

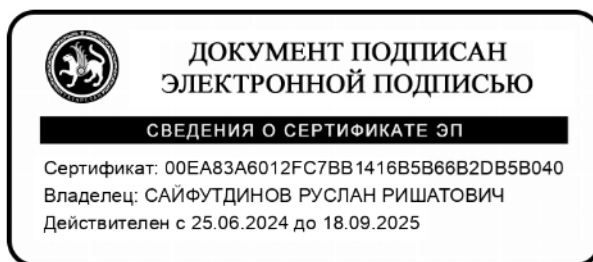
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Тетюшский муниципальный район Республики Татарстан  
Исполнительный комитет Тетюшского муниципального района РТ  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Беденьговская основная общеобразовательная школа»  
Тетюшского муниципального района Республики Татарстан

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора  
по воспитательной работе  
\_\_\_\_\_ Сайфутдинова Г.А.  
от 15.08.2025

УТВЕРЖДЕНО

Директор  
МБОУ "Беденьговская ООШ"  
\_\_\_\_\_ Сайфутдинов Р.Р.  
Приказ №51 о/д  
от "15.08.2025"



Рабочая программа  
внеурочной деятельности,  
направленная на  
удовлетворение профориентационных  
интересов и потребностей  
обучающихся  
7 классов  
**«Юный шахматист»**  
(срок реализации 1 год, возраст 12-13 лет)

2025-2026 у.г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Юный шахматист» составлена на основе нормативно — правовой базы:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, направленных письмом Минобрнауки от 18.08.2017 № 09-1672;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства от 29.05.2015 № 996-р;
- СП 2.4.3648-20;
- СанПиН 1.2.3685-21
- Положение об организации внеурочной деятельности ОУ.

### Актуальность

В условиях реализации новых государственных стандартов на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

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

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

Цели программы:

способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,  
реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи курса:

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

формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;

развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;

формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;

умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

**Объем программы:** 7 класс — 34 часа в год.

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

**Для закрепления знаний** обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

### **Общая характеристика курса**

*Программой обучения* предусматривается 34 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Для успешной работы в классе необходим следующий инвентарь и учебная литература: 1) Демонстрационная шахматная доска - 1 шт.

2) Комплекты шахматных фигур с досками - из расчета один комплект на каждого ученика или один комплект на двух учеников.

3) Учебник «Карвин в Шахматном лесу», два тома - из расчета один комплект на каждого ученика.

4) «Шахматная тетрадь» - из расчета один комплект на одного ученика.

5) Методическое пособие для учителя - 1 шт.

### **Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности**

#### **Личностные результаты освоения программы курса.**

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Метапредметные результаты освоения программы курса.**

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### **Предметные результаты освоения программы курса.**

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

## Тематика курса

1. ИГРА В ШАХМАТЫ. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Легенды о происхождении шахмат. Как выглядит шахматная доска и как она располагается между игроками. Белые и черные поля, горизонтали, вертикали, диагонали. Центр и угловые поля. Шахматная нотация. Дидактические игры и упражнения «Найти, сосчитай и напиши». Дети должны определить, сколько шахматных полей (вертикалей, горизонталей, диагоналей) изображено на том или ином рисунке в учебнике и записать правильный ответ. «Впиши адреса предметов». На шахматной диаграмме нарисованы различные съедобные и несъедобные предметы. Ученики должны с помощью шахматной нотации записать их «адреса».

2. ХОДЫ И ВЗЯТИЯ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. ЦЕННОСТЬ ФИГУР. Две армии - армия белых и армия черных. Пешка, ладья, слон, ферзь, конь, король - как они ходят и как бьют. Особые ходы пешкой - правило взятия на проходе и правило превращения. Начальная расстановка, правило «ферзь любит свой цвет». Ценность фигур - пешка как единица «стоимости». Дидактические игры и упражнения «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие пешки» - игры направлены на то, чтобы ребенок четко усвоил, как ходит и как бьет каждая фигура. «Волшебный сундучок», «Поймай фигуру», «Задержи проходные» - с помощью этих двусторонних игр, с одной стороны, продолжается отработка ходов и взятий фигур, а с другой - добавляется соревновательный элемент, присущий любой двусторонней игре «Выгодный и невыгодный размен» - задание направлено на закрепление знаний о ценности каждой фигуры.

3. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах и мат, ничья, вечный шах, пат, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания «Объяви все возможные шахи». В приведенных в учебник позициях ученики должны объявить все возможные шахи. «Объяви вскрытый шах», «Объяви двойной шах». Ученики должны объявить эти виды шахов. «Шах или мат?» Определить, какая ситуация изображена на различных диаграммах. «Объяви мат в один ход». В дидактических заданиях ученики должны объявить мат в один ход. Вначале в качестве подсказки указывается, какая фигура объявляет ход, а затем надо поставить мат без подобной подсказки. «Пат или не пат?» Определить, является ли приведенная позиция патом. «Можно ли рокировать?» Определить, можно ли рокировать в при веденных позициях, и если да, то в какую сторону.

4. МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Линейный мат. Мат королем и ферзем. Дидактические игры и задания на мат в один и два хода.

5. ДВОЙНОЙ УДАР. СВЯЗКА. Двойной удар различными фигурами и пешкой. Связка полная и неполная, давление на связку. Комбинация на тему «Внимание, конь развязался». Дидактические игры и задания.

6. МЕТОДЫ АТАКИ НА КОРОЛЯ. ИГРА ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Детский мат и методы защиты от детского мата. Опасная диагональ. Спертый мат. Разрушающие жертвы ради атаки на короля. Самые общие принципы игры в дебюте. Дидактические игры и задания. К концу учебного года дети должны знать: - шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, ничья, пат, вечный шах, двойной удар, связка полная и неполная, давление на связку; - названия шахматных фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь, король; правила хода и взятия каждой фигуры, их обозначения при записи партии;

**К концу учебного года дети должны уметь:**

- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;

- уметь вести запись партии по правилам краткой шахматной нотации;
- уметь разыграть шахматную партию от начала и до конца без нарушений шахматного кодекса;
- рокировать, объявлять шах, ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один и несколько ходов;
- проводить элементарные комбинации на двойной удар, на выигрыш связанной фигуры, на спертый мат и т.п. в один и несколько ходов.

## Тематическое планирование

| №  | Наименование разделов и тем                                                                                                                                                                       | Виды занятий                                                                                                                                                                                                                                                                           | Всего часов | Дата проведения |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-----------------|
| 1. | <b>ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ.</b> Знакомство с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат, их место в мировой культуре.                                                   | Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами     | 1ч          |                 |
| 2. | <b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА.</b> Знакомство с двумя армиями на шахматной доске. Соперники, противники, партнеры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтالي, вертикали, диагонали. | Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске.                                           | 1ч          |                 |
| 3. | <b>ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.</b> Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как места пересечения вертикали и горизонталей. Диаграмма. Центр и угловые поля.                 | Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».                                                       | 1ч          |                 |
| 4. | <b>ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.</b> Знакомство с двумя армиями - белая и черная. Фигуры и пешки.                                                                                                             | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». | 1ч          |                 |
| 5. | <b>НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.</b> Знание, в какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не                                                                                      | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические                                                                                                           | 1ч          |                 |

