

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Покровская средняя школа
Муниципального образования «Цильнинский район»
Ульяновской области

Принято
на заседании педагогического совета
МОУ Покровской СШ
Протокол № 7
от « 6 » августа 2021 г.

«Утверждаю»
Директор МОУ Покровской СШ
 /Тигров В.А./
Приказ № 152
от « 6 » августа 2021 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа физкультурно-
спортивной направленности

«Шахматы»

Возраст обучающихся: 11 - 14 лет.

Срок реализации: 1 год

Уровень: стартовый

Автор-составитель: Тигров Владимир
Александрович - педагог дополнительного
образования

с. Покровское

2021 г.

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Покровская средняя школа
Муниципального образования «Цильнинский район»
Ульяновской области

Принято на заседании педагогического совета МОУ Покровской СШ Протокол № _____ от «___» _____ 2021 г.	«Утверждаю» Директор МОУ Покровской СШ _____/Тигров В.А./ Приказ № _____ от «___» _____ 2021 г.
---	---

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа физкультурно-
спортивной направленности**

«Шахматы»

Возраст обучающихся: 11 - 14 лет.

Срок реализации: 1 год

Уровень: стартовый

Автор-составитель: Тигров Владимир
Александрович - педагог дополнительного
образования

с. Покровское

2021 г.

Содержание:

1. Пояснительная записка.....	2
1.1. Актуальность	3
1.2. Новизна	4
1.3. Педагогическая целесообразность	4
1.4. Цели программы	4
2. Учебный план	7
3. Содержание программы.....	7
4. Календарный учебный график	13
5. Условия реализации программы	14
6. Список литературы	15

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» составлена на основе следующих документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 года № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы);
- Письмо Минобрнауки России от 14.12.2015 года № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ);
- Лицензия на ведение дополнительного образования;
- Устав муниципального общеобразовательного учреждения Покровской средней школы муниципального образования «Цильнинский район» Ульяновской области.

1.1. Актуальность

Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий — способности действовать в уме. Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость — это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Известный советский педагог В.А.Сухомлинский писал: «Шахматы – превосходная школа последовательного логического мышления... Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память. Она должна войти в жизнь школы, как один из элементов умственной культуры».

1.2. Новизна

общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы» в том, что она позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

В школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. 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.

1.3. Педагогическая целесообразность

данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность.

1.4. Цели программы.

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

Достигаются указанные цели через решение следующих **задач**:

обучающие:

- Научить детей следить за развитием событий на шахматной доске.
- Научить играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил.
- Научить решать шахматные задачи в 1-2 хода.
- Научить детей работать самостоятельно.

- Научить планировать свою игру и работу.

развивающие:

- Развивать универсальные способы мышления (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, воображение, умение производить логические операции).
- Повысить уровень спортивной работоспособности.
- Развивать интеллектуальные способности.
- Расширить кругозор ребёнка.
- Развивать творческое мышление.
- Формировать познавательную самостоятельность.

воспитывающие:

- Воспитывать потребности в здоровом образе жизни.
- Воспитывать трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность.
- Формировать способности к самооценке и самоконтролю.

Теоретическая работа с детьми проводится в форме бесед, анализируются сыгранные ребятами партии.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, игровые занятия, турниры, игры различного типа на шахматную тематику.

Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех детей, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

Отличительные особенности программы. Установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

Форма обучения: очная, дистанционная с использованием ЭО и ДОТ. При организации дистанционного обучения по данной программе используется платформа ZOOM.

Программа адресована детям 11 -14 лет.

Объем и срок реализации: данная программа рассчитана на 1 год обучения. В неделю 1 час. Всего в год - 39 часов.

Периодичность и продолжительность занятий: 1 раз в неделю по 1 часу.
Продолжительность занятия: 45 мин.

Уровень реализации программы: стартовый.

Особенности организации образовательного процесса.

Программа реализуется в объединениях по интересам, сформированных в группу учащихся разных возрастных категорий (разновозрастная группа), являющуюся основным составом объединения (кружка); состав группы постоянный.

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.

Планируемые результаты:

Личностные:

1. воспитание интереса к занятиям по шахматам;
2. воспитание самостоятельности, настойчивости, выдержки, самообладания;
3. воспитание уважительного отношения к сопернику;
4. воспитание коммуникативных навыков.

Метапредметные:

1. развитие математического расчета и логического мышления;
2. развитие спортивно – волевых качеств и общей физической подготовки;
3. развитие навыков самостоятельной работы с литературой.

Предметные:

1. знать шахматную доску и её структуру;
2. знать обозначение полей и линий;
3. знать ходы и взятия всех фигур, рокировку;
4. основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца.

2. Учебный план.

