Город Батайск, Ростовская область

(территориальный, административный округ (город, район, поселок)

Частное общеобразовательное учреждение «Прогимназия № 20»
(РЖД прогимназия № 20)

(полное наименование образовательного учреждения в соответствии с Уставом)

ПРИНЯТО:
на заседании педагогического совета
РЖД прогимназии № 20
протокол № 1
«31» августа 2026г.

УТВЕРЖДАЮ:
ДИРЕКТОР
РЖД прогимназии № 20
_____М.А.Ломова
«31» августа 2026г.

Рабочая программа

Педагога дополнительного образования
Предмет: кружок интеллектуального направления
Спортивный клуб «Белая ладья»
(8-10 лет)

Составитель: Пожидаев И.А.

2026-2027 уч.г.

Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования по шахматам «Белая ладья» разработана на основании авторской программы И.Г.Сухина «Шахматы в школе», допущенной Министерством образования и науки Российской Федерации. Программа рассчитана для обучающихся 8 -10 лет на один учебный год, 2 час в неделю.

Нормативно-правовой и документальной базой программы внеурочной деятельности являются:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 1 сентября 2020 г. - Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся").
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года).
- Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16).
- Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467).
- Федеральные проекты «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Патриотическое воспитание» и др.
- Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
- Федеральный государственный стандарт начального общего образования;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 №19 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2. 4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 от 28.01.2021 N 2 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Устав и локальные нормативные акты РЖД прогимназии №20.

Обоснование программы

"Шахматы - это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценить сложившуюся ситуацию, просчитать поступки на несколько "ходов" вперед. А главное, - воспитывать характер". (В.В.Путин)

Шахматы - чуть ли не единственная чисто соревновательная, т.е. наглядная форма фиксации интеллекта не только личности, но и нации в целом. Они - существенная составляющая культурного пространства.

Значение шахмат в формировании интеллекта личности весьма значительна. Благодаря этой игре люди учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине, стараются не падать духом при отдельных неудачах и т.д.

Физическая подготовка шахматиста должна носить систематический, целенаправленный характер. Шахматы могут непосредственно влиять на интеллектуальное развитие и формирование гармоничной личности. В то же время они подготавливают подрастающее поколение к успешной жизнедеятельности в различных социально-бытовых и производственных сферах нашего общества.

Реализация данной программы позволяет решить многие позитивные направления – сделать обучение радостным, поддерживать постоянный интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих занимающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют

закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятие игровых ситуаций.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Цель программы: обучение детей младшего школьного возраста игре в шахматы.

Задачи программы

1. Развивать память, аналитико-синтетические функции мышления детей;
2. Закладывать основы будущей личности, развивать активность, инициативу, самостоятельность.
3. Обеспечить каждому ребенку физический и психический комфорт, заложить основы доброжелательного отношения друг к другу.
4. Воспитывать потребность в самоанализе своей деятельности, научить создавать и реализовывать прогноз.
5. Воспитывать волевые качества: уверенность, целеустремленность, стойкость.
6. Поддерживать инициативу детей, поощрять у них стремление к победе.

Основные принципы организации умственного воспитания с использованием средств игры в шахматы.

В соответствии с законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации», законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» воспитание рассматривается как целенаправленная деятельность, осуществляемая в системе физической культуры и спорта, ориентированная на создание условий для умственного развития и духовности обучающихся на основе общечеловеческих и отечественных ценностей, оказание им помощи в жизненном самоопределении, нравственном, гражданском и профессиональном становлении, создание условий для самореализации личности.

Содержание и организационные формы базового умственного воспитания детей разработаны на основе принципов, ориентирующих воспитание на развитие социально-активной, образованной, нравственно и физически здоровой личности в изменяющихся условиях общественной жизни.

Принцип гуманистической направленности воспитания предполагает отношение воспитателя (тренера-преподавателя) к воспитанникам как к ответственным субъектам собственного развития, а также стратегию взаимодействия, основанную на субъектно-субъектных отношениях.

Принцип природосообразности воспитания предполагает, что оно основывается на научном понимании взаимосвязи природных и социокультурных процессов, что учащихся воспитывают сообразно их полу, возрасту и индивидуальных особенностей, формируют у них ответственность за развитие самих себя.

Принцип культуросообразности воспитания предполагает, что воспитание основывается на общечеловеческих ценностях, строится в соответствии с ценностями и нормами национальной культуры и региональными традициями, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

Принцип эффективности социального взаимодействия предполагает осуществление воспитания средствами физической культуры и спорта, что позволяет учащимся расширить сферу общения, формировать навыки социальной адаптации, интеграции, индивидуализации, самореализации.

Принцип концентрации воспитания на развитие личности направлен на освоение социо - культурного опыта и свободное самоопределение в социальном окружении.

Рабочая программа по шахматам кружка «Белая ладья» рассчитана на 65 часов и предусматривает 14 тем.

