стараться аккуратно и точно вести записи, делать изображения), соблюдать её чистоту;

бережно обращаться с учебным оборудованием;

уметь самостоятельно использовать вспомогательный учебный материал (плакаты, информационные стенды) для актуализации знаний и умений;

показывать и называть наименования составных частей цифровых устройств (ноутбука/компьютера, цифрового сенсорного планшета), объяснять их функцию в работе устройства;

уметь включать и выключать цифровые устройства;

уметь при незначительном содействии педагога пользоваться беспроводным манипулятором «мышь»;

организовать самостоятельную деятельность по выполнению задания(ий) педагога, соблюдая логическую последовательность действий (алгоритм);

определять при незначительном содействии педагога готовность ответа и его соответствие критериям оценки;

находить и исправлять при содействии педагога собственные и чужие ошибки, давать оценку и самооценку результату работы;

находить при содействии педагога несколько вариантов решения и выбирать из них лучший;

творчески подходить к выполнению заданий, проявлять смекалку, оригинальность;

стараться применять полученные знания на практике;

определять при содействии педагога цель собственной творческой деятельности, прогнозировать её результаты и планировать свои действия для их достижения, корректировать данный план, оценивать итоги работы и определять её перспективы;

уметь при содействии педагога пользоваться необходимым оборудованием и материалами для создания проектного продукта;

при содействии педагога оптимально (результативно, адекватно) осуществлять коллективную (парную, групповую) деятельность на занятиях при работе над творческим проектом, во время игры, соревнования, при необходимости брать на себя функции лидера вновь сформированной группы (команды);

при содействии педагога представлять итоги своей индивидуальной и коллективной (парной, групповой) деятельности, взаимодействовать с аудиторией, учитывать и освещать личный и партнёрский вклад в конечный продукт, обозначать ценностное отношение к результатам собственной и товарищеской творческой (проектной) деятельности;

знать основные этапы работы по созданию творческого игротехнического интерактивного продукта, уметь рассказывать о личном вкладе и деятельности товарищей по творческой группе на каждом из них.

*В результате освоения 2-ого модуля планируется формировать у обучающихся следующие **ПРЕДМЕТНЫЕ** знания, умения и навыки, дополняющие сформированную по итогам освоения предыдущего модуля систему ЗУН:*

## **1. Предметно-информационная составляющая (ЗНАНИЯ):**

знать терминологию курса (на низком уровне — понимать основные термины, на среднем и высоком уровне — уметь объяснять их своими словами, периодически употреблять в речи в верном контексте):

в области ИГРЫ В ШАХМАТЫ:

**наименования, связанные с шахматами как спортивной дисциплиной**, — шахматный рейтинг (ФИДЕ, ЭЛО, РФШ), шахматные разряды (юношеский, «взрослый»), норматив, выполнить разряд, зачётная квалификационная книжка, кандидат в мастера, мастер спорта, гроссмейстер,

**наименования, связанные с ведением партий и турниров**, — системы проведения турниров (швейцарская, круговая), турнирная таблица, шахматный коэффициент, коэффициент Бухгольца,

**наименования, связанные со структурой шахматной доски**, — королевский фланг, фёрзевый фланг,

**наименования особых ходов и позиций, связанных с королём**, — «вечный» шах, оппозиция (дальняя (3 и 5 клеток), оппозиция вертикальная, го-

горизонтальная («отталкивание плечом»), диагональная («косая»), владение оппозицией,

**наименования разновидностей мата** — мат Рети, линейный мат по горизонтали/вертикали в центре доски двумя ладьями, двумя ферзями, ладьёй и ферзём, тремя тяжёлыми фигурами, с участием короля, мат тяжёлой фигурой на последней горизонтали, ближний мат ферзём при поддержке различных фигур, «эполетный» мат,

**наименования, связанные со стратегией и тактикой игры**, — «блокировка», «батарея» («пушка»), «обжорный ряд», атака на рокировку, комбинация, жертва (комбинационная), отвлечение, уничтожение защиты, завлечение, перегрузка, блокировка, рентген,

**наименования, связанные с началом партии (дебютом)**, — открытый/полуоткрытый/закрытый дебют, дебютный репертуар, дебют двух коней, испанская партия, итальянская партия, русская партия (дебют Петрова), дебют Наполеона, гамбит, гамбит Эванса,

**наименования, связанные с шахматным анализом**, — анализ позиции/партии, позиционное преимущество, комментарий (шахматный), восстановление партии, ход (удачный, сомнительный, оригинальный/неожиданный, ошибочный («зевок», неточность)), дерево расчётов, слабый пункт,

**наименования, связанные с силой и ценностью фигур**, — позиционная ценность, «плохой» слон,

**наименования, связанные с игрой пешками**, — «квадрат» пешки, пешка (ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская), заблокированные пешки;

#### ОБЩЕУЧЕБНЫЕ:

психологический настрой, психологическое давление, фактор, комментарий

иметь представление о принципах психологического настроения начинающего шахматиста;

иметь представление о 3-х системах начисления шахматного рейтинга в России и за рубежом, о шахматных разрядах и званиях, в том числе о правилах присвоения разрядов и начисления рейтинга начинающим шахматистам;

иметь представление о разнице понятий «чемпион» и «гроссмейстер»,

знать внешность, фамилию и имя лучшего (всемирно известного) шахматиста современности,

иметь представление о полных и сокращённых наименованиях фигур в международной шахматной нотации;

иметь представление об основных системах проведения шахматных турниров;

понимать значимость применения шахматных коэффициентов при распределении мест в турнирной таблице;

знать основные ничейные позиции;

понимать выгоду достижения ничьей слабой стороной;

иметь представление о многовариантности шахматных позиций, дереве расчётов и его использовании при выборе хода;

## **2. Деятельностно-коммуникативная составляющая (УМЕНИЯ):**

ориентироваться в таблице «Нормы и условия выполнения юношеских разрядов в шахматах»;

использовать сокращённую шахматную нотацию при записи партий, решении задач, руководствуясь её принципами, а также восстанавливать по ней расположение фигур на доске в позициях, ходы в партиях;

читать, трактовать и оставлять комментарии к партии с помощью шахматной нотации;

объявлять шах несколькими способами, стараться повторять «полезный» шах несколько раз подряд с целью получения инициативы в игре и создания психологического давления на противника;

превращать позицию в мат или пат путём хода или добавления фигуры;

исправлять при решении задач и выполнении упражнений ошибку игрока, приведшую к мату или пату;

стараться в партии\* своевременно определять необходимость достижения ничьей одной из играющих сторон по оценке соотношений сил на доске (материальному перевесу, позиционному преимуществу), исходя из анализа позиции;

своевременно стремиться достигать в партии\* при необходимости любой из ничейных позиций всеми возможными способами, выбирая наиболее оптимальный в каждой конкретной ситуации, в том числе «вечный» шах;

стараться своевременно замечать в партии\* стремление противника играть на ничью, препятствовать ему в достижении этой цели;

замечать в партии\* возможность поставить линейный мат в центре доски по горизонтали/вертикали различными сочетаниями тяжёлых фигур и стараться реализовывать её для достижения победы кратчайшим путём, а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

ставить в партии\* мат королём и тяжёлой фигурой одинокому королю противника всеми возможными способами и сопротивляться данному матованию (играть вничью против него);

узнавать в партии\* позиции на основе мата Рети, правильно их реализовывать, а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

замечать в партии\* возможность поставить и стараться предотвращать мат тяжёлой фигурой на последней горизонтали;

замечать в партии\* возможность поставить и стараться предотвращать мат ферзём при поддержке других фигур способами «батарея» (пушка») и «эполетный мат»;

определять разновидности дебюта при содействии педагога;

разыгрывать в верной последовательности 3 – 4 начальных хода дебютов испанская партия, итальянская партия, русская партия (дебют Петрова), дебют Наполеона, гамбит Эванса, избегая в партиях\* дебютных ловушек и создавая их при ошибках противника;

создавать и предотвращать в партии\* некоторые «дебютные катастрофы» (мат в начале игры) и ловушки на отыгрыш фигуры в изученных дебютах;

стараться вести с опорой на изученные принципы игру в миттельшпиле партии\*, направленную на успешное выявление и использование позиционных факторов, а также на препятствование их реализации противником;

стараться замечать в партии\* слабые пункты в расположении своих фигур и своевременно укреплять их, предотвращать атаки на них противника;

стараться гармонично развивать свои фигуры в партии\* в соответствии с принципом их максимального задействования («работы») в позиции;

осуществлять в партии\* сдваивание ладей после рокировки;

стараться замечать и реализовывать в партии\* возможность размещения тяжёлых фигур на открытых линиях, препятствовать захвату данных линий тяжёлыми фигурами противника;

стараться замечать и реализовывать в партии\* возможность введения ладьи на 7-ую/2-ую горизонталь (в «обжорный ряд»), а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

стараться замечать и реализовывать в партии\* возможность своевременной атаки на рокировку, а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

стараться замечать и предотвращать в партии\* сдваивание союзных пешек, а также замечать и использовать возможность сдваивания пешек противнику;

стараться определять в партии\* ценность лёгких фигур, ориентируясь на анализ позиции, придумывать и реализовывать план игры (позиционное усиление лёгких фигур, размен и т.д.) с учётом данного фактора;

стараться в партии\* создавать на доске позиции, в которых уменьшается ценность (позиционная сила) лёгких фигур, оставшихся у противника;

стараться замечать и осуществлять в партии\* возможность оптимально реализовывать комбинационную жертву, отказываться от жертв противника, а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

стараться замечать и осуществлять в партии\* возможность оптимально реализовывать комбинации (отвлечение, уничтожение защиты, завлечение, перегрузка, блокировка, рентген) и комбинационные цепочки из 1 – 2 тактических приёмов, защищаться от комбинаций противника, замечать их подготовку и не допускать их реализации;

создавать при содействии педагога собственные малофигурные задачи на изученные комбинации, оценивать их правильность и глубину решения;

определять разновидности пешек;

активно вступать в игру королём в пешечных окончаниях партии\*;

определять разновидности оппозиций, стараться создавать в партии\* оппозицию любого вида и владеть ей;

определять/получать в партии\* проходную пешку любой разновидности, в том числе со 2-ой/7-ой горизонтали, а также крайнюю (ладейную) пешку, и обеспечивать её проведение при поддержке короля, используя принцип оппозиции, а также стараться не допускать своим одиноким королём проведения проходной пешки любой разновидности противником (играть на ничью);

рассчитывать в партии\* с помощью правила о «квадрате» пешки возможность её блокировки/взятия при проведении;

стараться в партии\* оттеснить короля противника своим королём при проведении проходной пешки любой разновидности, а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

стараться в партии\* играть на ничью против тяжёлой фигуры при проведении пешки противником, а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

стараться замечать и использовать в партии\* возможность создания в пешечных окончаниях опасных ситуаций на двух флангах, а также замечать и не допускать реализацию данной возможности противником;

внимательно рассматривать мало- и многофигурную позицию в партии\*, при содействии педагога анализировать взаиморасположение и взаимодействие фигур в ней, объяснять (комментировать) выбор своего хода, исправлять свои и чужие ошибочные ходы;

стараться своевременно анализировать позиции в ходе партии;

анализировать и комментировать при содействии педагога фрагменты партий, а также короткие партии выдающихся шахматистов в соответствии с изученными принципами ведения игры в той или иной позиции;

анализировать и комментировать при содействии педагога свои партии — аргументировано и адекватно комментировать удачные и неудачные ходы, предлагать другие варианты того или иного хода;

самостоятельно анализировать простейшие малофигурные позиции;

определять своё место по турнирной таблице (в том числе с учётом коэффициента Бухгольца).

