

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Средняя общеобразовательная школа №5

Принята  
педагогическим советом  
МАОУ СОШ № 5  
Протокол № 1 от 30.08.2023



Утверждена  
приказом № 84-Д от 31.08.2023  
директора МАОУ СОШ № 5  
Д.Е. Артюгин

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
физкультурно-спортивной направленности  
«Шахматы и Шашки для дошкольников 2.0»**

**Возраст обучающихся: 5 – 7 лет**

**Срок реализации: 2 года**

**Автор-разработчик: Сухомлинов Юрий Николаевич,  
педагог дополнительного образования**

с. Николо-Павловское

2023

## **1. Пояснительная записка**

Уровень дополнительной общеразвивающей программы физкультурно-спортивной направленности «Шахматы и Шашки для дошкольников 2.0» - ознакомительный.

Целесообразно начинать первоначальное знакомство с основами шашек и шахмат в детском саду. У ребёнка уже сформированы основные психологические функции и важные жизненные навыки, он научился оценивать окружающий мир, стал более самостоятельным, делает первые попытки анализа. Игры в шашки и шахматы создают условия для формирования у детей таких качеств ума и качеств личности, как изобретательность и дисциплина, выдержка и воля. Шахматная и шашечная игры, как предметы – это универсальные инструменты к познанию разных сфер человеческой деятельности, которые в полной мере могут способствовать формированию вышеуказанных личностных характеристик обучающихся, а также откроют уникальные возможности когнитивного развития дошкольников, так как именно дошкольный возраст является сенситивным периодом в развитии таких важных психических функций как память, внимание, воображение, абстрактное и понятийное мышление, интеллект.

Если начать обучение шахматам и шашкам в 5-6 лет, то малыш, возможно, и не станет чемпионом, но вырастет здоровым и мыслящим человеком.

### ***1.1. Основания для проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ***

Дополнительная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы и Шашки для дошкольников 2.0» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами, регулирующими деятельность по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- письмом Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

- постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Уставом МАОУ СОШ №5;

- локальными нормативными актами МАОУ СОШ №5, регламентирующими образовательную деятельность.

### ***1.2. Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы***

Направленность программы – физкультурно-спортивная.

Программа направлена на развитие учебно-познавательной деятельности, логического мышления, самообразования.

### ***1.3. Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы***

Актуальность программы «Шахматы и Шашки для дошкольников 2.0» заключается в ориентации не только на усвоение обучающимися определённой суммы знаний, но и на развитие их личности, воспитание познавательных и созидательных способностей. Активное освоение детьми данного вида деятельности благотворно скажется на их психическом, умственном и эмоциональном развитии, будет способствовать формированию нравственных качеств, изобретательности и самостоятельности, умения ориентироваться на плоскости, сравнивать, обобщать и делать выводы.

Доктор психологических наук Д.Б. Богоявленская еще в 1990 году научно оценила детские шахматы следующим образом: «Быстрота смены моделей – великолепный тренинг гибкости мышления... Необходимость просчета ходов развивает планирующую функцию мышления. Необходимость быстрого принятия решения при неограниченной вариативности ситуации оттачивает ядро умственных способностей человека...» Данное высказывание можно отнести и к игре в шашки.

Программа «Шахматы и шашки для дошкольников» базируется на современных требованиях модернизации системы образования, где большое внимание уделяется начальной подготовке детей. Данная программа основана на индивидуальном подходе к каждому обучающемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности и создании «ситуации успеха». Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью обучающегося на занятии.

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Игры в шашки и шахматы способствуют развитию внимания, воображения, памяти, мышления, волевого управления поведением.

### ***1.4. Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы***

В программе «Шахматы и шашки для дошкольников 2.0» основной упор делается на развитие всестороннего восприятия окружающего мира. Шахматные и шашечные КВНы, викторины, творческие задания будут способствовать раскрытию талантов, заложенных в обучающихся, развивать память, внимание, воображение, абстрактное и понятийное мышление, интеллект.

### ***1.5. Адресат дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы***

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: 5-7 лет (основная группа).

В основной состав группы могут включаться обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья, дети-инвалиды. В этом случае образовательный процесс по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся. Для данной категории детей могут быть разработаны индивидуальные образовательные маршруты.

Численный состав объединения может быть уменьшен при включении в него обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) детей-инвалидов.

Программа может быть скорректирована в зависимости от возраста и уровня подготовки обучающихся.

### ***1.6. Режим занятий***

Занятия с группой проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Количество человек в группе – от 5 до 15.

Педагогу дается право перераспределять количество часов, отведенное на изучение конкретных тем, а также варьировать последовательность прохождения тем в зависимости от собственного опыта, подготовленности обучающихся, а также от условий работы в данной группе.

### **1.7. Объем дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

Общее количество учебных часов – 68, в том числе 19 часов теоретических занятий, 49 часов практических занятий.

Продолжительность 1 года обучения – 34 часа (11 часов теория, 23 часов практика)

Продолжительность 2 года обучения – 34 часа (8 часов теория, 26 часов практика)

### **1.8. Срок освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

Программа рассчитана на два года обучения.

### **1.9. Уровневость дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

Программа носит дифференцированный и вариативный характер, содержание программы распределяется по уровням освоения: ознакомительный, начальный (пропедевтический).

Год обучения	Часов в неделю	Кол-во недель	Всего часов в год
1 год обучения Ознакомительный уровень	1	34	34
2 год обучения Начальный (пропедевтический) уровень	1	34	34

### **1.10. Формы обучения**

Формы обучения - групповая.

Организация и проведение занятий может осуществляться дистанционно.

