

Центр цифрового образования детей «IT- куб»  
(структурное подразделение АНО ДТ «Красноярский Кванториум»)

РЕКОМЕНДОВАНО  
методическим советом

Протокол № 1  
от «31» мая 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор  
Кениг С.Р.



Приказ № 31  
от «31» мая 2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности

«Шахматы»

Срок реализации:

1 год

Возраст детей:

7-17 лет

Составитель программы:

Мирошниченко Г.В.

г. Красноярск, 2022 г.

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» (далее – программа) имеет физкультурно-спортивную направленность, базовый уровень сложности. Срок реализации 1 год, объем учебной нагрузки 72 часа.

Шахматы живут и развиваются около двух тысячелетий. Их долголетию можно только позавидовать. Чем же они привлекательны? Прежде всего, тем, что шахматы предоставляют человеку возможность творческого соревнования. Сегодня шахматы – это и спорт, и искусство, и наука. Это активный культурный отдых и целый мир переживаний и ощущений. Каждый находит в них что-то своё. Красивые партии, комбинации, окончания, задачи восхищают нас порой не меньше, чем хорошее музыкальное произведение или талантливая игра актёра.

Занятия шахматами развивают умственные способности человека, фантазию, тренируют его память, формируют и совершенствуют сильные черты личности, такие качества как воля к победе, решительность, выносливость, выдержка, терпение, трудолюбие, наконец, учат работать с книгой.

В. Сухомлинский писал: “... без шахмат нельзя себе представить воспитание умственных способностей и памяти...”.

Опыт работы педагогов и тренеров-преподавателей по шахматам в нашей стране и за рубежом подтверждает уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста.

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 всё более серьёзным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

## Актуальность

Создание данной программы вызвано потребностями современных детей и их родителей, ориентировано на социальный заказ общества. Программа “Шахматы” базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, творческой самореализации детей. Она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию талантливых детей.

Данная программа составлена с учётом накопленного теоретического, практического опыта педагога, что даёт возможность учащимся не только получить базовый уровень знаний шахматной игры в ходе групповых занятий, а также способствует индивидуальному развитию каждого ребёнка.

Обучаясь по данной программе, учащиеся познакомятся с историей шахмат, биографией великих шахматистов, освоят теоретические основы шахматной игры, приобретут практический опыт игры.

**Новизна и отличительная особенность данной программы заключается:**

- В поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

- В авторской методике индивидуального подхода к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом “ситуации успеха” для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного

процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

- Содержание программы учащиеся осваивают с начального уровня, постепенно увеличивая сложность, что даёт возможность учащимся проследить свой рост и увидеть насколько уровней выше они поднялись.

- В авторской системе диагностирования результатов обучения и воспитания, дающей возможность определить уровень эффективности и результативности освоения учебного материала, а также уровень достижений учащихся. Данная система способствует осуществлению индивидуального подхода к каждому ребёнку, а также выявлению и дальнейшему развитию талантливых детей.

- В использовании нетрадиционных форм работы с родителями, то есть включение их в активную совместную деятельность, а именно в участие в “Шахматных гостиных”, турнирах, которые, как правило, посвящаются различным праздничным датам.

### **Педагогическая целесообразность**

В предлагаемой программе реализуется связь с дополнительным и общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении учащимися основных программ благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, настойчивости в достижении цели.

Обучение шахматной игре является сложным и трудоёмким процессом. Поэтому данная программа даёт возможность довести до сознания учащихся то, что достижение успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе, приобщить детей к творческому процессу, развивающему мыслительную деятельность.

### **Цель программы**

Развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, обладающей целеустремлённостью и настойчивостью в достижении

цели, через овладение навыками шахматной игры. Формирование умения решать шахматные комбинации средней сложности и выше.

### **Задачи**

#### *Обучающие:*

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- сформировать приёмы тактики и стратегии шахматной игры;
- сформировать навыки игры шахматной партии с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- сформировать умение самостоятельно анализировать позицию;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

#### *Развивающие:*

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

#### *Воспитательные:*

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

## **Условия реализации**

Программа рассчитана на 1 год, предназначена для детей 7-17 лет, носит общеразвивающий характер, позволяющий освоить программу каждому обучающемуся.

Группы формируются на условиях свободного набора.

### **Режим организации учебных занятий**

1 раз в неделю по 2 академических часа с обязательным перерывом.

Во время проведения занятий используются следующие **формы организации деятельности** учащихся:

- индивидуально-групповая;
- индивидуальная;
- групповая.