*Планируемым результатом реализации программы для обучающихся (по итогам освоения её 1-ого и 2-ого модуля) будет являться совокупность перечисленных выше знаний, умений и навыков (предметных, личностных, метапредметных).*

## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график**

Учебный год начинается:

- для учащихся первого года обучения – с 16.09.2021;

- для учащихся второго и последующего годов обучения – с 01.09.2021.

Прием учащихся первого года обучения осуществляется с 01.09.2021 по 15.09.2021.

Окончание учебного года – 31.05.2022.

В каникулярное время с учащимися проводятся массовые мероприятия (экскурсии, походы, экспедиции, тренировочные сборы, участие в соревнованиях и т.д.).

Периоды	Содержание деятельности
01.09.2021	– Набор детей в объединения.

15.09.2021	Проведение родительских собраний, комплектование учебных групп.
01.09.2021– 31.05.2022	Реализация дополнительных общеобразовательных программ - дополнительных общеразвивающих программ
с 01.06.2022 по 31.08.2022 (летние каникулы)	Организация и проведение познавательных, досуговых мероприятий; Организация и проведение воспитательных мероприятий для объединений учреждения. Реализация краткосрочных дополнительных общеразвивающих программ

## 2.2. Условия реализации программы

Минимально требуемые для реализации программы условия включают в себя:

### 1. Материально-техническое обеспечение.

Занятия по программе проводятся специально оборудованном помещении (учебном кабинете). Освещение, циркуляция воздуха, температура и влажность в кабинете соответствуют нормам и требованиям СанПиН к учебному помещению.

Кабинет оснащён мебелью:

- рабочим (компьютерным) столом педагога;
- шкафом и комодом, в которых хранятся методическая литература, наглядные пособия, раздаточные материалы, декоративные элементы для украшения кабинета к праздникам, детские работы, оборудование и материалы для проектных работ обучающихся;
- открытой тумбочкой для шахматных наборов;
- стационарной доской на магнитной основе и принадлежностями для работы с ней (набором белого и цветного мела, тряпочкой для стирания с доски, указкой не менее 30 см, круглыми цветными магнитами разных диаметров);
- переносной маркерной мини-доской и принадлежностями для работы с ней (подставкой, маркерами чёрного, синего и ярких цветов);
- стационарной (настенной) демонстрационной шахматной доской на магнитной основе, набором шашек и 2-мя идентичными наборами шахматных фигур к ней;
- соответствующими росту детей партами и стульями по числу обучающихся в группе (в расчёте на 10 посадочных мест);

В кабинете имеется библиотека методической литературы, объёмный систематизированный методический материал, в том числе наглядные пособия в виде информационного стенда на 6 сменных ячеек и плакатов. Стены кабинета украшены творческими работами обучающихся на шахматную тематику.

Обязательным оборудованием, необходимым для реализации программы, являются песочные часы на 1 и 5 минут (по 1 шт. каждого вида), шахматные часы (механические и электронные, из расчёта 1 часы любого вида на 2-х обучающихся из группы одновременно присутствующих на занятии детей), шах-

матные и шашечные наборы, включающие в себя шахматную доску и комплект фигур (количество тех и других наборов — не менее 10 штук). Шахматные фигуры для удобства использования распределены по прозрачным пластиковым боксам с обозначениями (подписями), указывающими на их содержимое. Также в объединении в качестве наглядных пособий имеются декоративный набор для игры в русские шахматы (тавриели), шахматные доски, различающиеся размером и цветом клеток, миниатюрные шахматные наборы.

Техническое оснащение кабинета представлено стационарным компьютером без подключения постоянного доступа к Интернету (ОС Windows 10 со стандартным графическим редактором Microsoft Paint и браузером Microsoft Edge, с предустановленным пакетом Microsoft Office 2007 (Word, Excel, PowerPoint, Picture Manager), редактором шахматных диаграмм DiagTransfer 3.0.1, средой визуального программирования Scratch 1.0 и другим специализированным программным обеспечением), с клавиатурной, широкоформатным монитором со встроенным динамиком, проводным и беспроводным манипуляторами «мышь», чёрно-белым лазерным принтером, сенсорными планшетами в количестве 4-х штук (из расчёта 1 планшет на 2-х обучающихся) на базе ОС Android, с предустановленными программами «Digital Puppet», а также «Шахматы - Онлайн» разработчика Miroslav Kisly. Для питания технического оборудования обеспечен доступ к электросети в виде 3 розеток с заглушками, расположенных в разных частях кабинета.

Для периодического доступа в Интернет, необходимого при работе с онлайн-платформами «LogicLike», «Lichess», «Chessking», «AppInventor» и др., используется сетевой Wi-Fi адаптер. Точкой доступа является мобильное устройство педагога.

Иным техническим оснащением, которое может быть использовано для изготовления обучающимися творческих проектов, являются наборы конструкторов от ООО «Амперка» (Arduino-совместимая плата «TETRA», «Микроник»), представленные в единичном экземпляре.

Для осуществления педагогом образовательной деятельности и создания обучающимися творческих проектов в объединении имеются:

а) канцелярские принадлежности:

- письменные наборы по числу обучающихся — ручка, простой карандаш, ластик, ножницы, стакан-непроливайка;
- наборы фломастеров и цветных карандашей (минимум 12 цветов) — 3 шт.;
- тетради 12 листов в клетку — не менее 10 шт.;
- белая бумага формата А4 для принтера — 1 упаковка;
- цветная бумага формата А4 для принтера — 1 упаковка;
- прозрачные файлы формата А4 и А5 — по 1 упаковке;
- скоросшиватели и канцелярские папки разных цветов — не менее 10 шт.;
- папки с завязками — 5 шт.;
- папки с зажимом — 3 шт.;
- скотч (прозрачный узкий и широкий; двусторонний) — по 1 шт. каждого вида;
- клей (карандаш, ПВА, полимерный универсальный) — по 1 шт. каждого вида;
- цветная бумага (набор, минимум 8 цветов) — 1 шт.;

- цветная самоклеющаяся бумага (набор, минимум 8 цветов) — 1 шт.;
- кнопки канцелярские (набор, минимум 4 цвета) — 1 шт.;
- линейка (минимум 20 см) — 3 шт.;
- нож канцелярский — 1 шт.;
- циркуль — 1 шт.;
- дырокол — 1 шт.;
- степлер — 1 шт., набор скоб — 1 шт.;
- шило — 1 шт.;
- подложка для защиты поверхности — 3 шт.;
- наборы разноцветных стикеров (закладок, фигур) — 3 шт.;

б) материалы для творчества:

- пластилин (набор, минимум 6 цветов) — 1 шт.;
- гуашь (набор, минимум 6 цветов) — 1 шт.;
- картон коробочный различной толщины, ватман белый и цветной, пенопласт, спичечные коробки, пластиковые крышки, картонные втулки, пластик листовой, бусины и бисер, стразы, перья декоративные, разноцветные ленты, краски акриловые (металлик), разноцветные блёстки (пыль), природные материалы (листья, шишки и др.), лоскуты ткани и фетра, швейная фурнитура, рамки разных размеров со стеклом для оформления и т.д.

в) иные принадлежности:

- магниты ферритовые диаметром 10 мм — не менее 10 шт.;
- игральные кубики разных размеров с 6-ю гранями — 3 шт.;
- набор игральных кубиков с разным количеством граней — 1 шт.;
- штамп «Шахматная доска» — 1 шт.;
- наклейки для поощрения обучающихся — в достаточном количестве.

2. Информационное обеспечение (аудио-, видео-, фото-, Интернет-источники информации):

- наглядные пособия: инструкции по ТБ (в том числе при нахождении в кабинете и работе с техническим оборудованием), информационный стенд со схемами ходов фигур, плакат-алгоритм определения шаха и мата, плакаты «План изучения фигуры», «Нормы и условия выполнения юношеских разрядов в шахматах», портрет Магнуса Карлсена и т.д.;
- раздаточные пособия: карточки с упражнениями и задачами, диагностические материалы;
- мультимедийные презентации по темам занятий;
- интерактивные тренажёры по темам занятий;
- видеоматериалы по темам занятий;
- шахматные программы (в том числе на DVD-дисках, флешках) — обучающие («Динозавры учат шахматам», «Большое шахматное путешествие, или как с Фрицем в шахматы играть научиться» (часть 1, 2, 3)), редакторы шахматных диаграмм «DiagTransfer 3.0.1», «Chess-board.ru» (онлайн), движок Stockfish и другие;
- программа Scratch 1.0;
- доступ к онлайн-платформам «LogicLike», «Lichess», «Chessking», «AppInventor» и др.

## 2. Дидактический материал:

- тетрадь «#Я-шахматист»;
- «Дневник юного шахматиста»;
- дидактические игры («Сапёр», «Шахматное мемори», «Шахматное лото», шахматные паззлы с разным количеством частей и др.);
- материалы для проведения воспитательных и развлекательных мероприятий (лото «Хочу всё знать»; наборы карточек с цифрами (по числу игроков), презентация и вопросы для викторины «Наши любимые сказки» и т.д.);
- оборудование и материалы для проведения соревнований и турниров (комплекты медалей, номера из набора лото в мешочке для жеребьёвки);
- игровое оборудование для организации досуга (паззлы, мелкие игрушки).

3. Библиотека методической литературы (электронная и печатная продукция):

- сборники подвижных, интеллектуальных игр, физкультминуток, пальчиковой гимнастики (нейрогимнастики), подобранных к содержанию программ;
- сборники шахматных задач;
- обучающая литература для детей (Чеваннес С. «Шахматы для детей», Смирнов Д. С. «Шахматы» (энциклопедия) и т.д.);
- методические пособия для педагога, УМК других шахматных курсов (Шека А. «33 совета начинающему шахматисту», Прудникова Е. А. и Волкова Е. И. «Шахматы в школе» (1 – 4 год обучения), Сухин И. Г. «Шахматы — школе» (1 – 4 год обучения) и т.д.);
- поурочные разработки (планы) занятий.

Условия реализации программы организуются за счёт **финансовых средств** образовательного учреждения, на базе которого проходят занятия, частично за счёт педагога. Работа с коммерческими онлайн-платформами осуществляется в режиме бесплатного доступа (demo), обеспечивающем достаточные возможности для освоения обучающимися содержания курса.

### 2.3. Формы аттестации/контроля

Для определения уровня освоения программы обучающимися и отслеживания его динамики, анализа результативности ведения образовательной деятельности и выявления необходимости в её коррекции разработан **педагогический мониторинг**, который осуществляется в течение всего учебного года и включает в себя:

- **вводный контроль** (первичную диагностику), проводящийся в начале учебного года (сентябрь – октябре); целью вводного контроля 1-ого года обучения по программе является определение уровня «домашней подготовки» обучающихся — наличия у них знаний и умений (общей осведомлённости) в области использования шахматной доски и игры в шахматы, — а также для определения общего интеллектуального развития обучающихся и уровня их мотивации к освоению данной программы; целью вводного контроля 2-ого года обучения является проверка остаточных знаний, умений и навыков у обучающихся, освоивших предыдущий модуль программы; вводный контроль осуществляется пу-

тём написания входной диагностической работы (тестирования) и анкетирования, а также путём наблюдения за игровой практикой детей;

- **текущий контроль**, реализующийся в процессе проведения каждого учебного занятия и направленный на закрепление теоретического материала по изучаемой теме и на формирование практических умений; формы текущего контроля — фронтальная (опрос, игра/игровые упражнения, проверка выполнения письменного/творческого задания, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами), индивидуальная (самостоятельная письменная/творческая (проектная) работа, представление самостоятельной творческой работы) работа, олимпиада, викторина, диагностика), групповая (совместная самостоятельная творческая (проектная) работа и её представление, игровая практика, соревнование); итоги текущего контроля заносятся в имеющиеся у обучающихся индивидуальные «Дневники юного шахматиста»;

- **промежуточную аттестацию** (диагностику), осуществляющуюся 1 раз в середине года (конец декабря – январь) и включающую в себя анкетирование на выявление изменений интересов (склонностей, увлечений) и уровня мотивации к продолжению освоения программы, проведение отборочного соревнования (зимнего шахматного турнира) и тестирование;

- **итоговую аттестацию** (диагностику), представляющую собой предъявление детьми (в доступной им форме) результата обучения, предусмотренного программой; итоговая аттестация проводится в конце апреля – мае и состоит:

- для обучающихся, освоивших 1-ый модуль программы, — из анкетирования на выявление изменений интересов (склонностей, увлечений) и уровня мотивации к продолжению пройденного курса, представления творческого интерактивного проекта, написания итоговой диагностической работы и проведения шахматного турнира в рамках объединения;

- для обучающихся, освоивших 2-ой модуль программы, — из написания итоговой диагностической работы и проведения шахматного турнира в рамках объединения.

