Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Владимирской области «Владимирский институт развития образования имени Л.И. Новиковой»

Утверждена на заседании
педагогического совета
от 28.08.2026 протокол №4

«Утверждаю»
Проректор ВИРО
_____
Л.В. Куликова
«28» августа 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Шахматы. Группа начальной подготовки»

Направленность: физкультурно-спортивная
Уровень: ознакомительный

Возраст: 6 – 14 лет
Срок реализации: 96 часов

Автор программы –
Приедитис Я.В.
педагог дополнительного образования
ДТ «Кванториум-33»

Владимир, 2026

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «**Шахматы. Группа начальной подготовки**» технической направленности разработана в соответствии с нормативно- правовой базой:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Письмо Министерства образования РФ от 18 июня 2003 г. № 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года";
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Подготовка, написание и оформление индивидуального проекта обучающихся 9-11 классов в соответствии с ФГОС ООО и СООО в период 2025-2026;
- Приказом Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» от 17.12.2021 № 66403.
- Распоряжение Администрации Владимирской области от 02 августа 2022 года № 735-р «Об утверждении Плана работы и целевых показателей Концепции развития дополнительного образования детей во Владимирской области до 2030 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 N 19 "Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.

Актуальность

Создание данной программы вызвано потребностями современных детей и их родителей, а также ориентировано на социальный заказ общества. Программа “Шахматы” базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а также творческой самореализации детей. Она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию талантливых детей.

Актуальность также состоит в:

- в поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить этапы, которые соответствуют их способностям;

- в авторской методике индивидуального подхода к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом “ситуации успеха” для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии;

- в использовании во время процесса обучения электронных образовательных ресурсов, а именно компьютерных образовательных шахматных программ (“Шахматная школа для начинающих”; “Шахматная школа для шахматистов IV-II разрядов”; “Шахматная стратегия”; “Шахматные дебюты”; “lichess.org”; “Chessmaster”: и т.д.). Данные программы, учащиеся осваивают с начального уровня, постепенно увеличивая сложность, что даёт возможность учащимся проследить свой рост и увидеть насколько уровней выше они поднялись в игре с компьютером.

Отличительной особенностью программы является то, что она составлена с учётом накопленного теоретического, практического и турнирного опыта педагога, что даёт возможность учащимся не только получить базовый уровень знаний шахматной игры в ходе групповых занятий, а также способствует индивидуальному развитию каждого ребёнка.

Обучаясь по данной программе, учащиеся познакомятся с историей шахмат, биографией великих шахматистов, освоят теоретические основы шахматной игры, приобретут турнирный опыт и смогут получить спортивные разряды.

Педагогическая целесообразность занятий шахматами заключается в использовании игры как эффективного средства комплексного развития личности: когнитивных способностей (логика, память, мышление), усидчивости, эмоционально-волевой сферы и умения принимать самостоятельные решения. Шахматы способствуют повышению IQ,

улучшают навыки стратегического планирования, воспитывают спортивный дух и помогают гармоничному развитию.

Новизна программы заключается в комплексном подходе к обучению, который сочетает классические шахматные методики с современными образовательными технологиями и индивидуальным сопровождением каждого ученика. В отличие от традиционных шахматных секций, программа: 1. Использует цифровые инструменты. В обучении активно применяются компьютерные программы («Шахматная школа», Lichess, Chessmaster), что позволяет детям видеть свой прогресс в цифрах, осваивать тактику в интерактивном формате и готовиться к игре с реальными соперниками. 2. Реализует индивидуальный маршрут. Педагог подбирает задания разного уровня сложности для каждого ребёнка, создавая «ситуацию успеха». Это помогает вовлечь и новичков, и более подготовленных учеников, давая каждому двигаться в своём темпе. 3. Учит не просто играть, а анализировать. Программа делает акцент не только на правилах, но и на развитии логического мышления, умении анализировать позицию, просчитывать варианты и принимать самостоятельные решения — эти навыки пригодятся и в учёбе, и в жизни. 4. Сочетает спорт, науку и творчество. Помимо турнирной практики, программа включает изучение истории шахмат, биографий великих чемпионов и элементы исследовательской деятельности, что делает обучение более осмысленным и увлекательным.