### **Формы проведения занятий:**

1. Практикум.
2. Лекция.
3. Блиц-турнир.
4. Сеанс одновременной игры.
5. Тренировочные партии.
6. Разбор сыгранных партий.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения:**

*По внешним признакам деятельности педагога и учащихся:*

*Словесный* – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.

*Наглядный* – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации.

*Практический* – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

***По степени активности познавательной деятельности учащихся:***

*Объяснительно-иллюстративные* - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

*Репродуктивный* – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах;

*Исследовательский* – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это – самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий.

***По логичности подхода:***

*Аналитический* – анализ партий и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач.

***По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:***

*Частично-поисковый* – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

### **Ожидаемые результаты**

В результате освоения данной программой учащиеся должны овладеть следующими знаниями и умениями.

Должны знать

- как ходят фигуры;
- шахматную нотацию;
- сравнительную ценность фигур;

- что такое шах, мат, пат;
- общие принципы игры в начале партии;
- тактические удары (связка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах);
- общие принципы игры – в эндшпиле, в миттельшпиле;
- как проводить атаку на короля;
- простейшие технические приёмы в эндшпиле (ладейном, пешечном), борьбу ферзя против пешки;
- что такое открытая линия;
- 7-я, 2-я горизонталь;
- правила поведения во время игры.

Должны уметь:

- ставить мат тяжёлыми фигурами;
- играть шахматную партию с записью;
- решать комбинации на различные темы (коневые, пешечные, тяжелофигурные, комбинации с сочетанием идей и др.);
- играть шахматную партию с записью и часами;
- играть турнирные партии;
- правильно вести себя во время игры.

### **Формы подведения итогов обучения**

Технология проведения итогового контроля – дифференцированный зачет в рамках шахматного турнира.



## Учебно-тематический план

Раздел	Наименование	Объём часов		
		Всего часов	теория	практика
1	Шахматная доска	1,5	0,5	1
2	Шахматные фигуры	1,5	0,5	1
3	Правила игры	1,5	1	0,5
4	Начальное положение фигур	1,5	0,5	1
5	Пешка	1,5	0,5	1
6	Ладья	1,5	0,5	1
7	Слон	1,5	0,5	1
8	Ладья против слона	1,5	0,5	1
9	Ферзь	1,5	0,5	1
10	Ферзь против ладьи и слона	1,5	0,5	1
11	Конь	3	1	2
12	Конь против ферзя, ладьи и слона	1,5	0,5	1
13	Король	1,5	0,5	1
14	Шах	1,5	0,5	1
15	Мат	1,5	0,5	1
16	Ничья, пат	3	1	2
17	Рокировка	1,5	0,5	1
18	Относительная ценность фигур	1,5	0,5	1
19	Как развивать игру в начале партии	3	1	2
20	Элементарные пешечные окончания	3	1	2
21	Двойное нападение	1,5	0,5	1
22	Связка	1,5	0,5	1
23	Пешки против фигур	3	1	2
24	Ладейные окончания	3	1	2
25	Дебюты	1,5	0,5	1
26	Тренировочные партии	4,5	0,5	4
27	Итоговый турнир	3	0,5	2,5
	<b>ИТОГО</b>	<b>54</b>	<b>17</b>	<b>37</b>

## Содержание

Игра происходит на квадратной доске, каждая сторона которой состоит из 8 клеток. Следовательно, шахматная доска разделена на 64 клетки, которые называются полями. Учащиеся должны ясно различать границы полей, они попеременно окрашены в светлый и темные цвета. Светлые называют белыми, а темные - черными.

У каждой стороны имеется 6 видов фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и 8 пешек. Всего на доске, соответственно 32 фигуры, то есть в начале партии занято ровно 50% всей доски. Учащимся важно запомнить, когда одна фигура сбивает другую, она становится на клетку сбитой фигуры.

Шахматная партия ведется обычно двумя противниками. Один из противников играет белыми фигурами, а другой – черными. Для записи партий и положений существует шахматная нотация. С этой целью прежде всего необходимо обозначить все поля шахматной доски. Если через каждые 8 клеток, идущих от одного противника к другому, провести линию, то получится 8 линий. Эти линии обозначаются буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h. Эти линии на шахматной доске называют вертикалями. Перпендикулярно к вертикалям проводятся 8 параллельных линий. Они называются горизонталями, и нумеруются цифрами от 1 до 8. Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и цифрой горизонтали. Шахматная партия состоит из серии ходов. Сначала делают ход белые, затем черные, после чего следует опять ход белых, потом черных, и так далее – до конца партии. Ход состоит из передвижения играющим собственной фигуры или пешки с одного поля на другое.