Диагностические работы вводного, промежуточного и итогового контроля выполняются на специальных бланках. Характер предлагаемых в них заданий определяется методикой и содержанием обучения, а также учётом психофизиологических особенностей возраста обучающихся, в частности того факта, что у детей дошкольного и младшего возраста ещё не сформирован навык быстрого чтения и письма. В связи с этим диагностика знаний (владения теорией по курсу) осуществляется в виде устного тестирования, в ходе которого обучающиеся ставят на своих бланках знаки + или – (в зависимости от того, согласны ли они с утверждениями, которые озвучивает педагог); диагностика умений представляет собой письменное решение графических заданий и позиций, в которых ответы даются в виде коротких слов (наименований фигур и их ходов — шах/мат) или изображений стрелок, обозначающих передвижения фигур по доске.

**Формами отслеживания и фиксации педагогом образовательных результатов** по программе являются аналитическая справка по итогам проведе-

ния диагностики в течение учебного года, журнал посещаемости, материалы анкетирования и тестирования, протоколы соревнований (турниров), материалы ведения обучающимися «Дневника юного шахматиста».

**Формами предъявления и демонстрации педагогом образовательных результатов** по программе являются аналитическая справка по итогам проведения диагностики в течение учебного года, перечень творческих работ обучающихся, защита творческих работ внутри объединения, конкурс/контрольная работа/олимпиада, портфолио за текущий учебный год, сведения о продолжении обучения выпускников программы в объединениях УДО по её профилю, открытое (городское) соревнование, фотографии учебной и соревновательной деятельности детей.

## 2.4. Оценочные материалы

При реализации программы предполагается использование «безотметочных» форм определения результатов образовательной деятельности обучающихся. Используемая на занятиях система поощрения предполагает начисление обучающимся баллов (поощрительных наклеек) за правильно выполненные задания (ответы), с учётом их сложности, скорости и самостоятельности выполнения и т.д., которые заносятся в «Дневник юного шахматиста» наряду с отметками о сдаче «нормативов», свидетельствующими об уверенном овладении обучающимся тем или иным игровым умением, продемонстрированным педагогу. Ведение такого «Дневника» не только способствует успешному стимулированию учебной мотивации детей, но и позволяет эффективно отслеживать уровень освоения ими различных тем программы, быстро и качественно производить анализ личностного развития, индивидуальной динамики уровня обученности каждого посещающего объединение ребёнка.

Помимо «Дневника юного шахматиста» для определения достижения обучающимися планируемых результатов реализации программы используются методики, перечень которых включает в себя:

- метод текущего педагогического наблюдения;
- самостоятельно разработанную анкету «Мои увлечения»;
- самостоятельно разработанную на основе лепестковой диаграммы методику диагностики учебной мотивации обучающихся;
- самостоятельно разработанные диагностические работы для вводного, промежуточного, итогового контроля.

<b>Критерий оценки уровня освоения программы</b>	<b>Показатель</b>	<b>Методы диагностики</b>
Осознанность отношения к занятиям	Уровень развития личностных качеств (дисциплинированность, ответственность, целеустремлённость, эмоциональная саморегуляция, куль-	Наблюдение за деятельностью обучающихся (учебной, игровой, творческой, соревновательной)

	тура общения и социальной коммуникации со взрослыми и одногруппниками / сверстниками, (взаимосо-трудничество)	
	Уровень интереса и учебной мотивации	Наблюдение за деятельностью обучающихся (учебной, игровой, творческой, соревновательной), самостоятельно разработанные диагностические материалы (лепестковая диаграмма, анкета «Мои увлечения»)
Уровень сформированности УУД	- личностные;	Наблюдение за деятельностью обучающихся (учебной, игровой, творческой, соревновательной)
	- познавательные: общие и логические;	
	- коммуникативные;	
	- регулятивные	
Обученность по программе (достаточность знаний в области шахмат, уровень их соответствия программным требованиям)	Теоретическая подготовка — владение специальной терминологией (понимание, периодичность и осмысленность употребления в речи)	Наблюдение за деятельностью обучающихся (учебной, игровой, творческой, соревновательной), диагностическая работа
	Практическая подготовка — уровень реализации умений в практической деятельности	
Творческие умения	Креативность в выполнении творческих заданий	Наблюдение за творческой деятельностью
	Самостоятельность в выполнении творческих заданий, создании творческих продуктов	
	Качество творческих продуктов	

## 2.5. Методическое обеспечение

Методика работы по программе включает в себя:

**1. Особенности организации образовательного процесса:** осуществление обучения в очной форме.

**2. Основные методы обучения,** которые можно классифицировать:

*1) по способу организации занятий:*

- словесные (живое слово педагога, беседа, устное изложение, образный рассказ, объяснения, разъяснения, напоминания, указания);
- наглядные (наблюдение, демонстрация последовательности действий (показ эталона и способа действий в исполнении педагогом с дальнейшей работой обучающихся по образцу), иллюстрация изучаемого материала; в основе наглядных методов обучения на занятиях по программе лежит использование, по Г. М. Коджаспировой, предметной (разнообразных шахматных досок, наборов фигур) и изобразительной образной (рисунков, фотографий, обучающих презентаций), а также символической наглядности — таблиц, мнемосхем, опорных сигналов (по В. Ф. Шаталову));
- практические (выполнение тренировочных заданий и упражнений, самостоятельная творческая (проектная) деятельность);

*2) по уровню деятельности обучающихся:*

- объяснительно-иллюстративные;
- репродуктивные;
- частично-поисковые (эвристические);
- проблемного изложения;
- исследовательские.

Также используются:

а) аудиовизуальные и интерактивные методы подачи материала (просмотр обучающих презентаций, работа с цифровыми устройствами);

б) эмоциональные методы (подбор ассоциаций, образов, эмоциональное воздействие через живое слово педагога);

в) игровые методы (использование многообразия игр — дидактических, в том числе интерактивных, а также различных соревнований, викторин и т.д.);

**3. Основные методы воспитания:**

- объяснение;
- разъяснение;
- убеждение;
- этическая беседа;
- пример;
- замечание;
- педагогическое требование;
- поручение;
- просьба;
- состязание;
- приучение к аккуратности выполнения заданий, содержанию в порядке рабочего места;
- инструктаж по технике безопасности при нахождении в учреждении и на занятиях в объединении, при работе с материалами и оборудованием во время занятий;
- демонстрация верного порядка выполнения учебных заданий (показ образцов и примеров);
- методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности (формирования интереса обучающихся к освоению курса) — использование по-

знавательных игр (викторин), соревновательности, создание «сюрпризных моментов», позитивное эмоциональное воздействие педагога, положительное подкрепление (создание «ситуаций успеха», похвалы, одобрение), внедрение системы поощрения с элементами геймификации, награждение, поддерживание на занятиях атмосферы доброжелательности и взаимосотрудничества обучающихся между собой и с педагогом.

#### **4. Формы организации деятельности детей (обучения):**

- коллективно-групповая (учебные занятия в группах от 10 до 15 человек, организованных по уровню знаний и умений по программе);
- индивидуально-коллективная (проектная деятельность).

#### **Формы ведения образовательного процесса на занятиях:**

- фронтальная (при проведении учебных занятий, когда деятельность педагога осуществляется сразу со всеми детьми: группа получает одно задание, над которым работает каждый обучающийся в едином со всеми темпе, неся при этом личную ответственность за результат своей деятельности; таким образом цель, поставленная перед группой, становится целью каждого её члена, что способствует формированию различных точек зрения на решение учебной задачи, проблемы);
- групповая (при выполнении коллективных заданий, проведении дидактических игр, воспитательных и развлекательных мероприятий и т.д., когда обучающиеся делятся на микрогруппы согласно любому критерию, кроме уровня их знаний и умений по программе), в том числе **парная** (игровая практика за шахматной доской, совместные проекты).

**Основные формы проведения (организации) занятий:** учебное занятие, практическое занятие (игровая практика), игра-путешествие, соревнование (конкурс, викторина, турнир), олимпиада, творческая мастерская, мастер-класс, защита проектов.

**Формы подведения итогов по темам и тематическим блокам:** фронтальная (беседа, проверка выполнения письменного/творческого задания), индивидуальная (самостоятельная письменная/творческая (проектная) работа), групповая (выполнение игровых упражнений, игровая практика), диагностическая работа (тестирование), соревнование (викторина, турнир), защита творческого интерактивного проекта.

#### **5. Педагогические технологии:**

##### *5.1. Инновационные:*

- а) ИКТ (информационно-коммуникативные технологии), подразумевающие использование специальных компьютерных шахматных программ (обучающих, редакторов диаграмм, движков), учебных и интерактивных презентаций, онлайн-тренажеров, онлайн-платформ;
- б) геймификация (применение игровой механики и игрового мышления в учебном процессе);

##### *5.2. Современные:*

- а) здоровьесберегающие технологии (А. Н. Акимова), включающие в себя соблюдение нормативов длительности занятия, санитарных требований к поддержанию оптимального климата рабочего кабинета, обязательное введение в

структуру занятия физкультурных пауз и перерывов, пальчиковых тренингов (нейрогимнастики) и т.д.;

б) технология игрового обучения, игровой деятельности (Л. С. Выготский, В. В. Давыдов, Э. Эддинал, Ф. Персивал Д. Б. Эльконин и др.), заключающаяся в использовании на каждом занятии дидактических игр (на закрепление изученного материала, общее развитие логики);

в) технология дифференцированного обучения и воспитания, базирующаяся на идее индивидуального обучения на основе личностно-ориентированного подхода И. С. Якиманской, элементах идеи индивидуализации обучения в понимании И. Э. Унта;

г) элементы современных педагогических технологий — развивающего обучения (И. Г. Песталоцци, К. Д. Ушинский, Л. С. Выготский, Л. В. Занков, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов и др.), группового обучения, разноуровневого обучения (Дж. Кэрролл, Б. Блум, З. И. Калмыкова и др.), проблемного обучения, исследовательской и проектной деятельности, коммуникативной технология обучения и др.

**6. Типы занятий:** первично-ознакомительных (изучения нового материала) и комплексных (комбинированных); закрепления изученного и обобщающего повторения.