### **1.11. Виды занятий**

Реализация программы «Шахматы и Шашки для дошкольников» предполагает следующие формы организации образовательной деятельности:

- беседа с объяснением материала и показом позиций на доске;
- игра;
- тренировочные игры;
- турниры;
- КВН.

При реализации программы используются следующие методы и приемы обучения:

- словесный: рассказ, беседа, объяснение;
- наглядный: иллюстрация примерами, демонстрация позиций на доске;
- практический: упражнение, тренинг, решение шашечных концовок, шахматных эндшпилей, задач, этюдов,
- соревнования, работа над ошибками.

Итогом реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы физкультурно-спортивной направленности «Шахматы и Шашки для дошкольников» является участие детей в тренировочных турнирах, эстафетах, викторинах, соревнованиях.

## 2. Цель и задачи

### дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

#### 2.1. Цель образовательной программы

Развитие логического и творческого потенциала личности ребёнка, создание условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы; формирование первоначальных знаний о шахматах и шашках; овладение умениями и навыками шахматной игры и игры в шашки.

#### 2.2. Задачи образовательной программы

##### 2.2.1. Обучающие

- ✓ Обучение основам игры в шашки и шахматы, чем похожи, чем отличаются.
- ✓ Обучение комбинациям, теории и практике игры в шашки и шахматы.

##### 2.2.2. Развивающие

- ✓ Развитие стремления детей к самостоятельности.
- ✓ Развитие логического мышления и интеллектуальных способностей.
- ✓ Развитие образного и аналитического мышления, умения производить расчеты на несколько ходов вперед.
- ✓ Осуществление всестороннего физического развития обучающихся.
- ✓ Формирование и развитие коммуникативных способностей ребенка.
- ✓ Развитие личности в плане целеустремленности и настойчивости в достижении результата.
- ✓ Развитие памяти, силы воли, уверенности в себе.
- ✓ Формирование «радости творчества».

##### 2.2.3. Воспитательные

- ✓ Воспитание отношения к игре в шахматы и шашки как к серьезным и полезным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность.
- ✓ Воспитание настойчивости, целеустремленности, находчивости, внимательности, уверенности, воли, трудолюбия, коллективизма.
- ✓ Выработка у обучающихся умения применять полученные знания на практике.
- ✓ Создание «ситуации успеха» для каждого ребёнка, научение не гордиться своими победами и не опускать руки при поражениях.

## 3. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

### 3.1. Учебно-тематический план

#### дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы и Шашки для дошкольников 2.0»

#### 1 год обучения (ознакомительный уровень)

№ п/п	Наименование темы	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
I	Шашки	12	4	8	
1.1	Организационное занятие. Шашечница.	1	0,5	0,5	Беседа, опрос.

1.2	Азбука шашечной игры.	9	3	6	Решение задач.
1.3	Шашечный КВН.	2	0,5	1,5	Выполнение заданий.
<b>II</b>	<b>Шахматы</b>	<b>22</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	
2.1	Шахматы. Легенда о Мудреце.	1	0,5	0,5	Беседа, опрос.
2.2	Азбука шахматной игры.	14	4	10	Решение задач, работа в группе, игра в парах.
2.3	Шахматный КВН.	3	1	2	Выполнение заданий.
2.4	Шахматный турнир.	3	1	2	Игра в парах.
2.6	Итоговое занятие «Шахматная репка»	1	0,5	0,5	Выполнение заданий.
	<b>ИТОГО:</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	

**Содержание учебного (тематического) плана  
I год обучения**

**I. Шашки (12 часов)**

1.1. Организационное занятие. Шашечница. (1 час)

Теория: Техника безопасности на занятиях. Введение в программу. Знакомство с шашечной доской. Видео «Лунтик и его друзья» серия 151 «Шашки». Место шашек в мировой культуре. Роль шашек в воспитании и развитии личности. Особенности психологической подготовки юного шашиста. Проведение диагностики.

Практика: Игра «Собери пазлы» (дети должны собрать произвольно разрезанную шашечную доску). Физкультурная минутка. Игры на развитие внимания в парах. Раскраска – Шашечка. Найди 10 отличий. Считалка «Мы сидели на крыльце, повторяли А, Бэ, Цэ...».

1.2. Азбука шашечной игры (9 часов)

Теория: Видео-урок «Шашечная нотация и строение шашечной доски». Центр. «Дамочные» поля. Бортовые поля. Большак. Двойник. Тройник. Косяк. Правила шашечной игры. Простая шашка. Ход. Взятие. Видео-урок «Основы игры в шашки и правила для начинающих. Как ходить. Как бить». Дамка. Ход. Взятие. Отличие дамки от простой шашки. Выигрыш или ничья? Опозиция. Видео-урок «Когда фиксируется ничья в шашках. Виды ничьей». Видео-урок «Как победить в шашки у сильнейшего. Простая шашка – спецназ и разведчик. Дамка – спецназ и разведчик. Дороги на шашечнице. Видео-урок «Что нельзя делать в русских шашках?».

Практика: Считалка «Мы сидели на крыльце, повторяли А, Бэ, Цэ...». Шашечка идёт в гости по большаку, двойнику, тройнику, косяку. Раскраска «Шашечка. Найди 10 отличий». Игра «Смотри внимательно» (Работа на фрагментах шашечницы. Требуется восстановить показанную позицию). Упражнения на выполнение ходов шашками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шашечной доске. Игра «Запомни позицию» (на фрагментах шашечницы), игра «Найди ошибку». Игра «Почтальон». Раскраска «Почтальон. Найди 15 отличий». Турнир «4 против 4». Кто быстрее поставит дамку? Игра в парах. Игра «4 овечки ловят волка». Используем опозицию горизонтальную, вертикальную и

диагональную. Турнир «8 против 8». Поставь дамку. Игра в парах. Шашечный КВН. Физкультурная минутка.