Адресат программы. Для обучения принимаются учащиеся от 6 до 14 лет, способные и любознательные, интересующиеся шахматами, математикой и другими точными науками. Программа ориентирована на формирование личностного развития ребенка с 6 лет и старше посредством вовлечения его в интеллектуально-спортивную среду, в частности путем знакомства с шахматным искусством.

Объем и срок освоения программы: 96 часов

Форма обучения – очная (в случае необходимости адаптируема для перенесения в дистанционный формат).

Особенности организации образовательного процесса. Учебный процесс осуществляется в группе детей. Состав группы постоянный.

Режим занятий. Продолжительность занятия 2 академических часа с переменой 20 минут. Академический час составляет 45 минут. График занятий 3 раза в неделю. Продолжительность программы – 16 недель. Количество обучающихся в группе 10 человек.

Цели и задачи

Цель: личностное и интеллектуальное развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы**.**

Предметные задачи:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.
- научить шахматным терминам: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- научить названиям шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.
- научить различать ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- научить умению ориентироваться на шахматной доске;
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- научить правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- научить правильно расставлять фигуры перед игрой;
- научить различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- научить рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход.

Метапредметные задачи:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.
- привлечение и обучение методам и приемам научно-исследовательской работы.
- сформировать и развивать положительную мотивацию в учебной деятельности.
- развивать творческие способности обучающегося и потребность в самореализации.

Личностные задачи:

- воспитывать активную гражданскую позицию;
- воспитывать стремление к получению высшего образования в предметной области;
- содействовать социальной адаптации обучающихся в современном обществе, проявлению лидерских качеств;
- воспитывать ответственность, трудолюбие, целеустремленность и
- организованность.
- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи; целеустремленность и трудолюбие

Учебный план

№ п/п	Тема	Всего часов	Теор. часть	Практ. часть
1	Шахматная доска Техника безопасности	8	4	4
2	Шахматная фигура Пешка	4	2	2
3	Шахматная фигура Король	4	2	2
4	Шахматная фигура Слон	2	1	1
5	Шахматная фигура Ферзь	4	2	2
6	Шахматная фигура Ладья	2	1	1
7	Шахматная фигура Конь	4	2	2
8	Начальная расстановка фигур	2	1	1
9	Ходы и взятие фигур	4	2	2
10	Цена, количество, стоимость: понятие, формула, таблица На примере шахматных фигур	8	4	4
11	Игра всеми фигурами из начального положения	6	2	4
12	Повторение.	2	2	0
13	Краткая история шахмат	6	6	0
14	Шахматная нотация	4	2	2
15	Ценность шахматных фигур	8	2	6
16	Техника матования одинокого короля	4	2	2
17	Рокировка	2	1	1
18	Взятие на проходе	2	1	1
19	Превращение пешек	4	2	2
20	Открытые и закрытые игры	4	2	2
21	Слабые клетки	8	4	4
22	Искусство размена	4	2	2

	Итого	96	49	47

Содержание учебного плана

1. *«***Шахматная доска». Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Техника Безопасности. 8 часов.**

   "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. «**Шахматная фигура Пешка» 4 часа.**

   По Ф. Филидору пешка — «душа шахматной партии»

   Ход пешкой, превращение, виды пешек. Блокированная пешка, изолированная пешка, отсталая пешка, проходная пешка, защищённая проходная, отдалённая проходная, разрозненные пешки, связанные пешки, пешечная пара, «висячие» пешки.
3. «**Шахматная фигура Король» 4 часа.**

   Самая ценная и самая крупная шахматная фигура.

   Ходы короля, рокировка, шах, мат.
4. 4.«**Шахматная фигура Слон» 2 часа.**

   Ходы слона, сильный - слабый слон, слоновые окончания.
5. «**Шахматная фигура Ферзь» 4 часа.**

   Ходы Ферзя, сильный - слабый ферзь, ферзевые окончания.
6. «**Шахматная фигура Ладья» 2 часа.**

   Ходы ладьей, сильная - слабая ладья, ладейные окончания
7. «**Шахматная фигура Конь» 4 часа.**

   Ходы конем, сильный - слабый конь, коневые окончания.
8. **«Начальная расстановка фигур». 2 часа.** 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.

   1. "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
   2. "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
   3. "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.
9. **«Ходы и взятие фигур». 4 часов.** 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.