**Примерный алгоритм занятия по изучению нового материала (из расчёта длительности 1 занятия — 1 – 2 часа, с учётом физкультпаузы (2 – 3 минуты) и перерыва (15 минут)):**

- организационный момент, нейрогимнастика (3 минуты);
- «интеллектуальная разминка» — решение задачи на логику, проблемной ситуации для перехода к объявлению темы (до 5 – 10 минут);
- целеполагание, определение этапов работы, структуры занятия (2 минуты);
- фронтальная работа обучающихся с педагогом (до 10 – 20 минут) — изучение нового материала в ходе беседы, демонстрации последовательности действий;
- закрепление нового материала (до 5 – 20 минут) — фронтальная работа обучающихся с интерактивными тренажёрами, онлайн-платформами, выполнение игровых упражнений;
- самостоятельная письменная и/или творческая работа обучающихся в тетрадях (до 3 – 10 минут);
- фронтальная проверка результатов самостоятельной работы обучающихся (до 3 – 10 минут);
- подведение итогов занятия, самооценка обучающихся (2 – 5 минут);
- игровая практика (до 10 – 20 минут).

Время, оставшееся свободным в структуре занятия, прибавляется к времени игровой практики.

**Примерный алгоритм занятия по закреплению нового материала (из расчёта длительности 1 занятия — 1 – 2 часа, с учётом физкультпаузы (2 – 3 минуты) и перерыва (15 минут)):**

- организационный момент, нейрогимнастика (3 минуты);

- «интеллектуальная разминка» — решение задачи на логику или выполнение упражнения для актуализации пройденного материала и перехода к объявлению темы (до 5 – 10 минут);
- целеполагание, определение этапов работы, структуры занятия (2 минуты);
- закрепление изученного (до 5 – 10 минут) — фронтальная работа обучающихся с интерактивными тренажёрами, онлайн-платформами;
- самостоятельная письменная и/или творческая работа обучающихся в тетрадях (до 5 минут);
- фронтальная проверка результатов самостоятельной работы обучающихся (до 3 – 5 минут);
- подведение итогов занятия, самооценка обучающихся (2 – 5 минут);
- игровая практика (до 20 – 60 минут).

Время, оставшееся свободным в структуре занятия, прибавляется к времени игровой практики.

### **Раздел 3. Список информационных ресурсов**

1) ЛогикЛайк [Электронный ресурс]: образовательная онлайн-платформа для развития логики и математических способностей для детей 5 – 12 лет. URL: <https://logiclike.com/>

2) Прудникова Е. А., Волкова Е. И. Шахматы в школе. 1 класс. Методические рекомендации. — М.: Просвещение, 2019. — 87 с.

3) Скретч [Электронный ресурс]. URL: <https://scratch.mit.edu/>

4) Смирнов Д. С. Шахматы/Д. С. Смирнов — М : Издательство АСТ, 2018. — 192 с. : ил. — (Для самых любознательных).

5) Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя: — Обнинск: 2011. — 120 с.: ил.

6) Чеваннес, Сабрина. Шахматы для детей / Сабрина Чеваннес ; [пер. с англ. С.Худякова]. — М. : Эксмо, 2016. — 128 с. : ил. — (Шахматы и шашки для детей).

7) Шека А. 33 совета начинающему шахматисту: версия 1.02. [Электронный ресурс]: шахматный портал Chess.ru. URL: <http://lp.xchess.ru/>

**Рабочая программа модуля 1 «Стартовый уровень» дополнительной общеобразовательной — дополнительной общеразвивающей программы «Шахматы»**

## Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		все-го	теория	практика	
1	Введение в курс. Инструктаж по технике безопасности. Входная диагностика.	2	1	1	<b>фронтальная</b> (опрос, игра, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная (диагностическая) работа), <b>групповая</b> (игровая диагностическая практика)
2	Шахматная доска и её расположение. Шахматные фигуры: король, пешка. Угроза и защита. Взятие. Проведение центральной пешки с поддержкой короля.	8	2	6	<b>фронтальная</b> (опрос, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных/творческих заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная/творческая работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
3	Шахматные фигуры: ферзь. Шах, мат, пат. Мат ферзём и королём одинокому королю противника.	8	2	6	
4	Шахматные фигуры: ладья. Мат ладьёй и королём одинокому королю противника. Линейный мат.	10	2	8	
5	Шахматные фигуры: слон. Начальная позиция и начало партии. Дебютные катастрофы: «детский мат».	10	2	8	

6	Многообразие шахматных досок. Линии шахматной доски.	4	2	2	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, игровые упражнения), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная творческая работа и её представление), <b>групповая</b> (игровая практика)
7	Шахматные фигуры: конь. Дебютные катастрофы: мат Легалья.	8	2	6	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
8	Дебют и его принципы. Рокировка.	6	2	4	
9	Игра пешками: взятие на проходе, пешечные окончания.	6	2	4	
10	Игровая практика с шахматными часами.	14	1	13	
11	Зимний шахматный турнир.	4	1	3	<b>групповая</b> (соревнование)
12	Сила и ценность фигур.	6	2	4	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
13	Шахматная нотация.	8	2	6	<b>фронтальная</b> (опрос, диктант на слух, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных/творческих заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
14	Тактические приёмы: двойной удар («вилка» и «вилка с шахом»),	36	6	30	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютер-

	связка, контратака, «рентген». Шах и его тактические разновидности: «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».				ными программами, и/или онлайн-платформами, проверка выполнения письменных/творческих заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
15	Проектная деятельность.	10	4	6	<b>индивидуальная/групповая</b> (творческая (проектная) работа и её представление)
16	Итоговое занятие.	4	0	4	<b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная (диагностическая) работа), <b>групповая</b> (соревнование)
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>33</b>	<b>111</b>	

Содержание учебно-тематического плана

**Тема 1. Введение в курс. Инструктаж по технике безопасности. Шахматный этикет ведения партии. Входная диагностика.**

**Теория:** Правила поведения в объединении и на занятии, правила обращения с оборудованием. Знакомство с курсом «Шахматы»: режим и расписание занятий, краткое освещение цели и задач курса. Роль шахмат в культуре г. Нижний Тагил. Знакомство с учебным оборудованием (шахматные доски, рассортированные по боксам шахматные фигуры, миниатюрные шахматные наборы, компьютер/ноутбук и его составные части, сенсорные планшеты, беспроводная компьютерная мышь), материалами (тетрадь «#Я-шахматист») и персонажами курса, с шахматными программами для компьютера, заменяющими демонстрационную шахматную доску (DiagTransfer 3.0.1, Chess-board.ru), иными компьютерными шахматными программами (например для цифровых гаджетов — «Шахматы» (Miroslav Kisly), CHEZZ v1.25; для ПК — Hoyle Classic Board Games (коллекция мини-игр), «Большое шахматное путешествие, или как с Фрицем в шахматы играть научиться» (в нескольких частях)), и платформами (Lichess.org на основе движка Stockfish, Chessking.com), платформой LogicLike.ru. Система поощрений.

Шахматный этикет ведения партии на занятиях: правила коммуникации во время партии с противником, окружающими и с судьёй (педагогом), правила совершения хода, правила о касаниях фигур, правило об объявлении шаха, о невозможных ходах.

**Практика:** Дидактическая игра на знакомство «Осеннее дерево». Анкета «Мои увлечения». Входная диагностика в занимательной игровой форме. Диагностическая игра с реальным/виртуальным противником в «классические» шахматы из заданных позиций (без записи нотации и контроля времени).

**Тема 2. Шахматная доска и её расположение. Шахматные фигуры: король, пешка. Угроза и защита. Взятие. Проведение центральной пешки с поддержкой короля.**

**Теория:** Первичное представление о классической шахматной доске, её форме, сторонах. Деление шахматной доски на клетки (поля), принцип их цветового различия и чередования («шахматный порядок»), количество клеток в классической шахматной доске. Стороны доски (края), центр доски. Разнообразие шахматных досок в объединении. Узор шахматной доски в окружающем мире. Принципы верного расположения шахматной доски перед игроком в соответствии с цветом его фигур, справедливые для разных типов досок (с цифробуквенными обозначениями и без них, складных, досок разных размеров). Клетка А1 (нижняя левая клетка) и её цвет как опознавательный признак верного расположения доски для белых фигур.

Шахматный король, его значение в игре. Количество королей на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока). Внешний вид и отличительные признаки короля в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Разнообразие моделей шахматного короля в исторических и современных наборах. Ход короля, его схема («квадрат» короля). Возможности для хода короля при его положении в центре, на краю, в углу доски.

Король как главная шахматная фигура. Взаимодействие королей в партии и другие правила игры, связанные с королём. Понятие об ближней оппозиции. Первичное представление о цели игры, определении итогов партии (выигрыша/проигрыша). Понятие о ничьей, ничейные ситуации.

Понятие об алгоритме в программировании.

Первичное представление о пешке, её роли в игре. Внешний вид и отличительные признаки пешки в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Правила хода и взятия пешкой, правила её проведения и превращения в сильную фигуру. Понятие о сильных фигурах, отличие пешки от сильных фигур. Количество пешек на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока), их расположение в начальной позиции. Понятие о начальной позиции. Центральные и крайние пешки.

Понятие об угрозе и защите. Понятие о «битых полях». Понятие о взятии в шахматах, правила взятия. Понятие о «тихом ходе». Взятие королём и пешками. Защита пешки королём. Защита пешками друг друга (пешечная цепь).

Знакомство с программой «Шахматы» для планшета (разработчик Miroslav Kisly).

Понятие о сильных/слабых ходах, о лучшем ходе и его значении для успеха партии. Понятие о невозможных ходах. Выигрыш в результате серии невозможных ходов. Понятие о рациональной игре как достижении условий победы кратчайшим путём.

Понятие о проходной пешке. Препятствование продвижению пешек королём, принципы игры одиноким королём против пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки короля противника) и пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против одинокого короля соперника.

Принципы проведения центральной проходной пешки с поддержкой короля. Препятствование центральной проходной пешке одиноким королём. Понятие о выборе хода и лучшем ходе, важность его совершения в игре.

Шахматный этикет ведения партии на занятиях: правила коммуникации во время партии с противником, окружающими и с судьёй (педагогом), правила совершения хода, правила о касаниях фигур, о невозможных ходах.

**Практика:** Составление пазлов «Шахматная доска».

Тренировка верного расположения шахматной доски перед собой (с досками разных размеров).

Выполнение малофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на узнавание узора шахматной доски в реальном мире, на сравнение внешнего вида шахматного короля с другими фигурами (с применением знаний о его отличительных признаках), на выбор лучшего хода при игре одиноким королём против пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки короля противника) и пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против одинокого короля соперника, на выбор лучшего хода при проведении центральной проходной пешки с поддержкой короля и препятствовании её проведению).

Выполнение малофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на верное расположение доски, на принцип цветового чередования её клеток, на различение сторон и центра доски, на отображение схемы ходов короля, на закрепление понятий об угрозе/защите/взятии, на закрепление представлений о ходе короля, правилах его перемещения по доске и взаимодействия с королём противника, а также другими союзными/чужими фигурами, на закрепление представлений о ходе пешки, правилах её перемещения по доске и взаимодействия (создания угрозы/защиты) с другими пешками, а также союзным/чужим королём, на принципы игры одиноким королём против пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки короля противника) и пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против одинокого короля соперника, на принципы проведения центральной проходной пешки с поддержкой короля и препятствования её проведению одиноким королём).

Решение логических задач в тетради с использованием алгоритмов программирования.

Создание собственных малофигурных позиций и заданий на изучаемую тему.

Игра из заданных позиций в «классические» шахматы (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений защищать поле, владеть оппозицией, блокировать пешки, играть против пешечной цепи, проводить центральную проходную пешку с поддержкой короля и препятствовать её проведению.