Предполагаемый результат

К концу учебного года дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Содержание программы
Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

“Угадай-ка”. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

“Угадай”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?” Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

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

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

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

Дидактические игры и задания

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

“Да и нет”. Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

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

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

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

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

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

Дидактические игры и задания

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

“Дай шах”. Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

“Защита от шаха”. Белый король должен защититься от шаха.

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

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

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

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. *Дидактические игры и задания* “Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

7. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

8. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

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

Дидактические игры и задания

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

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

“Назови диагональ”. Определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).

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

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

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

9. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

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

Дидактические игры и задания

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

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

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

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

10. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

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

Дидактические, игры и задания -

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

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

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

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

11. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

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

Дидактические игры и задания

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

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

12. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.

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

Дидактические игры и задания

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

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

13.МИТЕЛЬШПИЛЬ

Начальные сведения о миттельшпиле. Открытая линия. Захват линий Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля. Атака на рокированного короля. Централизация. Овладение тяжёлыми фигурами 7(2) горизонталью.

Атака на не рокированного короля. Блокада. Практическая работа: отработка на практике приемов мит¬тельшпиля.

14.КАЧЕСТВО

Основные понятия. Слон за ладью. Конь за ладью. Практическая работа: решения задач на качество.

Календарно-тематическое планирование для (8-10лет)

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения	Фактическая дата	Содержание курса
1.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	1			Знакомство с шахматной доской. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки “Котята-хвастунишки”.
2.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА.	1			Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры “Горизонталь”, “Вертикаль”.
3.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	1			Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра.

					Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина “Приключения в Шахматной стране” (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки “Лена, Оля и Баба Яга” (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание “Диагональ
4.	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.	1			Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат”. Дидактические задания и игры “Волшебный мешочек”, “Угадайка”, “Секретная фигура”, “Угадай”, “Что общего?”, “Большая и маленькая”,
5.	НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ	1			Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: “Ферзь любит свой цвет”. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Дидактические задания и игры “Мешочек”, “Да и нет”, “Мяч”.
6.	ЛАДЬЯ	1			Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”..
7.	ЛАДЬЯ	1			Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), “Ограничение подвижности
8.	СЛОН.	1			Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший. путь”.
9.	СЛОН	1			Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), “Ограничение подвижности
10.	ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.	1			Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, “Выиграй

					фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".
11.	ФЕРЗЬ	1			Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".
12.	ФЕРЗЬ	1			Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
13.	ФЕРЗЬ ПРОТИВ СЛОНА И ЛАДЬИ	1			Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
14.	КОНЬ	1			Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
15.	КОНЬ	1			Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".
16.	КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА.	1			Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

17.	ПЕШКА.	1			Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания “Лабиринт”, “Один в поле воин”.
18.	ПЕШКА.	1			Дидактические игры “Игра на уничтожение” (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), “Ограничение подвижности”.
19.	ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА.	1			Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, Дидактические игры “Игра на уничтожение” (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), “Ограничение подвижности”.
20.	КОРОЛЬ.	1			Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Дидактическая игра “Игра на уничтожение” (король против короля). Чтение и инсценировка сказки “Лена, Оля и Баба Яга”.
21.	КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР.	1			Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), “Ограничение подвижности”.
22.	ШАХ.	1			Основные понятия. Защита от шаха. Дидактические задания “Шах или не шах”, “Дай шах”, “Пять шахов”, “Защита от шаха
23.	ШАХ.	1			Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания “Шах или не шах”, “Дай шах”, “Пять шахов”, “Защита от шаха
24.	ШАХ.	1			Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания “Дай открытый шах”, “Дай двойной шах”.

					Дидактическая игра “Первый шах”.
25	МАТ.	1			Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание “Мат или не мат”.
26	МАТ	1			Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание “Мат в один ход”.
27	МАТ	1			Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание “Дай мат в один ход”
28	МАТ	1			Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание “Мат в один ход”.
29	МАТ	1			Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание “Дай мат в один ход”
30	НИЧЬЯ, ПАТ	1			Основные понятия. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание “Пат или не пат”.
31	НИЧЬЯ, ПАТ	1			Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание “Пат или не пат”.
32	РОКИРОВКА.	1			Основные понятия. Длинная рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание “Рокировка”.
33	РОКИРОВКА.	1			Короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание “Рокировка”.
34	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.	1			Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра “Два хода”,
35	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.	1			Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра “Два хода”,
36	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.	1			Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
37	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.	1			Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
38	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФМГУР	1			Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ферзя). Игровая практика.