## II. Шахматы (22 часа)

**Теория:** Легенда о мудреце. Сказка о Шахе и мудреце. Отличие шахмат от шашек. Ладья. Ладья-Почтальон. Ход. Взятие. Видео-урок «Динозавры учат шахматам» «Как Ладья ходит и как Ладья бьёт». Слон-Почтальон. Ход. Взятие. Видео-урок «Динозавры учат шахматам» «Как Слон ходит и как Слон бьёт?» Король. Ладья и Слон ставят шах. Видео «Динозавры учат шахматам» Понятие ШАХ. Король не может оставаться под шахом. Сильный ход. Слабый ход. Понятие МАТ. Как поставить мат двумя Ладьями? Почему этот мат называется – «мат лесенкой»? Ферзь – богатырь. Ход. Взятие. Шах. Мат. Пат. Ближний мат. Пешка. Ход. Взятие. Сказка о трёх Королях. Трусливый, Глупый и Храбрый. Превращение Пешки. Сказка о Золушке. Понятие о поле превращения. В какую фигуру может превратиться пешка, а в какую нет. Отличие пешки от других фигур – она бьёт не так, как ходит. Пешка самая слабая фигура. Король против двух пешек. Конь. Ход. Взятие. Шах. Мат. Конь может перепрыгивать через фигуры. Конь – почтальон.

**Практика:** Найди отличия «Сказка о Шахе и мудреце». Раскраска – Ладья (простая). Считалка. Игры «Перехитри часовых» и «Спецназ». Игра «Шахматное путешествие». Раскраска Слон (простая). Ладьёй ставим шах по горизонтали и вертикали. Слоном ставим шах по диагонали. Раскраска – Король (простая). Две Ладьи ставят мат Королю. Шахматный КВН. (Обучающиеся знакомятся с правилами проведения КВН, придумывают название и девиз команд. Конкурс капитанов, Волшебный мешочек, поставь ШАХ и МАТ, Робот – оператор, шахматный боулинг и др.). Сравниваем Ферзя-почтальона с Ладьёй и Слоном. Чем похожи и чем отличаются? Может ли один Ферзь поставить МАТ? А ПАТ? Раскраска Ферзь (простая). На шахматах-гигантах обучающиеся ставят ШАХ, МАТ и ПАТ. По какой линии Ферзь может напасть на Ладью (горизонталь, вертикаль или диагональ)? По какой линии Ферзь может напасть на Слона (горизонталь, вертикаль или диагональ)? Закрепление материала на шахматах-гигантах. Игра «Шахматное путешествие». Учимся Королём сражаться против двух пешек. На шахматах – гигантах проходим пешкой до поля превращения. Турнир «Ладья или Слон против 5 пешек». Ладья побеждает 5 пешек. Может ли Слон победить 5 пешек? Кто сильнее? Игра в парах за настольными шахматами. Шахматный КВН. Турнир «Ферзь против 5 пешек». Раскраска Конь (простая). Игра на магнитной доске. «Шахматная Репка». Песня «Шахматное королевство»

### 3.2. Учебно-тематический план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы и Шашки для дошкольников» 2 год обучения (начальный (пропедевтический) уровень)

№ п/п	Наименование темы	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Азбука шахматной игры.	10	2	8	Беседа. Опрос. Решение задач.
2	Тактика.	22	6	16	Беседа. Опрос. Решение задач.
3	Шахматный турнир.	1		1	Соревнование
4	Итоговое занятие. Шахматная викторина.	1		1	Награждение победителей.
	<b>ИТОГО:</b>	<b>34</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	

## Содержание учебного (тематического) плана

### 2 год обучения

#### 1. Азбука шахматной игры (10 часов)

Теория: Техника безопасности на занятиях. Шах. Мат. Нотация. Видео «Динозавры учат шахматам» «Шах. Мат. Как получается шах (мат)?» Видео-урок fenix64.com 4 урок «Нападение. Защита. Шах. Мат». Линейный мат двумя ладьями. Видео-урок fenix64.com 6 урок. Ценность фигур. Шахматная нотация. Учимся записывать ходы, используя нотацию. Линейный мат «лесенкой». Видео-урок fenix64.com 7 урок «Мат двумя ладьями». Пат. Видео-урок fenix64.com 5 урок «Ничья. Пат». Задача «7 Ладей». Пешка. Квадрат пешки. Видео-урок fenix64.com 10 урок «Получение проходной пешки». Сможет ли Король догнать Пешку?

Практика: Игры в парах «Поставь линейный мат». Кр+Л против Кр – выигрыш. Кр+С против Кр – ничья. Л+Л против Кр. Кр+Л против Кр – выигрыш. Кр+С против Кр – ничья. Учащиеся создают ПАТ разными фигурами. Решение задач Кр против П, Кр+П против Кр. «Шахматный колобок». Сеанс одновременной игры (у педагога – Кр, у обучающихся Кр+пешка, у педагога – Кр, у обучающихся Кр+Л. Задача – поставить мат одинокому Королю. У обучающихся Л+Л. Задача – поставит мат одинокому Королю.). Шахматный КВН.