**Тема 3. Шахматные фигуры: ферзь. Шах, мат, пат. Мат ферзём и королём одинокому королю противника.**

**Теория:** Первичное представление о линиях шахматной доски (горизонтали, вертикали, диагонали). Линии шахматной доски в окружающем мире.

Ферзь (королева) как фигура, перемещающаяся по всем линиям шахматной доски. Значение ферзя в игре. Ферзь как сильнейшая шахматная фигура, объединяющая силы двух фигур. Количество ферзей на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока). Внешний вид и отличительные признаки ферзя в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Отличия во внешнем виде ферзя и короля. Разнообразие моделей ферзя в исторических и современных наборах. Ход ферзя, его схема. Возможности для хода ферзя при его положении в центре, на краю, в углу доски. Понятие о длине хода, короткие и длинные ходы. Рациональное движение ферзём по доске.

Понятие о цели игры (условиях победы). Основные понятия шахматной партии, связанные с королём, — шах, мат, пат (ничья). Шах как особая угроза главной шахматной фигуре (королю), принципы оптимального объявления шаха в игре («полезный» шах). Синонимы шаха (атака, нападение, удар). Способы защиты от шаха: уйти из-под удара, перекрыть линию угрозы, побить нападшую фигуру. Мат как шах, от которого нет защиты, принцип его определения и создания в партии. Ничейные ситуации в игре. Пат как разновидность ничьей — позиция, в которой у противника нет возможности совершить ход любой фигурой; принцип создания пата и его предотвращения в партии.

Шахматный этикет: правило об объявлении шаха.

Препятствование продвижению пешек ферзём, принципы игры ферзём (без поддержки короля) против пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки короля противника) и игры пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ферзя (без поддержки короля).

Принципы проведения проходной пешки при поддержке ферзя (защита по вертикали спереди и позади пешки), препятствование ферзём её проведению при поддержке короля/ферзя противника (отсечение и задержка короля противника по горизонтали/вертикали).

Основные принципы и логическая последовательность (алгоритм) действий при матовании ферзём и королём одинокого короля противника. Принципы сопротивления одиноким королём при его матовании ферзём и королём.

**Практика:** Выполнение малофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на поиск линий шахматной доски в окружающей действительности, на сравнение внешнего вида короля и ферзя между собой и с другими фигурами (с применением знаний об их отличительных признаках), на рациональное движение фигурой по доске, на объявление «полезного» шаха, на определение способов защиты от шаха и выбор лучшего из них, на различение шаха, мата и пата, на мат в 1 ход, на выбор лучшего хода при препятствовании ферзём (без поддержки короля) продвижению пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника) и при игре за пешечную цепь (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ферзя (без поддержки короля), на выбор лучшего хода при проведении пешки с поддержкой ферзя и препятствовании ферзём её проведению при поддержке короля/ферзя противника, на матование ферзём и королём одинокого короля противника и сопротивление ему).

Выполнение малофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на отображение схемы ходов ферзя и закрепление представлений о его ходе и взаимодействии с другими фигурами (в том числе взятии), на объявление шаха несколькими способами, на защиту от шаха различными способами (в том числе с выбором лучшего из нескольких), на превращение заданной позиции в мат и пат путём добавления фигуры, на препятствование ферзём (без поддержки короля) продвижению пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника) и продвижение пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ферзя (без поддержки короля), на проведение пешки с поддержкой ферзя и препятствование ферзём её проведению при поддержке короля/ферзя противника, на последовательность (алгоритм) объявления мата ферзём и королём одинокому королю противника и сопротивление ему, на мат в 1 ход).

Разбор и практическое закрепление алгоритма матования ферзём и королём одинокого короля противника.

Решение логических задач в тетради с использованием алгоритмов программирования.

Создание собственных малофигурных позиций и заданий на изучаемую тему.

Игра из заданных позиций в «классические» шахматы (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений препятствовать ферзём (без поддержки короля) продвижению нескольких пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника), играть пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ферзя (без поддержки короля), проводить проходную пешку при поддержке ферзя и препятствовать ферзём её проведению при поддержке короля/ферзя противника, ставить мат ферзём и королём одинокому королю противника и сопротивляться ему.

**Тема 4. Шахматные фигуры: ладья. Мат ладьёй и королём одинокому королю противника. Линейный мат.**

**Теория:** Понятие о тяжёлых фигурах. Ладья, её значение в игре. Количество ладей на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока). Понятие о парных фигурах. История происхождения внешнего вида и наименования фигуры в её взаимосвязи с историей происхождения шахмат. Внешний вид и отличительные признаки ладьи в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Разнообразие моделей ладьи в исторических и современных наборах. Ход ладьи, его схема. Возможности для хода ладьи при её положении в центре, на краю, в углу доски. Первичное представление о силе и ценности фигур.

Игра ферзём/королём против ладьи. Игра ладьёй против короля.

Препятствование продвижению пешек ладьёй, принципы игры ладьёй (без поддержки короля) против пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки короля противника) и игры пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ладьи (без поддержки короля).

Принципы проведения проходной пешки при поддержке ладьи (защита по вертикали спереди и позади пешки), препятствование ладьёй её проведению при поддержке короля/тяжёлой фигуры противника (отсечение и задержка короля противника по горизонтали/вертикали).

Основные принципы и логическая последовательность (алгоритм) действий при матовании ладьёй и королём одинокого короля противника. Принципы сопротивления одиноким королём при его матовании ладьёй и королём.

Линейный мат тяжёлыми фигурами, принципы и логическая последовательность (алгоритм) действий по его реализации в партии. Линейный мат по горизонтали/вертикали на краю доски (двумя ладьями, двумя ферзями, ладьёй и ферзём). Принципы игры против различных разновидностей линейного мата.

**Практика:** Выполнение малофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на закрепление сведений о происхождении внешнего вида и наименования фигуры, на выбор лучшего хода при игре ладьёй против короля и ферзём/королём против ладьи, на выбор лучшего хода при препятствовании ладьёй (без поддержки короля) продвижению пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника) и при игре за пешечную цепь (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ладьи (без поддержки короля), на выбор лучшего хода при проведении пешки с поддержкой ладьи и препятствование ладьёй её проведению при поддержке короля/тяжёлой фигуры противника, на матование ладьёй и королём одинокого короля противника и сопротивление ему, на линейный мат различными сочетаниями тяжёлых фигур у края доски по горизонтали/вертикали и сопротивление ему).

Выполнение малофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на отображение схемы ходов ладьи и закрепление представлений о её ходе и взаимодействии с другими фигурами (в том числе взятии), на препятствование ладьёй (без поддержки короля) продвижению пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника) и продвижение пешечной цепи (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ладьи (без поддержки короля), на проведение пешки с поддержкой ладьи и препятствование ладьёй её проведению при поддержке короля/тяжёлой фигуры противника, на последовательность (алгоритм) объявления мата ладьёй и королём одинокому королю противника и сопротивление ему, на линейный мат различными сочетаниями тяжёлых фигур у края доски по горизонтали/вертикали и сопротивление ему).

Решение на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске мало- и многофигурных заданий на мат тяжёлой фигурой в 1 ход.

Разбор и практическое закрепление алгоритма реализации линейного мата по горизонтали/вертикали на краю доски с использованием различных сочетаний тяжёлых фигур, а также мата ладьёй и королём одинокому королю противника.

Решение логических задач в тетради с использованием алгоритмов программирования.

Создание собственных малофигурных позиций и заданий на изучаемую тему.

Игра из заданных позиций в «классические» шахматы (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений препятствовать ладьёй (без поддержки короля) продвижению нескольких пешек (с поддержкой и без поддержки короля противника), играть пешечной цепью (с поддержкой и без поддержки союзного короля) против ладьи (без поддержки короля), проводить проходную пешку при поддержке ладьи и препятствовать ладьёй её проведению при поддержке короля/тяжёлой фигуры противника, ставить мат ладьёй и королём одинокому королю противника и сопротивляться ему, ставить линейный мат различными сочетаниями тяжёлых фигур у края доски по горизонтали/вертикали и сопротивляться ему.

**Тема 5. Шахматные фигуры: слон. Начальная позиция и начало партии. Дебютные катастрофы: «детский мат».**

**Теория:** Понятие о лёгких фигурах, их роли в партии и отличиях от тяжёлых фигур. Слон, его значение в игре. Количество слонов на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока), их классификация по цвету поля, занимаемого фигурой в начальной позиции (чернопольный/белопольный), по месту расположения на флангах (королевский/ферзевый). История происхождения внешнего вида и наименования фигуры в её взаимосвязи с историей происхождения шахмат; исторические и иностранные наименования слона. Внешний вид и отличительные признаки слона в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Отличия во внешнем виде слона, ферзя, короля и пешки. Разнообразие моделей слона в исторических и современных наборах. Ход слона, его схема. Возможности для хода слона при его положении в центре, на краю, в углу доски. Первичное представление о силе и ценности слона.

Понятие о цикле в программировании.

Игра слоном против ладьи. Игра королём/ладьёй против слона. Первичное представление о матовании двумя слонами одинокого короля противника.

Понятие о начальной позиции, расположении в ней сильных фигур. Принципы определения места ферзя и короля, слона и коня в начальной позиции.

Первичное представление об этапах партии (дебют (начало), миттельшпиль (середина), эндшпиль (окончание)). Понятие о дебюте, значение верно разыгранного дебюта для успеха партии; основные принципы дебюта, связанные с выведением лёгких фигур в центр, их значение для успеха партии и реализация в игре.

Понятие о дебютных катастрофах. «Дурацкий мат», «детский мат» как наиболее популярные разновидности дебютных катастроф. Логическая последовательность (алгоритм) действий при объявлении «детского мата». Предотвращение «детского мата».

**Практика:** Выполнение мало- и многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на закрепление сведений о происхождении внешнего вида и наименования фигуры, на выбор лучшего хода при игре слоном против других

фигур (кроме коня) и другими фигурами против слона, при матовании одинокого короля противника двумя слонами, при объявлении «детского мата» и защите от него).

Выполнение мало- и многофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на отображение схемы ходов слона и закрепление представлений о его ходе и взаимодействии с другими фигурами, на мат двумя слонами одинокому королю противника и «детский мат» в 1 ход, а также их предотвращение).

Решение логических задач в тетради с использованием простейших циклов в алгоритмах программирования.

Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений ставить «детский мат» и избегать его.

### **Тема 6. Многообразие шахматных досок. Линии шахматной доски.**

**Теория:** Классификация шахматных досок (по цветовому решению, форме, величине, количеству клеток и т.д.). Линии шахматной доски (горизонталь, вертикаль, диагональ), их отличия по числу на доске, количеству и цветам клеток в одной линии; порядок отсчёта линий шахматной доски, их цифробуквенные обозначения. Произношение букв, обозначающих вертикали, их запись от руки. Фигуры, которые ходят по этим линиям.

**Практика:** Разработка проектного продукта «Необыкновенная шахматная доска» (выполнение эскиза для будущей оригинальной игры). Работа с прописью (буквы шахматной нотации). Диктант на слух (запись букв шахматной нотации). Дидактические игры и выполнение заданий (упражнений) на интерактивных тренажёрах на тренировку умений различать линии шахматной доски, вести их отсчёт.

### **Тема 7. Шахматные фигуры: конь. Мат Легалья.**

**Теория:** Конь как самая необычная шахматная фигура, его значение в игре. Количество коней на доске перед началом игры (общее/у каждого игрока). Внешний вид и отличительные признаки коня в наборах для демонстрационной (в том числе виртуальной) шахматной доски, для реальной шахматной доски. Многообразие моделей коня в исторических и современных наборах. Ход коня, его схема («круг» коня). Принципы правильного хода конём. Возможности для хода коня при его положении в центре, на краю, в углу доски. Первичное представление о силе и ценности коня.

