

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя школа поселка Рощинский Чаплыгинского муниципального района  
Липецкой области**

**Рассмотрена:**

На заседании МО  
Протокол №\_\_от  
«\_\_»\_08\_2019 года  
Руководитель МО  
\_\_\_\_\_/Н.С. Николаева/

**Согласована:**

Заместитель директора  
по ВР МБОУ СШ  
п. Рощинский  
\_\_\_\_\_/И.В. Селезнёва /  
«\_29\_» августа 2019 г.



Утверждаю  
Поляков В.Ф.  
Директор МБОУ СШ п. Рощинский  
Приказ № 79 от 30.08.2019 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА спортивно-физкультурной  
направленности  
по курсу «Белая ладья»**

**срок реализации-1 год**

**Разработала Аксёнова Е.В. учитель изобразительного искусства**

Рассмотрена на заседании педагогического совета  
Протокол № 2 от « 30 » августа 2019 г.

2019-2020 учебный год



## Комплекс основных характеристик программы

### Пояснительная записка.

#### Направленность дополнительной общеобразовательной программы.

Данная программа является программой интеллектуальной направленности. Программа носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение учащимися основных приемов игры в шахматы. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся.

#### Актуальность, новизна.

В настоящий момент **актуальным** является разнообразное использование интеллектуальных возможностей школьников. Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, формы волевого управления поведением

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций..

Шахматы в школе открывают широкие возможности и для кружковой работы, поднимают ее на новый качественный уровень.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в сельской малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок воспринимает их именно как игру.

Новизна программы состоит в том, что сегодня шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.



В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Шахматы сильны еще и тем, что существуют для всех!

**Адресат программы.** Реализации программы – 9-15 лет, это обучающиеся 4-9 классов. Программа рассчитана на теоретические и практические занятия. Для работы шахматного кружка характерно большее количество практических занятий.

**Объем и срок реализации программы** – 1 год. Программа кружка рассчитана на 2 часа в неделю,

**Формы обучения** детей на занятии различны: коллективная, групповая или индивидуальная. Чередование видов деятельности, присутствие на каждом занятии игровых форм позволяет поддерживать активный темп работы и избегать переутомления учащихся. В игровой форме происходит знакомство с новыми видами деятельности, приобретение навыков действий. Основным методом развития интеллектуальных способностей выбрана импровизация. Занятия кружка учат учащихся общаться друг с другом, делиться мыслями, умениями, знаниями.

*Формы и средства обучения:*

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

### **Цель программы:**

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

### **Задачи:**

- - создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- - формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- - воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

### **Планируемые результаты:**

- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Умение оценивать и использовать полученные знания и умения в области шахмат.



- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Повышение интереса к изучению материала, связанного с шахматами.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).  
Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

### Способы определения результативности деятельности учащихся

Шахматные турниры и соревнования.

### Комплекс организационно-педагогических условий Учебный план.

Название модуля	Кол-во часов	Форма промежуточной аттестации
<b>Модуль «Шахматная доска, шахматные фигуры игра всеми фигурами из начального положения».</b>	16	Внутренний турнир кружка
<b>Модуль «Шахматная нотация. Достижение мата без жертвы материала».</b>	30	Школьный шахматный турнир (личное первенство)
<b>Модуль «Основы дебюта. Основы миттельшпиля. Основы эндшпиля».</b>	32	Школьный шахматный турнир (личное первенство)
<b>Модуль «Анализ и оценка позиции. Шахматная комбинация».</b>	26	Итоговый внутренний турнир кружка.
<b>Всего</b>	104 часа	



## Календарный учебный график.

Продолжительность учебного года с 1 сентября по 31 августа (календарный год)

Кол-во групп — 1

Продолжительность рабочей недели — пятидневная рабочая неделя.

### Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Общее количество часов в год	Количество занятий в неделю	Периодичность и продолжительность занятий
85	1	2 часа.

Расписание: понедельник- 14.40- 16.40

Сроки аттестации: последнее занятие модуля.