#### 2. Тактика (22 часа)

Теория: Связка. Ладья. Видео-урок fenix64.com 19 урок «Связка». Связка при помощи Ладьи. Тактика. Связка. Ферзь. Связка при помощи Ферзя. Связка. Слон. Связка при помощи Слона. Как чемпионы используют связку? Изучаем партию чемпиона мира. Анализируем. Вилка – двойной удар. Конь. Пешка. Видео-урок fenix64.com 18 урок «Коневые вилки». Могут ли Конь или Пешка создать Связку? Нет. Но они могут сделать Вилку – двойной удар. Вилка – двойной удар. Слон. Ладья. Ферзь. Слон или Ферзь наносят двойной удар по диагоналям. Ладья или Ферзь наносят двойной удар по горизонталям и вертикалям. Рентген. Видео-урок fenix64.com 34 урок «Рентген». Рентген от Слона, Ладьи, Ферзя. Может ли Конь или Пешка создать Рентген? Как Связка, Вилка и Рентген помогают получить материальный перевес. Вскрытый шах. Видео – урок fenix64.com 36 урок «Вскрытый шах». Как использовать вскрытый шах? Оппозиция. Оппозиция ближняя и дальняя

Практика: Решение задач на связку при помощи Ладьи. Решение задач на связку при помощи Ферзя. Восстанавливаем партию по записанным ходам. Ищем связку. Сеанс одновременной игры. У педагога Кр+С, у обучающихся Кр+Л. Задача – выиграть, используя Связку. Решение задач на Связку и Вилку. Решение задач на двойной удар Конём, Пешкой, Ладьёй, Слоном, Ферзём. Решение задач «Найди Связку или Вилку. Заверши борьбу». Решение задач на Связку, Вилку и Рентген. Найди Связку, Вилку или Рентген в партиях чемпионов. Шахматный КВН «Сыграй как чемпион!» Выполнение заданий на достижение материального перевеса. Нахождение пути к победе. Решение задач на вскрытый шах. Решение задач на тему – Оппозиция. Сеанс одновременной игры.

#### 3. Шахматный турнир (1 час)

Практика: Шахматный турнир

#### 4. Итоговое занятие. Шахматная викторина (1 час)

Практика: Шахматная викторина. Награждение победителей.

### 3.2. Планируемые результаты

*Метапредметные результаты:*

- формирование универсальных учебных действий;
- формирование способностей осознанного выбора наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- овладение различными способами поиска информации в соответствии с поставленными



задачами;

- готовность слушать собеседника и вести диалог, излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- овладение основами шахматной игры и игры в шашки.

*Личностные результаты:*

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
- развитие самостоятельности, личной ответственности за свои поступки;
- мотивация детей к познанию, творчеству, труду;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку;
- личностный рост каждого ребенка от соревнования к соревнованию;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- способность принять точку зрения другого человека;
- способность работать в команде;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе разных видов деятельности.

*Предметные результаты:*

Обучающиеся будут знать:

- 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.

#### **4. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы и Шашки для дошкольников 2.0»**

##### **4.1. Условия реализации программы:**

Занятие проводится в зоне формирования цифровых и гуманитарных компетенций и зоне коворкинга Центра образования цифрового и гуманитарного профилей МАОУ СОШ № 5 с. Николо-Павловского.

##### **4.1.1. Материально-техническое обеспечение:**

- Учебный кабинет (помещение второго этажа №149 по плану БТИ).
- Мебель (столы, стулья, шкафы) – 25 посадочных мест.
- Компьютерная база – ноутбуки.
- Мультимедийный комплекс «SMART BOARD».
- Проектор.
- Комплект шашек.
- Шашечная доска.
- Шахматные доски.
- Демонстрационная напольная магнитная доска с шахматными и шашечными фигурами.
- Шахматные часы.
- Интернет.
- Тетрадь для записей и зарисовок.

**4.1.2. Кадровое обеспечение** педагог дополнительного образования первой квалификационной категории Сухомлинов Юрий Николаевич, образование высшее (НТГПИ, 1985), 1 спортивный разряд по виду спорта Шахматы.

#### **4.1.3. Информационное обеспечение**

Информационные справочники, периодическая литература.

#### **4.1.4. Методические материалы**

Дидактические игры

- «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.д.
- «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.
- «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- «Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».
- «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- «Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
- «Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки (фрагмента игрового поля) и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. Задано количество ходов.
- «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля.

### **4.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы**

4.2.1. Способом определения результативности реализации программы дополнительного образования «Шахматы и Шашки для дошкольников» является диагностика.

Диагностирование детей проводится в игровой форме (последнее занятие каждого месяца в виде КВН). Результаты диагностики педагог вносит в диагностическую карту.

#### **4.2.2. Диагностический мониторинг**

Для определения уровня способностей детей проводится педагогическая диагностика (в форме педагогических наблюдений).

Результаты педагогической диагностики могут использоваться исключительно для решения следующих образовательных задач:

- индивидуализации образования (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития);
- оптимизации работы с группой детей.

Уровень развития ребенка	Критерии уровней развития детей
--------------------------	---------------------------------

Высокий	Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии. Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и различных частей, уметь использовать эти фигуры для конструирования орнаментов и сюжетов. У ребенка развито логическое мышление.
Средний	Ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Пугает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Пугает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Пугается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.
Низкий	Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

## 5. Список литературы

### *Для педагога*

1. Буйлова, Л.Н., Клёнова, Н.В. Дополнительное образование в современной школе [Текст] / Л.Н. Буйлова, Н.В. Клёнова. - М.: Сентябрь, 2005 г. – 192 с.
2. Голуб, Г.Б. Портфолио в системе педагогической диагностики [Текст] / Г.Б. Голуб, О.В. Чуракова // Школьные технологии. 2005. - №1. - С. 181-195.
3. Полтавец, Г.А. Научно-методические материалы по анализу практической проблемы оценивания качества в системе дополнительного образования детей: Методическое пособие для руководителей и педагогов учреждений дополнительного образования [Текст] / Г.А. Полтавец, С.К. Никулин. - М.: 1996, - 94 с.