Игра конём против тяжёлых фигур и слона. Игра королём, тяжёлыми фигурами и слоном против коня. Шах и мат конём, понятие о «спёртом мате».

Представление хода коня с помощью записи цикла в программировании.

Конь как первая фигура, открывающая дебют. Первичное представление о многообразии дебютов с участием коня. Дебют четырёх коней.

Мат Легалья как одна из наиболее известных разновидностей дебютных катастроф с участием шахматных коней. Логическая последовательность (алгоритм) действий при объявлении мата Легалья. Предотвращение мата Легалья.

**Практика:** Выполнение мало- и многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах (на выбор лучшего хода при игре конём против других фигур и

другими фигурами против коня, при объявлении мата Легалья и защите от него, при объявлении «спёртого мата» и защите от него).

Выполнение мало- и многофигурных заданий в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на отображение схемы ходов коня и закрепление представлений о его ходе и взаимодействии с другими фигурами, на «спёртый мат» и мат Легалья в 1 ход, а также его предотвращение).

Решение логических задач в тетради с использованием 1–2-хступенчатых циклов в алгоритмах программирования.

Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений ставить мат Легалья и избегать его.

### **Тема 8. Дебют и его принципы. Рокировка.**

**Теория:** Понятие об этапах партии (дебют (начало), миттельшпиль (середина), эндшпиль (окончание)). Понятие о дебюте, значение верно разыгранного дебюта для успеха партии. Множественность вариантов первого хода в дебюте, принципы его оптимального выбора. Шахматная доска, её центр и фланги (королевский, ферзевый), захват центра в дебюте и его значение для успеха партии. Основные принципы дебюта, их значение для успеха партии и реализация в игре. «Идеальное» расположение фигур в дебюте («голова быка»). Понятие о манёвренности фигур. Условная продолжительность дебюта (количество ходов).

Рокировка как уникальный ход шахматной партии, принципы её выполнения, условия рокировки, разрешающие и запрещающие. Значимость рокировки в партии. Рокировка в длинную и короткую сторону.

**Практика:** Выполнение многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах и в тетради на соблюдение принципов дебюта и поиск их нарушений в началах партий, на осуществление рокировки с соблюдением её условий, разрешающих и запрещающих. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений правильно начинать партию в соответствии с принципами дебюта и правильно осуществлять рокировку.

### **Тема 9. Игра пешками: взятие на проходе, пешечные окончания.**

**Теория:** Взятие на проходе как особое правило хода пешки, его принципы.

Ключевые принципы игры в пешечных окончаниях: активная роль короля, игра на двух флангах, размен фигур, защита проходной пешки.

**Практика:** Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске на осуществление взятия на проходе, реализацию принципов игры в пешечных окончаниях. Игра из заданных позиций в «классические» шахматы (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений планирования и реализации планов в пешечных окончаниях.

### **Тема 10. Игровая практика с шахматными часами.**

**Теория:** Шахматные часы (таймер), их устройство, разновидности (механические, электронные, компьютерные) и их отличия. Эксплуатация шахмат-

ных часов: завод, выставление времени, остановка, хранение. Принципы ведения партии с шахматными часами (с контролем времени), без записи нотации. Понятие «цейтнот». «Классические» шахматы (от 60 минут) и «быстрые шахматы», или «рапид» (свыше 10, но менее 60 минут), их отличия по контролю времени.

**Практика:** Игра на реальных досках в быстрые шахматы (рапид, 15 минут) без записи нотации на тренировку умения правильно распределять время на партию.

### **Тема 11. Зимний шахматный турнир.**

**Теория:** Основные правила проведения шахматных турниров. Турнир по олимпийской системе (на выбывание). Принципы жеребьёвки и составления пар игроков на турнире, перемены цветов. Игровые столы, их нумерация, расположение досок. Шахматный этикет на турнире. Принципы судейства, начисления очков и присуждения призовых мест в турнире. Психологический настрой на турнир.

**Практика:** Зимний шахматный турнир в «классические» шахматы, без записи нотации и контроля времени (по олимпийской системе).

### **Тема 12. Сила и ценность фигур.**

**Теория:** Понятие «материал» (шахматные фигуры). Понятия силы и ценности шахматных фигур, отличие силы от ценности. Абсолютная сила фигур. Сравнение шахматных фигур по силе и ценности: пешка как базовая единица ценности фигур; тяжёлые и лёгкие фигуры, их «стоимость» в пешках; король как особая фигура, его значение в партии. Критерии силы фигур (зависимость от ударности (количества контролируемых полей) и подвижности — количества направлений возможного движения, скорости и маневренности).

Понятие о размене, значение размена в партии. Принципы размена. Понятие о равноценности и неравноценности.

Понятие о материальном равновесии и материальном преимуществе (перевесе), выигрыше качества (ферзь против ладьи, ладья против лёгкой фигуры, лёгкая фигура против пешки).

**Практика:** Промежуточная диагностическая работа. Выполнение мало- и многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске (на сравнение силы (ценности) фигур, определение равноценности размена, возможности получения материального преимущества/равновесия, выигрыша качества). Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений осуществлять равноценный размен, добиваться материального преимущества/равновесия, выигрывать качество.

### **Тема 13. Шахматная нотация.**

**Теория:** Полная шахматная нотация, её назначение. Принципы записи полной шахматной нотации: обозначение клеток/полей доски, запись наименований фигур в российской и международной шахматной нотации. Особые символы шахматной нотации и принципы их использования для записи ходов и взаимодействия фигур во время партии («тихий ход», взятие, ход чёрных, шах,

мат, пат (ничья), рокировка в длинную и короткую сторону, превращение пешки).

**Практика:** Работа с прописью на тренировку разборчивого изображения от руки букв шахматной нотации. Диктант на слух (узнавание букв шахматной нотации по их произношению). Игровые упражнения «Почтальон», «Перекрёсток», «Морской бой». Решение мало- и многофигурных задач с записью ходов при помощи шахматной нотации. Выполнение в тетради заданий типа «Найди ошибку». Создание собственных заданий на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции с реальным/виртуальным противником без контроля времени, с записью первых 10 ходов при помощи шахматной нотации.

**Тема 14. Тактические приёмы: двойной удар («вилка» и «вилка с шахом»), связка, контратака, «рентген». Шах и его тактические разновидности: «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».**

**Теория:** Понятия «стратегия» и «тактика», их различия. Первичное представление о планировании игры. Понятие о тактических приёмах (ударах фигур), их значение для успеха партии.

Тактический приём «двойной удар» («вилка» и «вилка с шахом»), принципы его реализации. Двойной удар как ловушка в дебюте «защита двух коней». Предотвращение двойного удара («вилки» и «вилки с шахом»).

Тактический приём «контратака», принципы его реализации. Контратака как концепция дебюта «русская партия». Предотвращение контратаки.

Тактический приём «связка» как основа других тактических приёмов, принципы его реализации. Фигуры связывающая, связанная (заслоняющая), прикрываемая. Типы связок: полная (абсолютная/относительная), неполная. Связка в ловушке «русской партии». Предотвращение связки.

Тактический приём, основанный на связке: «рентген», принципы его реализации. «Рентген» как линейный удар. Предотвращение «рентгена».

Тактическая разновидность шаха: «вскрытый (открытый) шах», принципы его реализации. «Двойной шах» как тактическая разновидность «вскрытого шаха». Реально возможное (допустимое правилами) количество шахов на доске. Предотвращение «вскрытого/двойного шаха». Ловушка со «вскрытым шахом» в дебюте «русская партия».

**Практика:** Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске на узнавание в позиции, осуществление и предотвращение тактических приёмов: двойной удар («вилка» и «вилка с шахом»), связка, контратака, «рентген», «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах». Создание собственных позиций с двойным ударом («вилкой» и «вилкой с шахом»), связкой, контратакой, «рентгеном», «вскрытым (открытым) шахом», «двойным шахом». Игра в «классические» шахматы из начальной позиции противником (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным на тренировку умений осуществлять в партии изученные тактические приёмы.

### Тема 15. Проектная деятельность.

**Теория:** Многообразие игр на шахматной доске: игры шахматного типа (чатуранга — прародительница шахмат, таврели — русские шахматы, макрук, шахматы Филидора и др.), шашки и игры шашечного типа («волки и козлёнок», поддавки, уголки и т.д.).

**Практика:** Разработка собственной игры (настольной/компьютерной) на основе шахматной доски и существующих игр на ней. Знакомство с материалами (самоклеющаяся бумага, пенопласт, картон, пластик, полипропилен, суперклей и т.д.) и инструментами (линейка, циркуль, канцелярский нож и т.д.), средами программирования (Scratch, App Inventor).

### Тема 16. Итоговое занятие.

**Практика:** Итоговая диагностическая работа, разбор допущенных в ней ошибок. Итоговый шахматный турнир на выбывание по «классическим» шахматам без контроля времени с нотационной записью первых 10 ходов каждой партии.

Приложение № 2

## Рабочая программа модуля 2 «Базовый уровень» дополнительной общеобразовательной — дополнительной общеразвивающей программы «Шахматы»

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		все-го	теория	практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Шахматный рейтинг и шахматные разряды. Психологический настрой начинающего шахматиста. Входная диагностика.	2	1	1	<b>фронтальная</b> (опрос, игра), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная (диагностическая) работа), <b>групповая</b> (игровая диагностическая практика)
2	Повторение. Шахматная нотация. Ценность фигур.	6	2	4	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, диктант на слух, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые

					упражнения, проверка выполнения письменных/творческих заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
3	Повторение. Шах, мат, пат (ничья).	4	1	3	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных/творческих заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
4	Повторение. Дебют и его принципы. Дебютные катастрофы. Рокировка.	6	2	4	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
5	Повторение. Тактические приёмы: «вилка» (двойной удар), связка, контратака, «рентген». Шах и его тактические разновидности: «двойной шах», «вскрытый (открытый) шах».	16	7	9	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, проверка выполнения письменных/творческих заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
6	Игра с шахматными	2	0	2	<b>групповая</b> (игровая прак-

	часами: блиц, быстрые и «классические» шахматы.				тика)
7	Анализ позиций и партий. Ценность лёгких фигур на разных этапах игры.	8	4	4	<b>фронтальная</b> (опрос, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
8	Зимний шахматный турнир.	4	1	3	<b>групповая</b> (соревнование)
9	Ничья, способы её целенаправленного достижения. «Вечный шах».	6	2	4	<b>фронтальная</b> (опрос, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
10	Мат и его основные разновидности: линейный мат (повторение).	4	1	3	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами,
11	Мат и его основные разновидности: мат тяжёлой фигурой и королём одинокому королю противника (повторение).	6	2	4	и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных/творческих заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
12	Мат и его основные разновидности: мат тяжёлой фигурой на последней горизонтали.	2	1	1	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами,
13	Мат и его основные разновидности:	6	2	4	и/или онлайн-платформами, проверка выполнения письмен-

	ближний мат ферзём при поддержке различных фигур.				ных/творческих заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
14	Пешечные окончания: проходная пешка при поддержке короля.	4	1	3	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
15	Пешечные окончания: проходная пешка при поддержке тяжёлых фигур.	2	1	1	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
16	Пешечные окончания: основные принципы игры в пешечных окончаниях.	6	2	4	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
17	Дебют и его основные разновидности.	10	4	6	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
18	Дебютный репертуар. «Дебютные катастрофы» и ловушки в дебюте.	10	4	6	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, игровые упражнения, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
19	Игра в миттельшпиле: позиционные факторы (открытые линии, сдвоенные ладьи, 7-я горизон-	16	6	10	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или

	таль, сдвоенные пешки, атака на рокировку).				онлайн-платформами, проверка выполнения письменных заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
20	Игра с шахматными часами: блиц, быстрые шахматы, «классические» шахматы.	2	0	2	<b>групповая</b> (игровая практика)
21	Игра в миттельшпиле: жертвы.	6	2	4	<b>фронтальная</b> (опрос, тестирование, работа с интерактивными тренажёрами, и/или компьютерными программами, и/или онлайн-платформами, проверка выполнения письменных/творческих заданий), <b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная работа), <b>групповая</b> (игровая практика)
22	Игра в миттельшпиле: комбинации (отвлечение, уничтожение защиты, завлечение, перегрузка, блокировка, рентген).	12	4	8	
23	Итоговое занятие.	4	0	4	<b>индивидуальная</b> (самостоятельная письменная (диагностическая) работа), <b>групповая</b> (соревнование)
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>50</b>	<b>94</b>	

Содержание учебно-тематического плана

**Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Шахматный рейтинг и шахматные разряды. Психологический настрой начинающего шахматиста. Входная диагностика.**

**Теория:** Правила поведения в объединении и на занятии, правила обращения с оборудованием. Краткое освещение цели и задач модуля.