39	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ	1			Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма “Анатолий Карпов – чемпион мира”. Игровая практика.
40	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	1			Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 – на e2”.
41	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	1			Обозначение шахматных фигур и терминов. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
42	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР	1			Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
43	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1			Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.
44	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1			Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.
45	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1			Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика
46	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1			Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика
47	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1			Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два

					хода”. Игровая практика.
48	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1			Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.
49	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1			Матовые комбинации. Темы комбинаций. Дидактическое задание “Объяви мат в один ход”. Игровая практика.
50	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1			Матовые комбинации. Темы комбинаций. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
51	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1			Матовые комбинации. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в один ход”. Игровая практика.
52	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1			Матовые комбинации. Тема отвлечения. . Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
53	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1			Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика
54	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1			Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
55	МИТТЕЛЬШПИЛЬ	1			Начальные сведения о миттельшпиле. Понятие о варианте. Логическая связка «если, то...». Практическая работа: отработка на практике приемов миттельшпиля.
56	МИТТЕЛЬШПИЛЬ	1			Открытая линия. Захват линий Практическая работа: отработка на практике приемов миттельшпиля.
57	МИТТЕЛЬШПИЛЬ	1			Пешечные слабости. Форпост. Практическая работа: отработка на практике приемов миттельшпиля.
58	МИТТЕЛЬШПИЛЬ	1			Позиция короля. Атака на рокированного короля. Практическая работа: отработка на практике приемов миттельшпиля.
59	МИТТЕЛЬШПИЛЬ	1			Централизация. Овладение тяжёлыми фигурами 7(2) горизонталью. Практическая работа: отработка на практике приемов миттельшпиля.
60	МИТТЕЛЬШПИЛЬ	1			Атака на не рокированного короля. Блокада. Практическая работа: отработка на практике приемов миттельшпиля.
61	КАЧЕСТВО.	1			Основные понятия. Практическая работа: решения задач на качество.

62	КАЧЕСТВО.	1			Слон за ладью. Практическая работа: решения задач на качество.
63	КАЧЕСТВО.	1			Конь за ладью. Практическая работа: решения задач на качество.
64	КАЧЕСТВО.	1			Конь за ладью. Практическая работа: решения задач на качество.
65	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	1			Повторение программного материала.

Программный материал для практических занятий.

Учебный материал

Теория

Вилка- нападения пешкой или конем на две фигуры партнера

Гамбит – названия дебютов, в котором жертвуется материал.

Дебют - начальная стадия шахматной партии

Диаграмма – печатное изображение шахматной доски

Королевский фланг - половина доски, на которой перед началом шахматной партии стоят короли.

Материал — общее название для фигур

Нотация (шахматная) — система записи течения шахматной партии или определенной позиции

Партия (шахматная) — шахматный поединок между партнерами

Развитие — быстрейшее введение фигур в игру

Размен — снятие с доски равноценных фигур

Сдвоенные пешки — пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали

Спёртый мат — мат конем, при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления

Ферзевый фланг — половина доски, на которой перед началом игры стоят ферзи

Часы (шахматные) — особые часы с двумя циферблатами и контрольными флажками.

Эндшпиль — заключительная стадия шахматной партии

Этюд — специально придуманная позиция, в которой надо найти неожиданное и красивое решение.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигур)» пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней портики нет своих пешек.

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой.

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил '

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

Практика.

Детский мат - быстрый мат ферзем и слоном из- за грубой ошибки партнера

Жертва - добровольная отдача фигуры для улучшения своей позиции

Ловушка — ход, рассчитанный на ошибку партнера

Партия (шахматная) — шахматный поединок между партнерами

Размен — снятие с доски равноценных фигур

Сдвоенные пешки — пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали

Спёртый мат — мат конем, при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления

Ферзевый фланг — половина доски, на которой перед началом игры стоят ферзи.

Цугцванг — положение, при котором любой ход ведет к ухудшению собственной позиции.

Эндшпиль — заключительная стадия шахматной партии.

Эполетный мат — мат, при котором ладьи, стоя по обе стороны своего короля, отнимают у него поля для отступления.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней портики нет своих пешек.

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «в», «с» и т. д.).

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остаётся против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Упражнения и игры для развития памяти и мышления занимающихся:

- “Кто быстрее?”
- “На стуле”
- “Над головой”
- “Ряд”
- “Белые и чёрные”
- “Что общего?”
- “Большая и маленькая”
- “Запретная фигура”
- “Волшебный мешочек”
- “Шахматный теремок”
- “Шахматный колобок”
- “Шахматная репка”

Упражнения и игры для развития логики занимающихся:

- “Волшебный мешочек”
- “Шахматный теремок”
- “Шахматный колобок”
- “Шахматная репка”
- “Запретная фигура”
- “Угадай-ка”
- “Пирамида”
- “Прятки”
- “Догонялки”
- “Школа”
- “Полна горница”.

Литература

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
7. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
8. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
9. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
10. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
11. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
12. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
13. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
14. Шахматы – школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 678223829530523927841118606352291866190593675563

Владелец Ломова Мария Анатольевна

Действителен С 19.10.2026 по 19.10.2027