### *Для обучающихся*

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Герцензон Борис, Напереенков Андрей «Шашки – это интересно». - М.: «Детская литература», 1989.
3. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы» М.: Просвещение, 1991.
4. Гик Е. А. Беседы о шахматах. Москва: «Просвещение», 1985.
5. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
6. Зак В. «Я играю в шахматы». – М.: «Детская литература», 1980.
7. Каплунов Я.Л. «Секреты шашечного сундучка». - Санкт-Петербург, 2001.
8. Нежметдинов Р. «Шахматы». – Казань: «Татарское кн. изд-во», 1985
9. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
10. Юровский Е. М., Кондратьева Л. П. Зайкины шашки (книжка-игра для самых маленьких). - СПб - 2001.
11. Юзук В.Я., Погребной В.К. «Приключения шашечки и шахматика». – Ростов-на-Дону, 2013

**Рабочая программа  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Шахматы и Шашки для дошкольников 2.0»  
1 год обучения (ознакомительный уровень)  
Учебно-тематический план**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование темы</b>	<b>Всего</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>	<b>Формы аттестации/контроля</b>
<b>I</b>	<b>Шашки</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
1.1	Организационное занятие. Шашечница.	1	0,5	0,5	Беседа, опрос.
1.2	Азбука шашечной игры.	9	3	6	Решение задач.
1.3	Шашечный КВН.	2	0,5	1,5	Выполнение заданий.
<b>II</b>	<b>Шахматы</b>	<b>22</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	
2.1	Шахматы. Легенда о Мудреце.	1	0,5	0,5	Беседа, опрос.
2.2	Азбука шахматной игры.	14	4	10	Решение задач, работа в группе, игра в парах.
2.3	Шахматный КВН.	3	1	2	Выполнение заданий.
2.4	Шахматный турнир.	3	1	2	Игра в парах.
2.6	Итоговое занятие «Шахматная репка»	1	0,5	0,5	Выполнение заданий.
	<b>ИТОГО:</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	

***Содержание учебного (тематического) плана***

***1 год обучения***

**I. Шашки**

1.1. Организационное занятие. Шашечница. (1 час)

Теория: Техника безопасности на занятиях. Введение в программу. Знакомство с шашечной доской. Видео «Лунтик и его друзья» серия 151 «Шашки». Место шашек в мировой культуре. Роль шашек в воспитании и развитии личности. Особенности психологической подготовки юного шашкиста. Проведение диагностики.

Практика: Игра «Собери пазлы» (дети должны собрать произвольно разрезанную шашечную доску). Физкультурная минутка. Игры на развитие внимания в парах. Раскраска – Шашечка. Найди 10 отличий. Считалка «Мы сидели на крыльце, повторяли А, Бэ, Цэ...».

2. История возникновения шашечной игры. Знакомство с шашечницей. (1 час).

Теория: Видео-урок (Демонстрация видеоролика «История шашек» (3мин. 10 сек.) Поля, линии, их обозначение. Легенда о возникновении шашек.

Практика: Раскраска – Шашечка. Найди 10 отличий. Шашечка идёт в гости по большаку, двойнику, тройнику и квадрату. Физкультурная минутка. Релаксация (Песня «Шахматное королевство»)

3. Азбука шашечной игры. Нотация. (1 час)

Теория: Видео-урок (Шашечная нотация и строение шашечной доски). Центр. «Дамочные» поля. Бортовые поля. Большак. Двойник. Тройник. Косяк.

Практика: Считалка - “Мы сидели на крыльце, повторяли А, Бэ, Цэ...”. Шашечка идёт в гости по большаку, двойнику, тройнику, косяку. Раскраска – Шашечка. Найди 10 отличий. Физкультурная минутка. Релаксация (Песня «Шахматное королевство»)

4. Правила шашечной игры. Простая шашка. Ход. Взятие. (1 час)

Теория: Видео – урок (Основы игры в шашки и правила для начинающих. Как ходить. Как бить). Повторяем нотацию шашечной доски.

Практика: Игра «Смотри внимательно» (Работа на фрагментах шашечницы. Требуется восстановить показанную позицию). Упражнения на выполнение ходов шашками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шашечной доске. Игра «Запомни позицию» (на фрагментах шашечницы), игра «Найди ошибку». Физкультурная минутка. Релаксация (Песня «Шахматное королевство»)

5. Правила. Дамка. Ход. Взятие. (1 час)

Теория: Видео – урок (Основы игры в шашки...). Что такое – дамочное поле? Отличие дамки от простой шашки.

Практика: Повторяем считалку и Решаем задачи. Игра – “Смотри внимательно” и “Найди ошибку”. Физкультурная минутка. Релаксация (Песня «Шахматное королевство»)

6. Игра – “Почтальон”. Простая. Дамка. Кто быстрее? (1 час)

Теория: Раскраска – Почтальон. Найди 15 отличий. Видео – “Что нельзя делать в русских шашках?”.

Практика: Дидактические игры: “Смотри внимательно”, “Найди ошибку”. Релаксация (Песня «Шахматное королевство»)

7. Турнир “4 против 4”. Кто быстрее поставит дамку? (1 час)

Теория: Повторение ходов простой и дамки.

Практика: Игра в парах. Игра “Что изменилось?”. На доске 5 - 6 фигур. Убрать фигуру, добавить или изменить местоположение. Релаксация (Песня «Шахматное королевство»)

8. Шашечный КВН. (1 час)

Теория: Учащиеся знакомятся с правилами КВН и системой оценки каждого задания.

Практика: Учащиеся делятся на две команды. Придумывают название и девиз. Выполняют задания. Конкурс капитанов и др. Релаксация (Песня «Шахматное королевство»)

9. Выигрыш или ничья? Оппозиция. (1 час)

Теория: Видео – Когда фиксируется ничья в шашках. Виды ничьей. Видео – Как победить в шашки у сильнейшего. Оппозиция.