Начальное понятие о рейтинге, званиях и разрядах шахматистов, разрядных нормах и условиях их выполнения (спортивная шахматная дисциплина, возраст/возрастная категория игрока, количество партий, количество набранных очков). Шахматная «карьеря». Лучший шахматист современности — Магнус Карлсен. Способы определения примерного рейтинга (уровня игровых умений) шахматиста вне соревнований.

Психологический настрой начинающего шахматиста, его принципы.

**Практика:** Анкета «Мои увлечения». Входная диагностическая работа. Диагностическая игра с реальным/виртуальным противником в «классические»

шахматы из заданных позиций (с контролем времени 15 минут, без записи нотации; с записью первых 10 ходов с помощью нотации и без контроля времени).

## **Тема 2. Повторение. Шахматная нотация. Ценность фигур.**

**Теория:** Повторение сведений:

- о разнообразии шахматных досок (их форм, размеров, цветов и количества клеток);
- о составных частях шахматной доски (клетки/поля, линии, края/стороны, центр);
- о линиях шахматной доски (горизонтали, вертикали, диагонали), их различиях, нотационных обозначениях, порядке отсчёта;
- о расположении доски перед игроками в соответствии с цветом фигур, его принципах для разных типов досок (с цифро-буквенными обозначениями и без них, складных, досок разных размеров);
- об использовании клетки А1 как опознавательного признака верного расположения доски для белых фигур.

Повторение сведений:

- о принципе обозначения клеток/полей доски в шахматной нотации;
- о записи наименований фигур в шахматной нотации, российской и международной;
- о символах шахматной нотации, используемых для записи ходов и взаимодействия фигур во время партии («тихий ход», взятие, ход чёрных, шах, мат, пат (ничья), рокировка в длинную и короткую сторону, превращение пешки). Тренировка произношения букв шахматной нотации, их записи от руки.

Понятие о сокращённой шахматной нотации, принципы её записи. Трудные случаи записи сокращённой шахматной нотации. Бланки для записи партии, принципы записи партии. Принципы чтения сокращённой шахматной нотации и восстановления партии по ней.

Повторение сведений:

- о факторах силы (ценности) фигур (зависимости от количества контролируемых полей, количества направлений возможного движения, от скорости и маневренности);
- о принципах размена, его равноценности;
- о материальном равновесии и материальном преимуществе (перевесе), выигрыше качества (ферзь против ладьи, ладья против лёгкой фигуры, лёгкая фигура против пешки).

Начальное понятие об анализе партии.

**Практика:** Выполнение задания на интерактивном тренажёре на различение линий шахматной доски. Работа с прописью на тренировку разборчивого изображения от руки букв шахматной нотации. Диктант на слух (узнавание букв шахматной нотации по их произношению). Выполнение в тетради заданий типа «Найди ошибку». Игровые упражнения «Почтальон», «Перекрёсток», «Морской бой». Создание собственных заданий на тему «Шахматная нотация». Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах, на виртуальной демонстрационной доске, а также в тетради (с записью ответов с помощью полной/сокращённой шахматной нотации) на сравнение ценности шах-

матных фигур при выборе хода со взятием, на определение равноценности размена, на вынуждение противника осуществить неравноценный размен, на достижение материального преимущества/равновесия, выигрыша качества. Выполнение задания на интерактивном тренажёре «Сократи нотацию». Восстановление короткой партии по записи полной/сокращённой нотации. Решение малофигурных задач в тетради на мат в 2 хода с записью ответов с помощью сокращённой шахматной нотации. Анализ фрагментов партии при содействии педагога. Игра в «классические» шахматы из заданных позиций (без контроля времени и с записью первых 10-ти ходов с помощью полной/сокращённой шахматной нотации) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений осуществлять равноценный размен, добиваться материального преимущества/равновесия, выигрывать качество.

### **Тема 3. Повторение. Шах, мат, пат (ничья).**

**Теория:** Повторение сведений:

- об угрозе и защите, «битых полях», о способах защиты любой фигуры (уйти с битого поля, взять атакующую фигуру, перекрыть линию атаки);
- о шахе как угрозе королю, принципах рациональной атаки на короля («полезном» шахе).

Шах как способ получения инициативы в игре. Повторяющийся подряд шах как способ психологического давления.

Повторение сведений:

- о мате как цели игры, его признаках (условиях победы);
- о ничейных ситуациях в игре, о пате как разновидности ничьей, случившейся в партии по причине невыполнения шахматистом одного из условий победы (реализации мата в игре).

**Практика:** Выполнение мало- и многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске на определение битых полей. Решение мало- и многофигурных заданий типа «Объявление шаха несколькими способами/несколько раз подряд», «Превращение позиции в мат и пат путём хода или добавления фигуры» на виртуальной демонстрационной доске. Решение мало- и многофигурных заданий на интерактивных тренажёрах и в тетради на определение способов защиты от нападения на фигуру (в том числе с выбором лучшего из нескольких), на определение позиций, в которых можно объявить «полезный» шах, на получение инициативы в игре с помощью шаха, на различение шаха, мата и пата («Шах или мат», «Мат или пат», «Определи позицию (шах, мат, пат или ничего из перечисленного)»), на мат в 1 ход, на предотвращение пата или исправление ошибки игрока, приведшей к пату. Анализ фрагментов партий при содействии педагога. Создание собственных малофигурных позиций на мат в 1 ход. Игра в «классические» шахматы из заданных позиций (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений объявлять шах несколькими способами, оказывать психологическое давление на противника путём объявления шаха несколько ходов подряд, получать инициативу в игре с помощью шаха, ставить мат и избегать пата в заведомо выигрышной позиции.

#### **Тема 4. Повторение. Дебют и его принципы. Дебютные катастрофы. Рокировка.**

**Теория:** Повторение сведений:

- об этапах игры (дебюте, миттельшпиле, эндшпиле);
- о принципах успешного развития фигур в дебюте, о его значении для успеха партии;
- о множественности вариантов первого хода в дебюте, принципах его оптимального выбора;
- о важности захвата центральных полей в дебюте;
- об «идеальном» расположении фигур в дебюте, называемом «голова быка»;
- об условной продолжительности дебюта (количестве ходов);
- о дебютных катастрофах и наиболее известных их разновидностях — «детском мате» и мате Легалья;
- о рокировке в длинную и короткую сторону, её принципах, разрешающих и запрещающих условиях выполнения.

**Практика:** Решение на виртуальной демонстрационной доске многофигурных задач типа «Выбор лучшего хода, продолжающего развитие фигур в дебюте». Решение многофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на поиск нарушений принципов дебюта в начале партии, на выбор лучшего хода, продолжающего развитие фигур в дебюте, на объявление и предотвращение «детского» мата и мата Легалья, на осуществление рокировки с учётом разрешающих и запрещающих условий. Анализ фрагментов партий при содействии педагога. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без контроля времени и с записью первых 10-ти ходов с помощью сокращённой шахматной нотации) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений оптимально развивать фигуры в дебюте и осуществлять рокировку, создавать и предотвращать дебютные катастрофы.

#### **Тема 5. Повторение. Тактические приёмы: «вилка» (двойной удар), связка, контратака, «рентген». Шах и его тактические разновидности: «двойной шах», «вскрытый (открытый) шах».**

**Теория:** Повторение сведений:

- о тактических приёмах (ударах фигур), таких, как двойной удар («вилка» и «вилка с шахом»), связка (полная (абсолютная/относительная), неполная), контратака, «рентген», о принципах их реализации и предотвращения.
- о тактических разновидностях шаха, таких, как «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах», о принципах их реализации и предотвращения.

**Мат Рети.**

**Практика:** Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах, в тетради и на виртуальной демонстрационной доске на узнавание в позиции, осуществление и предотвращение тактических приёмов: двойной удар («вилка» и «вилка с шахом»), связка, контратака, «рентген», «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах», мат Рети. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Создание собственных позиций с двойным ударом («вилкой» и «вилкой с шахом»), связкой, контратакой, «рентгеном», «вскрытым (открытым) шахом», «двойным шахом», матом Рети. Игра в «классические» шахматы из

начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений осуществлять в партии изученные тактические приёмы.

### **Тема 6. Игра с шахматными часами: блиц, быстрые и «классические» шахматы.**

**Теория:** Повторение сведений об устройстве, разновидностях, правилах эксплуатации шахматных часов (механических, электронных, компьютерных) и принципах ведения партии с шахматными часами (с контролем времени), с записью нотации и без неё. Повторение понятия «цейтнот».

Спортивные шахматные дисциплины, отличающиеся контролем времени: «блиц» (до 10 минут включительно), «быстрые шахматы», или «рапид» (свыше 10, но менее 60 минут). «Классические» шахматы (без контроля времени или от 60 минут).

**Практика:** Игра из начальной позиции на реальных досках (без записи нотации) с использованием шахматных часов в блиц (10 минут) и быстрые шахматы (рапид, 15 минут), а также с записью нотации в «классические» шахматы (60 минут).

### **Тема 7. Анализ позиций и партий. Ценность лёгких фигур на разных этапах игры.**

**Теория:** Анализ позиции/партии, его роль в достижении выигрыша и в становлении шахматиста (влияние на формирование и улучшение навыков игры). Принципы проведения анализа позиции/партии, его своевременность. Использование специальных шахматных программ при анализе партии. Понятия «материальный перевес», «позиционное преимущество». Запись комментариев к партии с помощью шахматной нотации. Понятие об ошибочных ходах (зевках, неточностях), удачных и сомнительных ходах, оригинальных/неожиданных ходах.

Зависимость ценности лёгких фигур от позиции. Преимущество двух слонов. Позиционные различия в ценности коня и слона. «Плохой» слон и избавление от него.

**Практика:** Решение задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на определение позиционной ценности лёгких фигур, материального перевеса, позиционного преимущества одной из сторон. Анализ коротких партий и их фрагментов в соответствии с изученными принципами его осуществления с целью определения материального перевеса, позиционного преимущества одной из играющих сторон. Анализ позиций с целью определения ценности лёгких фигур. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений определения позиционной ценности лёгких фигур, достижения материального перевеса, позиционного преимущества.