### Оценочные и методические материалы.

Условия реализации программы. Шахматы. Проектор. Интерактивная доска. Ноутбук.

Кадровое обеспечение. Аксенова Е.В.- психолог.

### Литература и средства обучения.

№	Автор, год издания	Название пособий	Вид пособия
1	Сухин И.Г. Программа курса «Шахматы - школе» для начальных классов общеобразовательных учреждений. Обнинск: духовное возрождение, 2010		Сборник программ
2	Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране», М.Помпадур. 20007год.		Пособие для учителя
3.	А.Карпов «Учитесь шахматам» Эгмонт Россия ЛТД 1997г.		Пособие для учителя
4.	М.Н.Таль «В огонь атаки» Москва Физкультура и спорт 1978г.		Пособие для учителя
5.	Дворецкий М.И.«Учебник эндшпиля Марка Дворецкого» Харьков Факт 2006г.		Пособие для учителя
6.	<a href="http://chess.cs.msu.su">http://chess.cs.msu.su</a> .		Интернет – ресурс



**Рабочая программа модуля «Шахматная доска, шахматные фигуры игра всеми фигурами из начального положения» к дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе интеллектуальной направленности «Белая ладья»**

**Учебно-тематическое планирование**

№ п/п	Перечень модулей, тем	Количество часов по видам занятий			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
	<b>Модуль «Шахматная доска, шахматные фигуры игра всеми фигурами из начального положения».</b>				
1.	Шахматная доска. Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур.	1ч.		1 ч.	Внутренний турнир кружка
2.	Ходы и взятие фигур.	2ч.	2ч.	4 ч.	
3.	Цель шахматной партии	2	3	5ч.	
4.	Игра всеми фигурами из начального положения.	2	4	6ч.	

**Содержание.**

**«Шахматная доска, шахматные фигуры игра всеми фигурами из начального положения»**

**I. Шахматная доска.**

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

**Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

**II. Шахматные фигуры.**

Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.



### **Дидактические игры и игровые задания.**

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

«**Угадай-ка**». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

«**Угадай**». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«**Большая и маленькая**». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«**Кто сильнее?**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«**Обе армии равны**». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией/  
Начальная расстановка фигур.

### **III. Начальная расстановка фигур.**

«**Мешочек**». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«**Да или нет?**». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Не зевай!**». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

### **IV. Ходы и взятие фигур.**

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

### **Дидактические игры и игровые задания.**

«**Игра на уничтожение**» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

«**Взятие**». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«**Защита**». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

## **V. Цель шахматной партии.**

Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

## **Дидактические игры и игровые задания.**

«**Шах или не шах**». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«**Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«**Рокировка**». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

## **VI. Игра всеми фигурами из начального положения.**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

## **Дидактические игры и игровые задания.**





«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

**Практика.** турнир.

**Рабочая программа модуля «Шахматная нотация. Достижение мата без жертвы материала» к дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе интеллектуальной направленности «Белая ладья»**

**Учебно-тематическое планирование**

№ п/п	Перечень модулей, тем	Количество часов по видам занятий			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
	<b>Модуль «Шахматная нотация. Достижение мата без жертвы материала».</b>				
1.	Шахматная нотация.	2ч.	4ч.	6 ч.	Школьный шахматный турнир
2.	Ценность шахматных фигур.	2ч.	6ч.	8 ч.	
3.	Техника матования одинокого короля .	2ч.	6ч.	8 ч.	
4.	Достижение мата без жертвы материала	2ч.	6ч.	8 ч.	

**Содержание.**

**«Шахматная нотация. Достижение мата без жертвы материала».**

**I. Шахматная нотация.**

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

**Дидактические игры и игровые задания.**

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«**Назови горизонталь**». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«**Назови диагональ**». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«**Какого цвета поле?**». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).