Практика: Игра – “4 овечки ловят волка”. Используем оппозицию горизонтальную, вертикальную и диагональную. Решение задач.

10. Простая – спецназ и разведчик. Дамка – спецназ и разведчик. (1 час)

Теория: Повторяем ход и взятие простой и дамкой. Какие дороги есть на шашечнице.

Практика: Решаем задачи, используя простую и дамку. Учащиеся должны усвоить, что дамка быстрее и сильнее простой шашки. Релаксация (Песня «Шахматное королевство»)

11. Турнир “8 против 8”. Поставь дамку. (1 час).

Теория: Повторяем ход, взятие, оппозиция.

Практика: Игра в парах. В играх “Лабиринт” и “Кратчайший путь” сравниваем возможности простой и дамки.

12. Шашечный КВН. (1 час).

Теория: Учащиеся знакомятся с условиями проведения КВН.

Практика: Команды придумывают название и девиз. Конкурс капитанов и др.

13. Шахматы. Легенда о мудреце. Ладья. (1 час).

Теория: Сказка о Шахе и мудреце. Отличие шахмат от шашек. Ладья.

Практика: Найди отличия – Сказка о Шахе и мудреце. Раскраска – Ладья (простая).

14. Ладья – Почтальон. Ход. Взятие. (1 час).

Теория: Видео – “Динозавры учат шахматам”. Как Ладья ходит и как Ладья бьёт?

Практика: Считалка. Игры – “Перехитри часовых” и “Спецназ”. Игра – “Шахматное путешествие”.

15. Слон – Почтальон. Ход. Взятие. (1 час).

Теория: Видео – “Динозавры учат шахматам”. Как Слон ходит и как Слон бьёт?

Практика: Раскраска – Слон (простая). Считалка. Игры – “Перехитри часовых” и “Спецназ”. Игра “Шахматное путешествие”.

16. Король. Ладья и Слон ставят шах. (1 час).

Теория: Видео – “Динозавры учат шахматам”. Понятие – ШАХ. Король не может оставаться под шахом.

Практика: Ладьёй ставим шах по горизонтали и вертикали. Слоном ставим шах по диагонали. Раскраска – Король (простая). Игра – “Шахматное путешествие”.

17. Две Ладьи ставят мак Королю. (1 час).

Теория: Понятие – МАТ. Как поставить мат двумя Ладьями? Почему этот мат называется – “мат лесенкой”?

Практика: Учимся ставить мат двумя Ладьями. Игра – “Шахматное путешествие”.

18. Шахматный КВН. (1 час).

Теория: Учащиеся знакомятся с правилами проведения КВН.

Практика: Учащиеся придумывают название и девиз команд. Конкурс капитанов, Волшебный мешочек, поставь ШАХ и МАТ, Робот – оператор, шахматный боулинг и др.

19. Ферзь – богатырь. Ход. Взятие. Шах. Мат. Пат. (1 час).

Теория: Видео – “Динозавры учат шахматам”. Ферзь – имеет силу Ладьи и Слона, поэтому он – богатырь. Повторяем понятия – ШАХ и МАТ. Понятие – ПАТ. Сравниваем Ферзя – почтальона с Ладьёй и Слоном. Чем похожи и чем отличаются? Может ли один Ферзь поставить МАТ? А ПАТ?

Практика: Раскраска – Ферзь (простая). Игра – “Шахматное путешествие”. Учимся ставить ШАХ, МАТ и ПАТ Ферзём, Слоном и Ладьёй.

20. Ферзь ставит ШАХ, МАТ или ПАТ. Ближний мат. (1 час).

Теория: Закрепляем понятия – ШАХ, МАТ и ПАТ. Какая фигура может объявить ПАТ Королю? А какие не могут?

Практика: Игра – “Шахматное путешествие”. На шахматах – гигантах учащиеся ставят ШАХ, МАТ и ПАТ.

21. Ферзь против Ладьи. (1 час).

Теория: По какой линии Ферзь может напасть на Ладью (горизонталь, вертикаль или диагональ)?

Практика: Закрепляем новый материал на шахматах – гигантах. Игра – “Шахматное путешествие”.

22. Ферзь против Слона. (1 час).

Теория: По какой линии Ферзь может напасть на Слона (горизонталь, вертикаль или диагональ)?

Практика: Закрепляем новый материал на шахматах – гигантах. Игра – “Шахматное путешествие”.

23. Пешка. Ход. Взятие. (1 час).

Теория: Видео – “Динозавры учат шахматам”. Отличие пешки от других фигур – она бьёт не так, как ходит. Пешка самая слабая фигура.

Практика: На магнитной доске закрепляем новый материал. Раскраска – Пешка (простая). Игра – “Шахматное путешествие”.

24. Король против двух пешек. (1 час).

Теория: Сказка о трёх Королях. Трусливый, Глупый и Храбрый. Повторяем – ШАХ. Сильный ход. Слабый ход.

Практика: Игра – “Шахматное путешествие”. Учимся Королём сражаться против двух пешек.

25. Превращение Пешки. (1 час).

Теория: Сказка о Золушке. Понятие о поле превращения. В какую фигуру может превратиться пешка, а в какую нет?

Практика: На шахматах – гигантах проходим пешкой до поля превращения. Игра – “Шахматное путешествие”.

26. Турнир – Ладья или Слон против 5 пешек. (1 час).

Теория: Как Ладья побеждает 5 пешек. Может ли Слон победить 5 пешек? Кто сильнее?

Практика: Представители двух команд сражаются на магнитной доске. Остальные участники могут подсказывать и помогать. Игра в парах за настольными шахматами.

27. Шахматный КВН. (1 час).

Теория: Учащиеся знакомятся с правилами проведения КВН.