### **Тема 8. Зимний шахматный турнир.**

**Теория:** Повторение сведений об основных правилах проведения шахматных турниров, о принципах жеребьёвки и составления пар игроков на турнире, перемены цветов, расположении и нумерации игровых столов и досок, о

шахматном этикете на турнире, о принципах судейства, начисления очков и присуждения призовых мест в турнире.

Системы проведения шахматных турниров (швейцарская, круговая, олимпийская). Правила ведения партии в турнире с шахматными часами и записью нотации. Турнирная таблица. Понятие о шахматных коэффициентах, их влиянии на распределение мест в турнире. Коэффициент Бухгольца.

Психологический настрой на турнир.

**Практика:** Решение ситуационных задач по тематическим блокам «Шахматный этикет», «Жеребьёвка», «Распределение игроков по местам», «Перемена цвета фигур», «Судейство на шахматном турнире», «Коэффициенты распределения мест на турнире». Чтение турнирной таблицы. Зимний шахматный турнир по круговой системе: блиц, контроль времени 10 минут, без записи нотации.

**Тема 9. Ничья, способы её целенаправленного достижения. «Вечный шах».**

**Теория:** Повторение сведений о пате как разновидности ничьей. Разбор типовых ничейных позиций. Оценка соотношений сил соревнующихся сторон. Преимущество ничьей для слабейшей стороны. Целенаправленное достижение ничьей в партии, его способы. «Вечный» шах, его принципы. Препятствование противнику в достижении ничьей.

**Практика:** Решение малофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на реализацию ничьей слабейшей стороной. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из заданных позиций (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений своевременно достигать ничьей.

**Тема 10. Мат и его основные разновидности: линейный мат (повторение).**

**Теория:** Повторение сведений о линейном мате тяжёлыми фигурами, о логической последовательности (алгоритме) действий по его реализации в партии, о принципах игры против различных разновидностей линейного мата. Линейный мат по горизонтали/вертикали на краю и в центре доски (двумя ладьями, двумя ферзями, ладьёй и ферзём, тремя тяжёлыми фигурами, с участием короля).

**Практика:** Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на линейный мат по горизонтали/вертикали на краю и в центре доски с использованием различных сочетаний тяжёлых фигур и короля, а также на ведение игры против линейного мата. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Разбор и практическое закрепление алгоритма реализации линейного мата по горизонтали/вертикали на краю и в центре доски с использованием различных сочетаний тяжёлых фигур и короля. Создание собственных позиций на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из заданных позиций (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений ставить и предотвра-

щать линейный мат по горизонтали/вертикали на краю и в центре доски, реализуемый с использованием различных сочетаний тяжёлых фигур и короля.

### **Тема 11. Мат и его основные разновидности: мат тяжёлой фигурой и королём одинокому королю противника (повторение).**

**Теория:** Повторение сведений об основных принципах и логической последовательности (алгоритме) действий при реализации мата ферзём/ладьёй и королём одинокому королю противника различными способами. Принципы игры вничью против различных способов мата ферзём/ладьёй и королём одинокому королю противника.

**Практика:** Решение малофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на вариации мата ферзём/ладьёй и королём одинокому королю противника и игру вничью против различных способов реализации данного мата. Разбор и практическое закрепление алгоритма реализации мата ферзём/ладьёй и королём одинокому королю противника различными способами. Игра в «классические» шахматы из заданных позиций (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений ставить различными способами мат тяжёлой фигурой и королём одинокому королю и заканчивать партию вничью против данных фигур.

### **Тема 12. Мат и его основные разновидности: мат тяжёлой фигурой на последней горизонтали.**

**Теория:** Принцип реализации мата тяжёлой фигурой на последней горизонтали, игровая ситуация, при которой он возможен. Способы предотвращения данной разновидности мата.

**Практика:** Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на мат тяжёлой фигурой на последней горизонтали и на его предотвращение. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Создание собственных позиций на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из заданных позиций (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений ставить и предотвращать мат тяжёлой фигурой на последней горизонтали.

### **Тема 13. Мат и его основные разновидности: ближний мат ферзём при поддержке различных фигур.**

**Теория:** Ближний мат ферзём при поддержке различных фигур — ладьи/слона («батарея» («пушка»)), коня, пешки; принципы игры против данной разновидности мата. Понятие об «эполетном» мате.

**Практика:** Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на ближний мат ферзём при поддержке различных фигур и на его предотвращение. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Создание собственных позиций на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из заданных позиций (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений ставить и предотвращать мат ферзём при поддержке различных фигур.

#### **Тема 14. Пешечные окончания: проходная пешка при поддержке короля.**

**Теория:** Понятие о пешечных окончаниях. Пешки и их разновидности по наименованиям фигур. Повторение сведений о проходной пешке. Повторение и углубление сведений об активной роли короля в пешечных окончаниях, об оппозиции шахматных королей, о принципах препятствования одиноким королём проведению пешки при поддержке короля противника. Разновидности оппозиции по количеству клеток и расположению королей. Оттеснение королём. Основные принципы и логическая последовательность (алгоритм) действий при проведении ладейной и других разновидностей пешек (в том числе стоящих на 2-ой/7-ой горизонтали) с поддержкой короля. «Квадрат» пешки.

**Практика:** Игры с флеш-картами на узнавание пешек и оппозиций, заучивание их названий. Разбор и практическое закрепление алгоритмов проведения ладейной и других разновидностей пешек (в том числе стоящих на 2-ой/7-ой горизонтали) с поддержкой короля. Решение малофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на правило «квадрата» пешки, владение оппозицией, проведение различных разновидностей пешек при поддержке короля и препятствование проведению пешки. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Игра из заданных позиций (без записи/с записью нотации, без контроля/с контролем времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений проводить ладейную и другие разновидности пешек (в том числе стоящих на 2-ой/7-ой горизонтали) при поддержке короля, а также играть на ничью против проходной пешки и короля.

#### **Тема 15. Пешечные окончания: проходная пешка при поддержке тяжёлых фигур.**

**Теория:** Повторение и углубление сведений:

- о защищённой проходной пешке;
- о принципах проведения пешки при поддержке ферзя/ладьи, таких, как защита по вертикали (спереди и позади пешки), отсечение и задержка короля противника по горизонтали/вертикали;
- о принципах игры против тяжёлой фигуры при проведении пешки противником.

**Практика:** Решение малофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на защиту проходной пешки тяжёлыми фигурами по вертикали, на отсечение и задержку короля противника тяжёлыми фигурами при проведении пешки, на игру против тяжёлой фигуры при проведении пешки противником. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Игра из заданных позиций (без записи/с записью нотации, без контроля/с контролем времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений проводить пешку при поддержке ферзя/ладьи, а также противостоять тяжёлой фигуре в поддержке проходной пешки.

#### **Тема 16. Пешечные окончания: основные принципы игры в пешечных окончаниях.**

**Теория:** Повторение и углубление сведений о таких ключевых принципах игры в пешечных окончаниях, как активная роль короля, игра на двух флангах, размен фигур, защита проходной пешки.

**Практика:** Решение мало- и многофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на реализацию принципов игры в пешечных окончаниях. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из заданных позиций (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений планирования и реализации планов в пешечных окончаниях (с записью нотации и без неё).

#### **Тема 17. Дебют и его основные разновидности.**

**Теория:** Понятие о разновидностях дебютов (открытые, полуоткрытые, закрытые). Повторение сведений об основных принципах дебюта, их реализации в партии.

**Практика:** Решение многофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на соблюдение принципов дебюта. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений правильно начинать партию в соответствии с принципами дебюта.

#### **Тема 18. Дебютный репертуар. «Дебютные катастрофы» и ловушки в дебюте.**

**Теория:** Понятие о многовариантности шахматных позиций. Понятие о дебютном репертуаре, его значении. Некоторые разновидности дебютов: дебют двух коней, испанская партия, итальянская партия, русская партия (дебют Петрова). Ловушки в дебютах на отыгрыш фигуры. Повторение сведений о «дебютных катастрофах», о мате Легалья и «детском мате» как наиболее известных их разновидностях, о принципах их предотвращения в партии. Оптимальное развитие предотвращённого «детского мата». Игра в дебюте против d5. Понятие о гамбите. Гамбит Эванса.

**Практика:** Игры с флеш-картами на узнавание изучаемых дебютов. Решение многофигурных задач на интерактивных тренажёрах, на виртуальной демонстрационной доске и в тетради на правильную реализацию изучаемых дебютов и ловушек в них (на отыгрыш фигуры, ранний мат в «дебютных катастрофах»). Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Разбор и практическое закрепление изучаемых дебютов (в рамках первых 3-4 ходов), ловушек и «дебютных катастроф» в них. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений правильно реализовывать изучаемые дебюты, создавать и предотвращать в них ловушки и «дебютные катастрофы».

#### **Тема 19. Игра в миттельшпиле: позиционные факторы (открытые линии, сдвоенные ладьи, 7-я горизонталь, сдвоенные пешки, атака на рокировку).**

**Теория:** Основные принципы игры в миттельшпиле. Позиционные факторы ведения игры в миттельшпиле: укрепление слабых пунктов в своём расположении фигур, целенаправленная игра всеми фигурами, размещение тяжёлых фигур на открытых линиях, сдваивание ладей после рокировки, введение ладьи на 7-ую/2-ую горизонталь (в «обжорный ряд»), создание противнику сдвоенных пешек. Реализация атаки на рокировку.

**Практика:** Решение многофигурных задач на интерактивных тренажёрах и в тетради на соблюдение принципов игры в миттельшпиле, на реализацию позиционных факторов. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений правильно реализовать принципы и позиционные факторы миттельшпиля.

**Тема 20. Игра с шахматными часами: блиц, быстрые шахматы, «классические» шахматы.**

**Практика:** Игра на реальных досках с использованием шахматных часов в блиц (10 минут) и быстрые шахматы (рапид, 15 минут) без записи нотации, а также в «классические» шахматы с записью нотации (60 минут).

**Тема 21. Игра в миттельшпиле: жертвы.**

**Теория:** Понятие «жертва». Значение комбинационной жертвы для выигрыша партии.

**Практика:** Решение мало- и многофигурных задач с использованием интерактивных тренажёров на реализацию комбинационной жертвы. Создание собственных позиций и решение задач в тетради на реализацию комбинационной жертвы. Анализ фрагментов партий на изучаемую тему. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи нотации и контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений правильно реализовывать комбинационную жертву.

**Тема 22. Игра в миттельшпиле: комбинации (отвлечение, уничтожение защиты, завлечение, перегрузка, блокировка, рентген).**

**Теория:** Понятие о комбинации. Основные комбинации в игре (отвлечение, уничтожение защиты, завлечение, перегрузка, блокировка, рентген), их сходство и отличительные признаки, принципы их реализации. Комбинационные цепочки из 1 – 2 тактических приёмов. Защита от комбинаций, препятствование реализации комбинаций противником.

**Практика:** Решение мало- и многофигурных задач с использованием интерактивных тренажёров на изучаемые комбинации. Создание собственных позиций и решение задач в тетради на изучаемые комбинации и комбинационные цепочки. Анализ фрагментов партий с изучаемыми комбинациями. Игра в «классические» шахматы из начальной позиции (без записи/с записью нотации, без контроля времени) с реальным/виртуальным противником на тренировку умений оптимально реализовывать в партии изучаемые комбинации и защиту от них.

**Тема 23. Итоговое занятие.**

**Практика:** Итоговая диагностическая работа, разбор допущенных в ней ошибок. Итоговый шахматный турнир на выбывание по «классическим» шахматам без контроля времени, с нотационной записью первых 10 ходов каждой партии.