|     |                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                   |    |  |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--|
|     | ошибиться. «Ферзь любит свой цвет, а король - чужой цвет».                                                                                                                                                 | задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».                                                                                                                                                                                                                      |    |  |
| 6.  | ПЕШКА. Знакомство с пешкой - душа партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка. Правило взятия на проходе. Правило превращения пешки. Дидактическая игра «Съешь клубничку». | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».                                                | 1ч |  |
| 7.  | ПЕШКА (продолжение). Знакомство с проходными пешками. Блокированные пешки. Сдвоенные, связанные и изолированные пешки. Дидактическая игра «Кто раньше?»                                                    | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».                                                                                      | 1ч |  |
| 8.  | ЛАДЬЯ. Знакомство с ходом ладьи. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие пешки».                                                                      | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».                                                                                                   | 1ч |  |
| 9.  | ЛАДЬЯ ПРОТИВ ЛАДЬИ, ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШЕК. Знакомство с ходом ладьи. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черную ладью», «Задержи проходные».                                                     | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».                                                        | 1ч |  |
| 10. | СЛОН. Знакомство с ходом слона. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».                                                                      | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | 1ч |  |
| 11. | СЛОН ПРОТИВ СЛОНА, ПРОТИВ ЛАДЬИ И ПРОТИВ ПЕШЕК. Знакомство с ходом. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черного слона»,                                                                       | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».                                                                                    | 1ч |  |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |  |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--|
|     | «Задержи проходные».                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |  |
| 12. | ФЕРЗЬ. Знакомство с ходом ферзем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».                                                                                                                                                                   | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».                                                                                                                                                                                 | 1ч |  |
| 13. | ФЕРЗЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА И ПЕШЕК. Знакомство с ходом. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные». Нападение. Двойной удар.                                                                                                                                                      | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».          | 1ч |  |
| 14. | КОНЬ. Знакомство с ходом конем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».                                                                                                                                                                     | Дидактические игры. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».                                                                                                                                                                 | 1ч |  |
| 15. | КОНЬ ПРОТИВ ФИГУР И ПЕШЕК. Знакомство с ходом. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черного коня», «Задержи проходные». Двойной удар. Нападение и защита.                                                                                                                                     | Дидактические игры. Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | 1ч |  |
| 16. | ЦЕННОСТЬ ФИГУР ВЫГОДНО - НЕВЫГОДНО. Знакомство с ценностью фигур. Пешка - «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «весят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Понятие о выгодном и невыгодном размене. Дидактические задания «Сколько стоит?», «Больше, меньше или равно?», «Что выгоднее побить?» | Выполнение дидактических заданий. Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».                                                                                                                                                     | 1ч |  |
| 17. | КОРОЛЬ. Знакомство с фигурой. Ход королем. Взятие. Дидактические игры                                                                                                                                                                                                                                     | Дидактические игры. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить                                                                                                                                                                                                                                               | 1ч |  |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |    |  |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--|
|     | «Съешь клубничку»,<br>«Дохмик и мухоморы»,<br>«Лабиринт», «Побей кусачие<br>фигуры».                                                                                                                                                                 | нельзя. Дидактические задания и игры<br>«Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один<br>в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра<br>на уничтожение» (король против короля).                                                                                                                                                                                                                                                          |    |  |
| 18. | КОРОЛЬ ПРОТИВ ФИГУР<br>И ПЕШЕК. Знакомство с<br>ходом. Дидактические игры<br>«Волшебный сундучок»,<br>«Поймай черную фигуру»,<br>«Задержи проходные». Двойной удар королем.<br>Нападение и защита.                                                   | Дидактические игры. Дидактические<br>задания и игры «Перехитри часовых»,<br>«Сними часовых», «Атака неприятельской<br>фигуры», «Двойной удар», «Взятие»,<br>«Защита», «Выиграй фигуру», «Захват<br>контрольного поля», «Защита<br>контрольного поля», «Игра на<br>уничтожение» (король против ферзя,<br>король против ладьи, король против слона,<br>король против коня, король против пешки),<br>«Ограничение подвижности». | 1ч |  |
| 19. | НАПАДЕНИЕ НА КОРОЛЯ<br>- ШАХ. Шахматная нотация -<br>повторение и обобщение.<br>Что такое шах. Шах<br>различными фигурами. Три<br>способа защиты от шаха.<br>Дидактические задания<br>«Объяви все возможные<br>шахи», «Укажи все защиты<br>от шаха». | Выполнение дидактических заданий. Шах<br>ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.<br>Защита от шаха. Открытый шах. Двойной<br>шах. Дидактические задания «Шах или не<br>шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита<br>от шаха». Дидактическая игра «Первый<br>шах».                                                                                                                                                                | 1ч |  |
| 20. | ВСКРЫТЫЙ ШАХ И<br>ДВОЙНОЙ ШАХ. Вскрытый<br>(открытый) шах. Двойной<br>шах. Дидактические задания<br>«Объяви вскрытый шах»,<br>«Объяви двойной шах».                                                                                                  | Выполнение дидактических заданий                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 1ч |  |
| 21. | . МАТ КАК ЦЕЛЬ ИГРЫ В<br>ШАХМАТЫ. Что такое мат.<br>Как матуют пешка, ладья,<br>слон, конь и ферзь.<br>Дидактические задания<br>«Шах или мат?», «Мат в<br>один ход»                                                                                  | Выполнение дидактических заданий. Цель<br>игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем,<br>пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход<br>ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые<br>приемы). Дидактические задания «Мат или<br>не мат», «Мат в один ход».                                                                                                                                                                             | 1ч |  |
| 22. | ОСОБЫЙ ХОД -<br>РОКИРОВКА. Длинная и<br>короткая рокировка. Когда<br>можно рокировать.<br>Дидактические задания<br>«Можно или нельзя<br>рокировать», «Поставь мат в<br>один ход».                                                                    | Выполнение дидактических заданий.<br>Длинная и короткая рокировка. Правила<br>рокировки. Дидактическое задание<br>«Рокировка».                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 1ч |  |
| 23. | МАТ В ОДИН ХОД - БОЛЕЕ<br>СЛОЖНЫЕ СЛУЧАИ. Ди-<br>дактические задания                                                                                                                                                                                 | Выполнение дидактических заданий. Мат<br>в один ход: сложные примеры с большим<br>числом шахматных фигур. Дидактическое                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 1ч |  |