1. "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.
2. "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).
3. "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
4. "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
5. "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.
6. "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
7. "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.
8. "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
9. "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
10. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
11. "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
12. "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
13. "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
14. "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

10. **Цена, количество, стоимость: понятие, формула, таблица. На примере шахматных фигур. 8 часов**
11. **«Игра всеми фигурами из начального положения». 6 часов.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

1. "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.

2. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
3. "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.
4. "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
5. "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.
6. "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
7. "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
8. "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

12. **«Повторение». Повторение программного материала. 2 часа.**

13. **«Краткая история шахмат». 6 часов.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

14. **«Шахматная нотация».** 4 **часа.** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

1. “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.
2. “Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).
3. “Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).
4. “Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
5. “Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
6. “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

15. **«Ценность шахматных фигур». 8 часов.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

1. “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”
2. “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.

3. “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
4. “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

16. **«Техника матования одинокого короля». 4 часа.** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

1. “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?
2. “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
3. “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.
4. “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
5. “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
6. “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

17. **«Рокировка»**. **Король бесценен! 2 часа.** Если на него нападают, то он должен немедленно уйти от опасности, а если его невозможно обезопасить, игра проиграна. В начале шахматной партии обычно происходит битва за центр доски, поэтому рекомендуется переместить короля в безопасное место ближе к углу, а ладью поставить на середину доски, где она сможет принять участие в битве. Рокировка позволяет это сделать всего в один ход.

Рокировка — единственный шахматный ход, в результате которого перемещаются сразу две фигуры. Сколько раз можно делать рокировку во время партии? Увы, только один раз.

18. **«Взятие на проходе». 2 часа.** В шахматах взятие на проходе означает специальный ход пешки, при котором она берёт пешку противника, перемещённую с начальной позиции сразу на два поля. Но под боем оказывается не то поле, на котором остановилась вторая пешка, а то, которое было пересечено ею. Первая пешка завершает взятие именно на этом, пересечённом поле, как если бы пешка противника переместилась лишь на одно поле.

Подобная ситуация становится возможной только в тех случаях, когда пешка располагается на пятой (для белых пешек) или четвёртой (для чёрных пешек) горизонтали, а поле, которое пересекает пешка противника, находится у неё под боем. Взятие пешки противника может осуществляться только сразу после её перемещения на два поля. Совершать взятие на проходе можно только ответным ходом, иначе право взятия на проходе теряется.

Взять на проходе может только пешка, но не фигура противника. Пешка бьёт пешку.

19. **Превращение пешки. 4 часа.** Одно из правил шахматной игры: замена пешки, достигшей последней горизонтали (восьмой для белых, первой для чёрных), любой (кроме короля) фигурой того же цвета по выбору партнёра, совершающего ход (как только игрок коснулся выбранной фигурой поля превращения, он теряет право превратить пешку в другую фигуру). Производится немедленно (тем же ходом) независимо от наличия на доске фигур того же наименования; таким образом, на доске может оказаться более одного ферзя данного цвета, более двух ладей, слонов или коней, хотя в турнирной практике подобное встречается редко.
20. **Открытые и закрытые игры. 4 часа.** Существуют три основных вида позиций. Если на доске мало пешек, позиция является открытой. В таких позициях зачастую очень сильны слоны, поскольку их ничто не ограничивает. Если на доске много пешек, блокирующих друг друга, позиция считается закрытой. В таких позициях слоны ограничены пешками, и среди легких фигур доминируют кони. Во многих позициях сочетаются свойства открытых и закрытых, и они называются полуоткрытыми.
21. **Слабое поле**, также **слабый пункт. 8 часов.** – в шахматах поле, которое не может быть атаковано пешкой. Является одним из ключевых понятий в шахматной стратегии и тактике. Пункт принято называть слабым для игрока, если игрок это поле не может атаковать своей пешкой, в противоположность этому, данный пункт для соперника считается **сильным.**

    Также слабым считается пункт, который хоть и может быть атакован пешкой, но такая атака сопряжена с резким ухудшением позиции.

    В более общем смысле – поле, доступное для вторжения фигур соперника.
22. **Искусство размена. 4 часа.** Любая шахматная партия не может обойтись без разменов. Всю партию можно определить как серию разменов, которая начинается в дебюте и заканчивается в эндшпиле. У шахматного мастера всегда есть ответ на два вопроса: «Что?» и «Когда?». Какие фигуры лучше всего разменивать и когда этот размен даёт преимущество.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

- научить шахматным терминам: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- научить названиям шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.
- научить различать ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- научить умению ориентироваться на шахматной доске;
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- научить правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- научить правильно расставлять фигуры перед игрой;
- научить различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- научить рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход.