**«Кто быстрее».** К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

**«Вижу цель».** Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

**«Диагональ».** Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

## **II. Ценность шахматных фигур.**

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

### **Дидактические игры и игровые задания.**

**«Кто сильнее?».** Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

**«Обе армии равны».** Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

**«Выигрыш материала».** Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

**«Защита».** В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

## **3. Техника матования одинокого короля.**

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

### **Дидактические игры и игровые задания.**

**«Шах или мат».** Шах или мат черному королю?

**«Мат или пат».** Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

**«Мат в один ход».** Требуется объявить мат в один ход черному королю.

**«На крайнюю линию».** Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

**«В угол».** Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

**«Ограниченный король».** Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

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



Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода.

**Дидактические игры и игровые задания.**

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**Практика.** Школьный шахматный турнир

**Рабочая программа модуля «Основы дебюта. Основы миттельшпиля. Основы эндшпиля» к  
дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе интеллектуальной направленности  
«Белая ладья»**

**Учебно-тематическое планирование**

№ п/п	Перечень модулей, тем	Количество часов по видам занятий			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
	<b>Модуль «Основы дебюта. Основы миттельшпиля. Основы эндшпиля».</b>				
1.	<b>Шахматная партия. Три стадии шахматной партии</b>	2ч.	6ч.	8 ч.	Школьный шахматный турнир
2.	<b>Основы дебюта.</b>	2ч.	6ч.	8 ч.	
3.	<b>Основы миттельшпиля.</b>	2ч.	6ч.	8ч.	
4.	<b>Основы эндшпиля.</b>	2ч.	6ч.	8 ч.	

**Содержание.**

**«Основы дебюта. Основы миттельшпиля. Основы эндшпиля».**

**I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.**

Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.



**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

## **II. Основы дебюта.**

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.

### **Дидактические задания.**

«**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход нерокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«**Защита от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«**Поставь мат «повторюшке» в один ход**». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«**Мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«**Выигрыш материала**». «**Накажи пешкоеда**». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«**Можно ли побить пешку?**». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«**Захвати центр**». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«**Можно ли сделать рокировку?**». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«**Чем бить фигуру?**». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

## **III. Основы миттельшпиля.**

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.



### Дидактические задания.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

### IV. Основы эндшпиля.

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).

Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.

### Дидактические задания.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

**Практика.** Школьный шахматный турнир

**Рабочая программа модуля «Анализ и оценка позиции. Шахматная комбинация» к дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе интеллектуальной направленности «Белая ладья»**

### Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Перечень модулей, тем	Количество часов по видам занятий			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
1.	Шахматная партия.	2ч.	4ч.	6 ч.	Итоговый внутренний турнир кружка.
2.	Анализ и оценка позиции.	2ч.	4ч.	6 ч.	
3.	Шахматная комбинация.	2ч.	5ч.	7 ч.	



## **Содержание.**

### **«Анализ и оценка позиции. Шахматная комбинация»**

#### **I. Шахматная партия.**

Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

#### **II. Анализ и оценка позиции.**

Правила игры в миттельшпиле. Элементы оценки позиции. Практическое занятие. Решение задач.

#### **Дидактические игры и игровые задания.**

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

#### **III. Шахматная комбинация.**

Понятие о шахматной комбинации. Пути поиска комбинации. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема блокировки. Тема связки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Тема «батарей». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема перекрытия. Тема освобождения пространства. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

#### **Дидактические игры и игровые задания.**

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

**Практика.** Игры, задания и упражнения по теме.

#### **V. Обобщение.**

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра



Идентификатор документа bee0ab01-fd84-4c12-9115-1da6594df3e0



## Документ подписан и передан через оператора ЭДО АО «ПФ «СКБ Контур»

Подписи отправителя:



МБОУ СШ П.РОЩИНСКИЙ  
Поляков Виктор Федорович, Директор

Владелец сертификата: организация, сотрудник

Сертификат: серийный номер, период действия

01D6D84EDC1F0F00000000072C4B0002  
с 22.12.2020 13:40 по 22.12.2021 13:39 GMT+03:00

Дата и время подписания

25.06.2021 08:21 GMT+03:00  
Подпись соответствует файлу документа