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1		Наблюдение
2-3	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.	2	1	1	Первичная диагностика /собеседование
4-5	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.	2	1	1	наблюдение
6-7	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры	2	1	1	наблюдение
8-11	Благородные пешки черно-белой доски	4	2	2	наблюдение
12-13	Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	2	1	1	наблюдение
14-15	Ладья. Слон	2	1	1	наблюдение
16-17	«Могучая фигура» Ферзь.	2	1	1	наблюдение
18-19	Конь	2	1	1	наблюдение
20-22	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	6	3	3	наблюдение
23-26	Мат – цель игры.	4	2	2	наблюдение
27-28	Техника «матования» одинокого короля.	2	1	1	наблюдение
29-31	Ничья. Пат.	3	1	2	промежуточная аттестация/ Наблюдение
32-39	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта.	5	1	4	итоговая аттестация / тест
	ИТОГО	39	18	21	

3. Содержание программы.

Вводные занятия. Техника безопасности.

Теория: Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.

Теория: Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.

Теория: Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями:

- Горизонтали
- Вертикали
- Диагонали
- Центр, фланги.

Практика:

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.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

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

Игра «Почтальон».

Шахматные фигуры. Первое знакомство.

Теория: Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!».

Практика:

Дидактические игры и задания

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

«Угадай-ка». 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.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

Благородные пешки черно-белой доски.

Теория: «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

Практика:

Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Дидактические игры и задания

«В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

Король — самая важная, главная фигура.

Теория: Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Практика:

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин».

Ладья.Слон.

Теория: Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика:

Дидактические игры и задания

Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».

«Могучая фигура» Ферзь.

Теория: «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

Практика:

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

Конь.

Теория: «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика:

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Теория: Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Практика: 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.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

Мат – цель игры.

Теория: Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.

Практика: Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.

Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

Дидактические игры и задания

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количества полей для отхода.

Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

Техника матования одинокого короля

Теория: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика:

Дидактические игры и 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». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

Ничья. Пат.

Теория: Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Практика:

Дидактическое задание

«Пат или не пат».

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.

Теория: Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.

Практика: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

4. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	02.09.2020	26.05.2021	39	39	1 раз в неделю по 1 академическому часу

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля	Факт дата
1	09	02	16.00-16.45	групповое	1	Вводные занятия. Техника безопасности.	кабинет	наблюдение	
2-3	09 09	09 16	16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1	Первое знакомство с Шахматным королевством.	кабинет	Наблюдение, собеседование	

						Шахматы – спорт, наука, искусство			
4-5	09 09	23 30	16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.	Кабинет	наблюдение	
6-7	10 10	07 14	16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры	Кабинет	наблюдение	
8-9	10 10	21 28	16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1	Благородные пешки черно-белой доски	кабинет	наблюдение	
10-11	11 11	04 11	16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1	Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	Кабинет	наблюдение	
12-13	11 11	18 25	16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1	Ладья. Слон	Кабинет	наблюдение	
14-15	12 12	02 09	16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1	«Могучая фигура» Ферзь.	Кабинет	наблюдение	
16-17	12 12	16 23	16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1	Конь	кабинет	наблюдение	
18-23	12 01 01 01 01 02	30 06 13 20 27 03	16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1 1 1 1 1	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	Кабинет	наблюдение	
24-27	02 02 02 03	10 17 24 03	16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1 1 1	Мат – цель игры	кабинет	наблюдение	
28-29	03 03	10 17	16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1	Техника «матования» одинокого короля.	Кабинет	наблюдение	
30-32	03 03 04	24 31 07	16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45	групповое	1 1 1	Ничья. Пат.	кабинет	наблюдение	
33-39	04 04 04 05 05 05 05	14 21 28 05 12 19 26	16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45 16.00-16.45	групповое, индивидуальное	1 1 1 1 1 1 1	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта.	кабинет	Наблюдение, тест	

5. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Оборудование для занятий

- кабинет для занятий;
- шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей);
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации
- мешочек из ткани для игры «Волшебный мешочек»,
- цветные карандаши,
- фломастеры
- бумага для рисования
- компьютеры
- проектор

Методическое обеспечение программы

Основные методы обучения:

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры.
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции — мотив — идея — расчёт — ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

Основные 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.

Кадровое обеспечение

Занятия ведет опытный педагог дополнительного образования Тигров Владимир Александрович

Формы аттестации.

Для отслеживания динамики освоения дополнительной общеразвивающей программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг.

Вводный контроль (первичная диагностика) проводится в начале учебного года (сентябрь) для определения уровня подготовки обучающихся. Форма проведения – собеседование.

Текущий контроль осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия и направлен на закрепление теоретического материала по изучаемой теме и на формирование практических умений. Форма - наблюдение

Промежуточная аттестация) проводится в апреле.

Итоговая аттестация проводится в конце обучения при предъявлении ребёнком (в доступной ему тестовой форме) результата обучения, предусмотренного программой.