Практика: Название и девиз команд. Конкурс капитанов и др.

28. Турнир – Ферзь против 5 пешек. (1 час).

Теория: Сравниваем, как Ферзь и Ладья сражаются против 5 пешек. Ферзь может перемещаться по диагонали, а Ладья нет.

Практика: Игра в парах. Кто не справился, играют на магнитной доске, а остальные помогают.

29. Конь. Ход. Взятие. (1 час).

Теория: Видео – “Динозавры учат шахматам”. Конь может перепрыгивать через фигуры. Конь – почтальон.

Практика: Раскраска – Конь (простая). Тренируемся на магнитной доске. Игра – “Шахматное путешествие”.

30. Конь. Шах. Мат. (1 час).

Теория: Как поставить шах Конём? Можно ли поставить Конём мат?

Практика: Тренируемся на магнитной доске. Игра – “Шахматное путешествие”.

31. “Шахматная Репка”. (1 час).

Теория: Читаем сказку – Репка. Для каждого героя выбираем подходящую шахматную фигуру.

Практика: Волшебный мешочек. Игра – узнай по описанию. Задание – Расскажи о каждой шахматной фигуре. На шахматах – гигантах поставь ШАХ каждой фигурой. Какой фигурой нельзя поставить ШАХ?

32. Тематические турниры. До первого шаха. (1 час).

Теория: Повторяем понятие – ШАХ. Видео – “Динозавры учат шахматам”. Бой с динозаврами.

Практика: Начинаем бой с самым маленьким динозавром. Учимся ставить ШАХ. Кто не справился – работают на магнитной доске, остальные помогают.

33. Шахматный КВН. (1 час).

Теория: Учащиеся знакомятся с условиями проведения КВН.



Практика: Название и девиз команд. Конкурс капитанов и др.

34. Итоговое занятие. Шахматная викторина (1 час).

Теория: Шахматная викторина.

Практика: Награждение всех шахматистов грамотами “Шахматное Королевство”. Конкурс раскрасок.

Рабочая программа  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Шахматы и Шашки для дошкольников»

2 год обучения (начальный (пропедевтический) уровень)

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование темы	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Азбука шахматной игры.	6	1,5	4,5	Задачи.
2	Тактика.	17	4	13	Задачи.
3	“Шахматный Колобок”	1	0,25	0,75	Решение задач, работа в группе.
4	КВН.	2	0,5	1,5	Выполнение заданий.
5	Сеанс одновременной игры.	5	1	4	Наблюдение.
6	Турнир.	2	0,5	1,5	Турнирная таблица.
7	Итоговое занятие.	1	0,25	0,75	Награждение победителей.
	<b>ИТОГО:</b>	<b>34</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	

**Содержание учебного (тематического) плана 2 год обучения**

1. Азбука шахматной игры. Шах. Мат. Нотация. (1 час)

Теория: Техника безопасности при занятиях. Видео “Динозавры учат шахматам”. Шах. Мат. Как получается шах (мат)? Видео-урок fenix64.com 4 урок. Нападение. Защита. Шах. Мат. Линейный мат двумя ладьями (закрепляем нотацию).

Практика: Игра в парах – поставь линейный мат. Кр+Л против Кр – выигрыш. Кр+С против Кр – ничья.

2. Азбука шахматной игры. Линейный мат. (1 час).

Теория: Видео – “Динозавры учат шахматам”. Линейный мат “лесенкой”. Видео-урок fenix64.com 7 урок. Мат двумя ладьями.

Практика: Игра в парах – поставь линейный мат Л+Л против Кр. Кр+Л против Кр – выигрыш. Кр+С против Кр – ничья.

3. “Шахматный Колобок”. (1 час).

Теория: Повторяем ходы фигур. Какие фигуры соответствуют героям сказки?

Практика: Шахматный «Колобок». Колобок – Король не может ходить под шах пешки, Слона, Ладьи. Лиса – Конь съедает Колобка – Короля. Мат Королём и Ладьёй. Мат Королём и Слоном невозможен.

4. Сеанс одновременной игры. (1 час).

Теория: Учащиеся знакомятся с тем, как проходит сеанс одновременной игры.

Практика: У педагога – Кр, у обучающихся Кр+Л. Задача – поставить мат одинокому Королю. У обучающихся Л+Л. Задача – поставить мат одинокому Королю.

5. Азбука шахматной игры. Нотация. Мат. (1 час).

Теория: Видео – “Динозавры учат шахматам”. Видео-урок fenix64.com 6 урок. Ценность фигур. Шахматная нотация. Учимся записывать ходы, используя нотацию.

Практика: Учащиеся работают с карточками. Надо записать позицию в тетрадь. Найти решение задачи. Решение записать.

6. Азбука шахматной игры. Пат. (1 час).

Теория: Видео-урок fenix64.com 5 урок. Ничья. Пат. Видео – “Динозавры учат шахматам”. Учимся решать задачу “7 Ладей”. Когда Король попадает в ПАТ?

Практика: Учащиеся создают ПАТ разными фигурами.

7. Азбука шахматной игры. Пешка. Квадрат пешки. (1 час).

Теория: Видео – “Динозавры учат шахматам”. Видео-урок fenix64.com 10 урок. Получение проходной пешки. Понятие – квадрат Пешки. Сможет ли Король догнать Пешку?

Практика: Решение задач Кр против П, Кр+П против Кр.

8. Сеанс одновременной игры. (1 час).

Теория: Повторяем, как проходит сеанс одновременной игры.

Практика: Решение задач. Кр+П против Кр. Сеанс одновременной игры (у педагога – Кр, у обучающихся Кр+пешка).

9. Тактика. Связка. Ладья. (1 час).

Теория: Видео-урок fenix64.com 19 урок. Связка. Понятие – Связка при помощи Ладьи.