Метапредметные результаты:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.
- привлечение и обучение методам и приемам научно-исследовательской работы.
- сформировать и развивать положительную мотивацию в учебной деятельности.
- развивать творческие способности обучающегося и потребность в самореализации.

Личностные результаты:

- воспитывать активную гражданскую позицию;
- воспитывать стремление к получению высшего образования в предметной области;
- содействовать социальной адаптации обучающихся в современном обществе, проявлению лидерских качеств;
- воспитывать ответственность, трудолюбие, целеустремленность и
- организованность.
- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи; целеустремленность и трудолюбие

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Материальные-техническое обеспечение и информационное обеспечение:
Компьютер -1 шт
МФУ-1шт
Мультимедийный проектор – 1шт
Интерактивная доска- 1шт

Кадровое обеспечение

По данной программе может работать педагог дополнительного образования со средним или высшим профессиональным образованием с дополнительной подготовкой по направлению работы.

Учебно-методическое обеспечение

Раздаточные материалы.

Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

1. Шахматные турниры.
2. Доклады.
3. Проектные работы
4. Сеансы одновременной игры.
5. Конкурсы по решению шахматных задач.
6. Участие в городских и районных соревнованиях по классическим шахматам.
7. Участие в районном конкурсе проектов.
8. Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися в течение всего учебного года, проводится своего рода зачет, который включает в себя:
   - ✓ вопросы по теории и истории шахмат,
   - ✓ игру с руководителем,
   - ✓ соревнование, в котором участвуют все занимающиеся.

Данные по уровню усвоения программы воспитанниками заносятся в таблицу, где основными критериями диагностики являются: знание истории шахмат и правил проведения соревнований, владение тактическими приемами и умение комбинировать, умение строить стратегические планы, знание основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умение анализировать позиции, участие в мероприятиях, умение работать самостоятельно, соблюдение правил этикета.

Основные методы обучения. Словесный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный; проектный.

Формы организации образовательного процесса: групповая.

Формы организации учебного занятия - выставка, игра, конкурс, конференция, круглый стол, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, открытое занятие, поход, праздник, практическое занятие, презентация, соревнование, творческая мастерская, тренинг, фестиваль, экскурсия, эксперимент.

Педагогические технологии - технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения (при необходимости), технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология развития критического мышления через дискуссии, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия

- краткое описание структуры занятия и его этапов;
- выдача материалов и оборудования;
- ознакомление с картой занятия и оборудованием;
- выполнение практической части с перерывами;
- рефлексия, подведение итогов;
- приведение в порядок рабочего места.

Оценочные материалы

Для оценки результатов освоения программы используются следующие формы контроля:

- **Текущий контроль** (на каждом занятии): наблюдение, устные ответы, решение 1–2 задач.
- **Промежуточный контроль** (после 7-го занятия): мини-турнир (2–3 партии) + 3 задачи на мат.
- **Итоговый контроль** (последнее занятие): зачёт, включающий:
  - игру с педагогом (или сильным учеником) – оценивается знание правил;
  - решение 5 задач (2 из них – на действие в уме без доски);
  - ответы на 5 вопросов теста.

Критерии оценки (для итогового зачёта)

Оцениваемое умение	Критерий	Оценка (зачёт/незачёт)
Знание правил ходов всех фигур	Ученик правильно делает 3 любых хода по просьбе педагога	зачёт – без ошибок
Умение ставить мат в 1 ход	Решает 2 простые задачи (на доске)	зачёт – решены обе
Умение действовать в уме (без доски)	Решает 1 задачу «мат в 1 ход в голове» (позиция показывается 30	зачёт – назван правильный ход

Оцениваемое умение	Критерий	Оценка (зачёт/незачёт)
	секунд)	
Знание нотации	Записывает 2 хода (например, e4, Kf3) под диктовку	зачёт – без ошибок
Правила рокировки, взятия на проходе, ценности фигур	Отвечает на 3 вопроса теста (см. ниже)	зачёт – минимум 2 верных ответа

Итоговая оценка «зачёт» выставляется при выполнении **не менее 4 из 5** критериев.