|     |                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                     |    |  |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--|
|     | «Поставь мат в один ход».                                                                                                                                            | задание «Дай мат в один ход».                                                                                                                                                                       |    |  |
| 24. | НИЧЬЯ. ПАТ, ВЕЧНЫЙ ШАХ. Разновидности ничьей. Вечный шах. Чем отличается пат от мата. Дидактическое задание «Пат или не пат?».                                       | Выполнение дидактических заданий. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».                                                                    | 1ч |  |
| 25. | ЛИНЕЙНЫЙ МАТ В 2 ХОДА. Матование двумя ладьями одинокого короля. Мат в два хода (простейшие случаи).                                                                 | игра Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. | 1ч |  |
| 26. | МАТ КОРОЛЕМ И ФЕРЗЕМ. Знакомство с методом оттеснения короля в угол. Патовые ловушки. Дидактические задания «Мат в один ход и мат в два хода».                       | Дидактические задания «Мат в один ход и мат в два хода».                                                                                                                                            | 1ч |  |
| 27. | ДВОЙНОЙ УДАР ШАХ С ВЫИГРЫШЕМ ФИГУРЫ. Знакомство с двойным ударом пешкой, слоном, ладьей, ферзем и конем. Шах с выигрышем фигуры.                                     | Игра Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. | 1ч |  |
| 28. | СВЯЗКА. Полная и неполная связка. Давление на связку. Дидактические задание «Выиграй фигуру при помощи связки», «Спаси связанную фигуру». Мат Легаля.                | Выполнение дидактических заданий                                                                                                                                                                    | 1ч |  |
| 29. | СПЕРТЫЙ МАТ. Старинная комбинация с жертвой ферзя. Дидактические задания «Мат в один ход», «Мат в два хода».                                                         | Выполнение дидактических заданий                                                                                                                                                                    | 1ч |  |
| 30. | ДЕТСКИЙ МАТ. Детский мат. Как защититься от детского мата. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение». | Выполнение дидактических заданий Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата                                                                                                     | 1ч |  |
| 31. | ОПАСНАЯ ДИАГОНАЛЬ.                                                                                                                                                   | Выполнение дидактических заданий                                                                                                                                                                    | 1ч |  |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                |    |  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--|
|     | Самый короткий мат.<br>Опасная диагональ.<br>Дидактические задания<br>«Поставь мат в один ход»,<br>«Поставь мат в два хода»,<br>«Найди сильнейшее<br>продолжение».                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                |    |  |
| 32. | ПЕРЕВЕС В РАЗВИТИИ.<br>Атака на застрявшего в<br>центре короля.<br>Дидактические задания<br>«Поставь мат в один ход»,<br>«Поставь мат в два хода»,<br>«Найди сильнейшее<br>продолжение».                                                                                       | Выполнение дидактических заданий<br>Комбинации, ведущие к достижению<br>материального перевеса. Тема отвлечения.<br>Тема завлечения. Дидактические игры и<br>задания «Выигрыш материала». Игровая<br>практика. | 1ч |  |
| 33. | АТАКА НА КОРОЛЯ.<br>ЖЕРТВА НА f7 (f2).<br>Продолжение темы «Атака<br>на короля в центре».<br>Дидактические задания<br>«Поставь мат в один ход»,<br>«Поставь мат в два хода»,<br>«Найди сильнейшее<br>продолже ние». Типовая<br>жертва на f7 (f2).                              | Выполнение дидактических заданий.<br>Игровая практика                                                                                                                                                          | 1ч |  |
| 34. | АТАКА ПОЗИЦИИ<br>РОКИРОВКИ.<br>Дидактические задания<br>«Поставь мат в один ход»,<br>«Поставь мат в два хода»,<br>«Найди сильнейшее<br>продолжение». Шахматы -<br>популярная, древняя и<br>мудрая игра. Легенда о<br>возникновении шахмат.<br>Основные вехи истории<br>шахмат. | Выполнение дидактических заданий.<br>Игровая практика.                                                                                                                                                         | 1ч |  |

