

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1  
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР» имени 21 армии Вооружённых сил СССР  
п.г.т. Стройкерамика Муниципального района Волжский Самарской области

<p>«Рассмотрено» на заседании ШМО  Шумкина Т.А. Протокол № <u>1</u> от «<u>27</u>» <u>август</u> 20<u>18</u> г.</p>	<p>«Согласовано» Зам. директора по УВР  Никонова Т.Г. «<u>03</u>» <u>сентября</u> 20<u>18</u> г.</p>	<p>«Утверждаю» Директор ГБОУ СОШ № 1 «ОЦ» п.г.т. Стройкерамика  Егоров А.В. «<u>03</u>» <u>сентября</u> 20<u>18</u> г.</p>
--	---	---

**Программа по внеурочной деятельности**

**Шахматы**

2018 год

## Планируемые результаты

### К концу учебного года дети должны знать/понимать:

шахматные термины: 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;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

правила хода и взятия каждой фигуры.

Шахматные правила FIDE; обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

ценность шахматных фигур. принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.

### К концу учебного года дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами;

правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход;

использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни.

Правильно вести себя за доской; записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей. Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические приемы; точно разыгрывать простейшие окончания.

**Обучающийся:** знает историю мировых и русских (советских) шахмат, имена чемпионов мира, имеет представление об организации шахматных соревнований, уверенно владеет тактическими приемами, старается их сочетать, умеет строить и старается реализовывать свои стратегические планы, знает, как разыгрываются основные дебюты и окончания, с удовольствием играет в шахматы, участвует в соревнованиях, различных мероприятиях, стремится узнавать новое, знает и старается выполнять правила этикета при игре в шахматы, осознает свои ошибки, видит ошибки соперника, может самостоятельно оценить позицию – преимущества и недостатки у каждой из сторон, возможные варианты развития событий, для выигрыша партии не стремится к излишнему перевесу в качестве, играет, как минимум, на уровне третьего спортивного разряда.

## Содержание курса

### 1 год обучения

#### 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.

## 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## **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.

### **2 год обучения**

#### **1. Краткая история шахмат.**

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

#### **2. Шахматная нотация.**

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

### **3. Ценность шахматных фигур.**

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

### **4. Техника матования одинокого короля.**

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

### **5. Достижение мата без жертвы материала.**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

## **3 год обучения**

- 1. Вводное занятие.** Постановка задач на год. Правила техники безопасности.
- 2. Шахматы – спорт, наука, искусство.** Краткая история шахмат. Классификационная система. Русские и советские шахматисты. Различные системы проведения шахматных соревнований.
- 3. Тактика игры.** Атака короля противника. Понятие темпа. Контрудары. Тактические возможности позиций. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.
- 4. Стратегия игры.** Принципы разыгрывания середины партии. Централизация. Центр и фланги. Открытые и полуоткрытые линии. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.
- 5. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.** Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух– и трехходовые партии.
- 6. Основы дебюта.** Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте: Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Значение рокировки. Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками. Классификация дебютов.
- 7. Основы миттельшпиля.** Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной

удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

**8. Основы эндшпиля.** Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля).

**9. Конкурсы решения задач, этюдов.** Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.

**10. Сеансы одновременной игры.** Проведение руководителем кружка сеансов одновременной игры (в том числе тематических) с последующим разбором партий с кружковцами.

## Тематическое планирование

### 1 год обучения

№	Название темы	Количество часов
1.	Введение. Шахматная доска	3
2.	Шахматные фигуры	1
3.	Начальное положение	1
4.	Ходы и взятие фигур	18
5.	Цель игры	5
6.	Шахматная партия	3
7.	Повторение.	3

### 2 год обучения

№	Название темы	Количество часов
1.	Введение	2
2.	Краткая история шахмат	1
3.	Шахматная нотация	2
4.	Ценность шахматных фигур	4
5.	Техника матования одинокого короля	4
6.	Достижение мата без жертвы материала	3
7.	Шахматная комбинация	15
8.	Повторение программного материала	3

### 3 год обучения

№	Название темы	Количество часов
---	---------------	------------------

<b>1.</b>	Вводное занятие.	<b>1</b>
<b>2.</b>	Шахматы – спорт, наука, искусство.	<b>2</b>
<b>3.</b>	Тактика игры.	<b>4</b>
<b>4.</b>	Стратегия игры.	<b>4</b>
<b>5.</b>	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии	<b>2</b>
<b>6.</b>	Основы дебюта	<b>3</b>
<b>7.</b>	Основы миттельшпиля	<b>3</b>
<b>8.</b>	Основы эндшпиля	<b>3</b>
<b>9.</b>	Конкурсы решения задач, этюдов.	<b>3</b>
<b>10.</b>	Сеансы одновременной игры.	<b>4</b>
<b>11.</b>	Соревнования	<b>4</b>
<b>12.</b>	Итоговое занятие. Подведение итогов года.	<b>1</b>

Основные формы занятий: беседы по истории шахмат, игры, на знакомство, инструктаж, проведение соревнований, заочные экскурсии в мир шахмат, упражнения на знание теории по тактическим приемам и умениям комбинировать. Упражнения на проигрывание ситуаций, тестирование. Составление ребусов, кроссвордов.