Практика: Решение задач на связку при помощи Ладьи.

10. Тактика. Связка. Ферзь. (1 час).

Теория: Видео-урок fenix64.com 19 урок. Связка. Понятие – Связка при помощи Ферзя.

Практика: Решение задач на связку при помощи Ферзя.

11. Как чемпионы используют связку? (1 час).

Теория: Изучаем партию чемпиона мира. Анализируем.

Практика: Учащиеся самостоятельно восстанавливают партию по записанным ходам. Указывают, где была использована связка.

12. Сеанс одновременной игры. (1 час).

Теория: Повторяем связку Ладьёй, Слоном, Ферзём.

Практика: У педагога Кр+С, у обучающихся Кр+Л. Задача – выиграть, используя Связку.

13. Вилка – двойной удар. Конь. Пешка. (1 час).

Теория: Видео-урок fenix64.com 18 урок. Коневые вилки. Могут ли Конь или Пешка создать Связку? Нет. Но они могут сделать Вилку – двойной удар.

Практика: Решение задач на Связку и Вилку. Позиции и решение записываются в тетради.

14. Вилка – двойной удар. Слон. Ладья. Ферзь. (1 час).

Теория: Слон или Ферзь наносят двойной удар по диагоналям. Ладья или Ферзь наносят двойной удар по горизонталям и вертикалям.

Практика: Решение задач на двойной удар Конём, Пешкой, Ладьёй, Слоном, Ферзём. Позиции и решение записываются в тетради.

15. Найди Связку или Вилку. Заверши борьбу. (1 час).

Теория: Повторяем Связку и Вилку.

Практика: Решение задач. Позиции и решение записываются в тетради.

16. Сеанс одновременной игры. (1 час).

Теория: Повторяем нотацию и расстановку позиции.

Практика: Игра с педагогом. Найди Вилку или Связку. Заверши борьбу.

17. Рентген. (1 час).

Теория: Видео-урок fenix64.com 34 урок. Рентген. Рентген от Слона, Ладьи, Ферзя. Может ли Конь или Пешка создать Рентген?

Практика: Реши задачу – поймашь удачу! Решение записываем в тетрадь.

18. Найди Связку, Вилку, Рентген. (1 час).

Теория: Повторяем Связку, Вилку, рентген.

Практика: Реши задачу – поймашь удачу! Решение записываем в тетрадь.

19. Найди Связку, Вилку, Рентген. (1 час).

Теория: Повторяем Связку, Вилку, рентген.

Практика: Реши задачу – поймашь удачу! Решение записываем в тетрадь.

20. Шахматный КВН. (1 час).

Теория: Повторяем нотацию и расстановку позиции. Повторяем Связку, Вилку, рентген.

Практика: Название и девиз команд. Конкурс капитанов. Шахматный боулинг. Робот – Оператор. Волшебный мешочек. Пантомима и другие задания.

21. Угадай ход! (1 час).

Теория: Знакомимся с партиями чемпионов мира.

Практика: Найди Связку, Вилку или Рентген в партиях чемпионов. Угадай ход в дебюте.

22. Связка. Вилка. Рентген. Учимся у чемпионов. (1 час).

Теория: Изучаем партии чемпионов мира.

Практика: Найди Связку, Вилку, Рентген.

23. Связка. Вилка. Рентген. Учимся у чемпионов. (1 час).

Теория: Изучаем партии чемпионов мира.

Практика: Найди Связку, Вилку, Рентген.

24. Шахматный КВН “Сыграй как чемпион!”. (1 час).

Теория: Учащиеся знакомятся с заданиями КВН.

Практика: Название и девиз команд. Конкурс капитанов. Шахматный боулинг. Робот – Оператор. Волшебный мешочек. Пантомима и задания – Угадай ход.

25. Создай перевес и выиграй. (1 час).

Теория: Как Связка, Вилка и Рентген помогают получить материальный перевес.

Практика: Выполнение заданий на достижение материального перевеса. Нахождение пути к победе.

26. Создай перевес и выиграй. (1 час).

Теория: Как Связка, Вилка и Рентген помогают получить материальный перевес.

Практика: Выполнение заданий на достижение материального перевеса. Нахождение пути к победе.

27. Шахматный турнир. (1 час).

Теория: Повторяем нотацию.

Практика: Играем тренировочные партии с записыванием ходов.

28. Шахматный турнир. (1 час).

Теория: Повторяем нотацию.

Практика: Играем тренировочные партии с записыванием ходов.

29. Вскрытый шах. (1 час).

Теория: Видео-урок fenix64.com 36 урок. Вскрытый шах. Как использовать вскрытый шах?

Практика: Решение задач на вскрытый шах. Игра в парах.

30. Определи Связку, Вилку, Вскрытый шах. (1 час).

Теория: Повторяем Связку, Вилку, Вскрытый шах.

Практика: Решение задач.

31. Определи Связку, Вилку, Вскрытый шах. Рентген (1 час).

Теория:

Повторяем Связку, Вилку, Вскрытый шах. Рентген.

Практика:

Решение задач.

32. Оппозиция. (1 час).

Теория: Оппозиция ближняя и дальняя.

Практика: Решение задач на тему – Оппозиция.

33. Сеанс одновременной игры. (1 час).

Теория: Повторяем нотацию, ходы фигур, тактические приёмы, оппозицию.

Практика: Педагог проводит тематический сеанс одновременной игры.

34. Подведение итогов за год. (1 час).

Теория: Повторяем все шахматные термины.

Практика: Шахматная викторина. Награждение победителей.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 143507986500560089701835989304833372774460075027

Владелец Артюгин Денис Евгеньевич

Действителен с 31.03.2025 по 31.03.2026