### Перечень ключевых слов.

Безопасная позиция короля  
Белые и черные поля  
Борьба за центр  
Быстрейшее развитие фигур  
Гамбиты  
Гармоничное пешечное расположение  
Горизонталь, вертикаль

Двойной удар  
Двойной шах  
Двух- и трехходовые партии  
Детский мат и защита от него  
Диагональ  
длинная и короткая рокировка  
ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ  
МАТЕРИАЛА  
Достижение материального перевеса

Запись начального положения  
Запись шахматной партии  
ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ  
НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ  
Игра на мат с первых ходов  
Ключевые поля  
Краткая и полная шахматная нотация  
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ  
Мат  
Мат в один ход  
Матовые комбинации на мат в 3 хода  
Наказание “пешкоедов”  
НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР  
Начальное положение (начальная позиция)  
Оппозиция  
ОСНОВЫ ДЕБЮТА  
ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ  
ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ  
Открытое нападение  
Открытый шах  
Пат  
Понятие о темпе  
Правило “квадрата”  
Принципы игры в дебюте  
Рождение шахмат

Связка в дебюте  
Связка в миттельшпиле  
Способы защиты

Сравнительная сила фигур  
Тактические приемы  
ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО  
КОРОЛЯ  
ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР  
ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ  
Ценность фигур  
Чемпионы мира по шахматам  
Шах  
Шахматная доска  
ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ  
ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ  
ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (Белые, черные,  
ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король)  
Элементарные окончания.

## Список литературы

### *Учебники и пособия по обучению детей шахматной игре*

1. Авербах Ю. Что нужно знать об эндшпиле.— М.: ФиС, 1979.
2. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в Шахматное королевство. — М.: ФиС, 1972.
3. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. — М.: Советская Россия, 1970.
4. Бареев И. Гроссмейстеры детского сада.— М.: Наш малыш, 1995.
5. Блох М. 1200 комбинаций. — М.: РППО “Росбланкиздат”, 1992.
6. Бобби Фишер учит играть в шахматы. — Киев: Здоровья, 1991.
7. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. — М.: ФиС, 1965.
8. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. — Л.: Лениздат, 1966.
9. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. — М.: ФиС, 1980, 1982.
10. Вайнштейн Б. Комбинации и ловушки в дебюте. — М.: ФиС, 1965.
11. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. — М.: Просвещение, 1983.
12. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 3-го и 4-го разрядов.— М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.
13. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. — М.: ГЦОЛИФК, 1984.
14. Горенштейн Р. Подарок юному шахматисту. — М.: ТОО “Синтез”, АО “Марвик-М”, 1994.
15. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. — М.: Детская литература, 1980.
16. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. — М.: Международная книга, 1991.
17. Журавлев Н. Шаг за шагом. — М.: ФиС, 1986.
18. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. — Л.: Детская литература, 1985.
19. Злотник Б., Кузьмина С. Курс-минимум по шахматам.— М.: ГЦОЛИФК, 1990.
20. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. - Киев: Радянська школа, 1986.
21. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. — Киев: Радянська школа, 1986.
22. Каган И. В ваших руках короли. — Петрозаводск: Карелия, 1986.
23. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. — М.: ФиС, 1983.
24. Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры.— М.: ФиС, 1983.
25. Князева В. Азбука шахматиста.— Ангрэн, 1990.
26. Князева В. Уроки шахмат. — Ташкент: Укитувчи, 1992.
27. Кобленц А. Волшебный мир комбинаций. — М.: ФиС, 1980.
28. Костьев А. Уроки шахмат. — М.: ФиС, 1984.
29. Костьев А. Учителю о шахматах. — М.: Просвещение, 1986.
30. Костьев А. Учителю о шахматах.— М.: Просвещение, 1986.
31. Костьев А. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере. — М.: ФиС, 1980.
32. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. — М.: ФнС, 1980.
33. Ласкер Эм. Учебник шахматной игры.— М.: ФиС, 1980.
34. Лисицын Г. Заключительная часть шахматной партии.— Л.: Лениздат, 1956.
35. Майзелис И. Шахматы.—М.; Л.: Детгиз, 1960.
36. Макарычев С., Макарычева М. От А до ...— М.: “64”, 1995.
37. Мучник Х. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. — М.: ФиС, 1979.
38. Мучник Х. Первые шахматные уроки. — М.: Воениздат, 1980.
39. Нежметдинов Р. Шахматы. — Казань: Татарское книжное издательство, 1985.
40. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. — М.: ФиС, 1979.
41. Нейштадт Я. Шахматный практикум. — М.: ФиС, 1980.
42. Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. — Красноярск, 1983.
43. Нимцович А. Моя система. — М.: ФиС, 1984..
44. Новотельнов Н. Знакомьтесь, шахматы. — М.: ФиС, 1981.
45. Панов В. Шахматы для начинающих. — М.: ФиС, 1955.