Оценочные материалы

Основная форма подведения итогов – тест. Критериями оценки результативности обучения являются уровень теоретической и практической подготовки учащихся (*приложение 1*).

Результаты освоения образовательной программы учащимися заносятся в таблицу:

- полностью освоивших программу дополнительного образования – высокий уровень (8-10 баллов);
- освоивших программу не в полном объеме – средний уровень (5-7 баллов);
- освоивших программу в минимальном объеме – низкий уровень ниже среднего (0-4 балла).

Дополнительный критерий оценивания уровня усвоения образовательной программы – результаты на турнирах.

6. Список литературы

Для педагога:

1. Дополнительное образование «Как определить способности к обучению шахматной игре ребенка 6 – 7 лет», 2004 год, № 4.
2. Капабланка Х.-Р. Учебник шахматной игры, М.: «Терра спорт», 2003.
3. Каспаров Г.К. Мои великие предшественники: Новейшая история развития шахматной игры: В 6 т. – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2008.
4. Котов А.А. Шахматное наследие А. Алехина, М.: «Физкультура и спорт», 1982.

5. Ласкер Э. Учебник шахматной игры, М.: «Терра спорт», 2003.
6. Нимцович А.И. Моя система, М.: «Физкультура и спорт», 1984.
7. Панченко А.Н. Теория и практика шахматных окончаний М., 2006.
8. Чехов В., Архипов С., Комляков В. – Программа подготовки шахматистов – разрядников IV-II разрядов, 2007.
9. Чехов В., Комляков В. – Программа подготовки шахматистов – разрядников I-кандидатов в мастера спорта, 2009 II разрядов – 2007.

Литература для детей и родителей

Дидактические шахматные сказки

1. Сухин И. Котьята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению.
– М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
2. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
3. Сухин И. От сказки – к шахматам. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
4. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Сухин И. Хвастуны в Паламеде. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
5. Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

1. Аматауни 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.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

1. Булычев К. Сто лет тому вперед. Велтистов Е. Победитель невозможного. Кассиль Л. Конduit 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.

Интернет-ресурсы

1. «Шахматы онлайн» - <https://www.chess.com/ru/play/computer>
2. «Чесвилд» - <https://chessfield.ru/chess-online>

Итоговая аттестация обучения

Тест.

Теоретические задания.

1. Знание понятия «шах».

«Шах» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- *это нападение на короля;*
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

2. Знание понятия «мат».

«Мат» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- *это нападение на короля, от которого нет спасения.*

3. Знание понятия «пат».

«Пат» - это:

- это нападение на короля, от которого нет спасения;
- *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*
- это нападение на короля.

4. Знание понятия «вилка».

«Вилка» - это...:

- это двойной удар любой из фигур;
- *это двойной удар, который делает конь или пешка;*
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

5. Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.

Выбрать тот ответ, который доказывает, что партия закончилась выигрышем белых:

- 1-0;
- ½-½;
- 0-1.

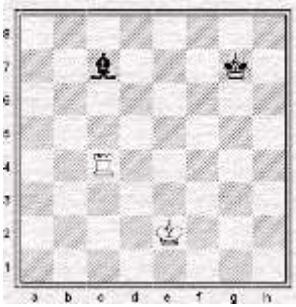
Практические задания.

1. Умение ходить фигурами.

Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

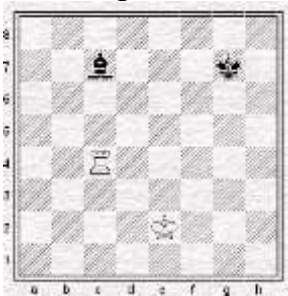
2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.

Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья убить слона?:



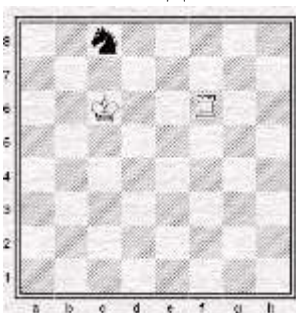
3. Умение ставить «шах».

Шах королю:



4. Умение ставить «мат».

Мат в 1 ход:



5. Умение видеть «пат».

Определить шах или мат на доске.

Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Первичное диагностическое обследование детей по программе «Шахматы»

П/ №	Фамилия имя ребенка	Шахматные термины					Расположение доски	Начальное положение фигур	Названия шахматных фигур						Правила взятия и хода фигур и пешки						Баллы	
		Шахматное поле	Горизонталь	Вертикаль	Диагональ	Центр доски			Ладья	Конь	Слон	Ферзь	Король	Пешка	Ладья	Конь	Слон	Ферзь	Король	Пешка		
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						

Условные обозначения: 2 – высокий уровень 1 - средний уровень 0 – низкий уровень