Пример итогового теста (устно или письменно)

1. **Какая фигура может ходить только через одну клетку в любом направлении?**
   а) Ладья б) Слон в) Король г) Конь ✓ **г) Конь**
2. **Сколько очков (пешек) стоит ладья?**
   а) 3 б) 4 в) 5 г) 9 ✓ **в) 5**
3. **Что такое «рокировка»?**
   а) Одновременный ход короля и ладьи ✓
   б) Взятие пешки на проходе
   в) Превращение пешки в ферзя
   г) Объявление шаха
4. **Можно ли сделать рокировку, если король уже ходил?**
   а) Да б) Нет ✓ **б) Нет**
5. **Какая фигура при превращении пешки – самая сильная?**
   а) Ферзь ✓ б) Ладья в) Конь г) Слон

Задачи на действие в уме (пример для итогового зачёта)

Условие: педагог показывает на демонстрационной доске позицию (белые: Крh3, Фg3; чёрные: Крh1). Затем убирает фигуры. Ученик должен назвать **один матующий ход белых** (Фg3–g1? нет, ферзя возьмет король черных. Правильно: Фg3–g2#, есть и второй вариант Фg3–e1#

Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Объем учебных часов	Режим работы
первый	16	48	96	3 раза в неделю

Список литературы

Для педагогов

1. Авербах Ю. Что надо знать об эндшпиле.- М.: Физкультура и спорт,1960.
2. Авербах Ю., Котов А., Юдович М. Шахматная школа. -М.:Физкультура и спорт, 1976.
3. Авербах Шахматные окончания I-V том.-М.:Физкультура и спорт, 1981-84.
4. Блох В. Комбинационное искусство.- М.: Изд. "Инженер", 1993. 7. Бондаренко Ф. Этюд в пешечном окончании.
5. Волчок А.С. Самоучитель тренажер шахматиста. - Николаев: Мысль, 1991.
6. Гуфельд Э., Калиниченко Н. Дебютный путеводитель. -Челябинск, 1991.
7. Давыдюк С.И. Начинающим шахматистам. Упражнения. Партии. Комбинации. -Минск: Полымя, 1994 .
8. Журавлев Н. Шаг за шагом.-М.: Физкультура и спорт, 1986.
9. Иващенко С.Д. Сборник шахматных комбинаций. -Киев,1986.
10. Карпов А.Е., Гик Е.Я. Неисчерпаемые шахматы.-М.: Изд. Московского Университета, 1989.
11. Нимцович. Моя система.- М.:Физкультура и спорт, 1974.
12. Нимцович. Моя система на практике.- М.:Физкультура и спорт, 1979.
13. Панов В.П. Основы дебюта. -М.:Физкультура и спорт, 1971.
14. Панов В.П.. Эстрин. Курс дебютов.- М.:Физкультура и спорт, 1980.
15. Тарраш. Современная шахматная партия.-М.: Физкультиздат, 1926.
16. Шахматный кодекс СССР.-М.:Центральный шахматный клуб СССР, 1990
17. Шахматные окончания /Под ред. Ю.Авербаха.-М.:Физкультура и спорт, 1965.
18. Спутник шахматиста: справочник /Под ред. В.П.Елесина, В.М.Волкова.
19. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов II разряда. - М.:Изд. "Советская Россия", 1979.
20. Журавлев Н. Шаг за шагом.-М.:Физкультура и спорт, 1986.

21. Крогиус Н.В. Психологическая подготовка шахматиста.-М., Физкультура и спорт, 1975.

22. Костьев А.Н. Уроки шахмат. -М.:Физкультура и спорт, 1994.

23. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. -М.:Физкультура и спорт, 1980. 65

24. Рохлин Я. Шахматы. Программа занятий. -М.:"Московская правда", 1961.

25. Романовский П. Миттельшпиль. -М.:Физкультура и спорт,1963.

26. Шахматы, наука, опыт, мастерство /Под ред. Б.А. Злотника. -М.: Высшая школа, 1990.

27. Шахматы. Энциклопедический словарь. -М.: Советская энциклопедия, 1990.

Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, -2011.-40 с.

28. 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.

29. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

30. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.

31. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

32. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.

33. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Для обучающихся и родителей

1. Весела 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.

Куликова Людмила Владимировна

Подписано цифровой подписью: Куликова Людмила Владимировна
Дата: 2026.11.02 14:38:25 +03'00'