### *Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах*

1. Амагуни П. Королевство Восемью Восемь. Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
2. Добрыня, посол князя Владимира (былина). Драгунский В. Шляпа гроссмейстера. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
3. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король .Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).Остер Г. Полезная девчонка. Пермяк Е. Вечный Король. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
4. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде. Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин. Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

### *Стихотворения о шахматах и шахматистах*

1. Берестов В. В шахматном павильоне. Берестов В. Игра.Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
2. Ильин Е. Средневековая легенда. Квитко Л. Турнир.Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.
3. Сухин И. Волшебная игра.

### *Художественная литература для детей по шахматной тематике*

1. Булычев К. Сто лет тому вперед. Велтистов Е. Победитель невозможного. Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания. Крапивин В. Тайна пирамид. Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье. Лагин Л. Старик Хоттабыч. Надь К. Заколдованная школа. Носов Н. Витя Малеев в школе и дома. Носов Н. Незнайка в Солнечном городе. Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль. Раскатов М. Пропавшая буква. Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки. Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
2. Томин. Шел по городу волшебник. Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы. Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

### *Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками*

Дидактические игрушки: “Горизонталь – вертикаль”, “Диагональ” (материал – плотная бумага, ватман, картон).Шахматная матрешка. Шахматные пирамидки. Разрезные шахматные картинки. Шахматное лото. Шахматное домино. Кубики с картинками шахматных фигур. Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ). Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях. Летящие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).Шахматная доска – куб с фрагментами доски (свидетельство на промышленный образец № 30936 от 28. 03. 1990 г., авторы; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев). Набор фрагментов шахматной доски (приоритетный № 4336153/12 от 30. 11. 1987 г., авторы: И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).

## Материально-техническое обеспечение

| № п/п | Наименование учебного оборудования                                                                                                                            |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | <b>Учебно-методическое обеспечение:</b>                                                                                                                       |
|       | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Программа</li> <li>· Книги о шахматах</li> <li>· Энциклопедии</li> <li>· Методическое пособие для учителя</li> </ul> |
| 2     | <b>Наглядные пособия</b>                                                                                                                                      |
|       | Коробки с деревянными шахматами<br>Коробки с магнитными шахматами                                                                                             |
| 3     | <b>Игры и игрушки</b>                                                                                                                                         |
|       | Игры настольно-печатные, «Чудесный мешочек»                                                                                                                   |
| 4     | <b>Учебное оборудование</b>                                                                                                                                   |
|       | Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц.<br>Магнитная доска.                                                                             |
| 5     | <b>Технические средства</b>                                                                                                                                   |
|       | Компьютер<br>мультимедийный проектор<br>интерактивная доска                                                                                                   |