Начинающие шахматисты часто ошибаются в расстановке короля и ферзя. Учащимся нужно запомнить, что ферзь находится на поле своего цвета, то есть белый ферзь на белом поле, а черный – на черном. Таким образом, положение черных фигур на доске не является полностью симметричным, а только зеркальным отображением положения белых.

Пешки ходят только вперед. Это единственная фигура, которая не может ходить и наносить удар назад или по горизонтали. Когда пешка находится в начальной позиции (2-я горизонталь для белых, 7-я для черных) своим первым ходом она может по желанию играющего пойти на одно или на два поля вперед. После своего первого хода пешка передвигается только на одну клетку вперед за один ход. Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали вправо и влево. Таким образом, пешка ходит вперед, а бьет по диагонали на одну клетку. С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – правило превращения. Заключается оно в следующем. Если пешка доходит до последней горизонтали (8-я для белых пешек и 1-я для черных), она превращается в любую другую фигуру (кроме короля).

Ладья наравне с ферзем, считается тяжелой фигурой. Ладья считается сильной, но при этом прямолинейной и не очень маневренной фигурой. И так, ладья ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны (вперед, назад, вправо и влево). Не может перепрыгивать через другие фигуры. Таким образом, для того чтобы ладья приносила максимальную пользу её желательно ставить на открытые вертикали.

Слон – это сильная, дальнобойная фигура. Слон примерно равноценен коню. Однако их тяжело сравнивать. Считается, что слон чуть сильнее коня. Но здесь многое зависит от характера играющего и от требований позиции на доске. Слон ходит и наносит удары только по диагонали во все стороны и на любое расстояние. Слон не может перепрыгивать через фигуры. Таким образом, если на пути слона стоят другие фигуры, его действие ограничено.

Конь ходит по необычной траектории по сравнению с другими и является единственной фигурой, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Здесь важно уделить внимание на понимание каждым из учащихся усвоения материала по данной фигуре. Конь ходит буквой «Г», как правильно это вызывает трудности и учащихся и поэтому на эту фигуру отводится больше времени, чем на другие. То есть конь своим ходом передвигается на 2 клетки вперед и одну клетку в сторону, образуя букву «Г». Таким вот образом конь может передвигаться и наносить удары в любую сторону. Находясь в центре доски, он имеет восемь возможных ходов, а в самом углу только два.

Ферзь – самая сильная шахматная фигура. Учащиеся как правильно не испытывают особых проблем в изучении этой фигуры. Ферзь ходит во все стороны по вертикали и диагонали на любые расстояния. То есть, он обладает возможностями ладьи и слона одновременно. Не может перепрыгивать через фигуры. Важность ферзя сложно переоценить. Он очень эффективен и в защите, и в нападении, очень мобильный и сильный. Единственный минус, который связан с ферзем, это то, что его надо оберегать от нападений.

Король – самая главная фигура. Он не имеет номинальной стоимости. Его нельзя разменивать, держать под боем фигур соперника. Он требует постоянной защиты. Но это не потому, что король слишком уж слабый как фигура, а потому, что если он погибает, то партия для играющего проиграна. С другой стороны, король также может передвигаться и бить фигуры соперника. В конце игры, когда фигур на доске на порядок меньше, и прямых угроз королю не так много, его сила оценивается примерно, как сила легкой фигуры (коня или слона). Король, как и ферзь, ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только на одну клетку.

С учащимися разбираются понятия шах и мат. Шах – это нападение на короля соперника. Мат – это шах, от которого нет защиты. На практических примерах учащиеся понимают данные термины.

Рокировка – это ход в шахматах, при котором король перепрыгивает через одно поле вправо, или влево, а ладья закрывает его, вставая на соседнее поле. Рокировку могут делать и белые, и черные. Рокировка бывает короткая и длинная. Короткая делается в сторону королевского фланга, длинная в сторону ферзевого фланга.

Ничья на профессиональном уровне встречается достаточно часто. Чаще чем победа одной из сторон. В основном это связано с тем, что многое в шахматах уже изучено и есть даже целые теоретические варианты, автоматически приводящие к ничье. На некоторых турнирах вводится специальное правило, по которому нельзя предлагать сопернику ничью до определенного хода. Итак, ничья в шахматах – это результат партии, который означает равенство сторон. То есть не победили ни белые, ни черные. Пат – это ситуация в шахматах, когда сторона, обладающая правом хода, не имеет возможности совершить данный ход. При этом шаха на доске нет. Пат часто используется как средство спасения для стороны, которая проигрывает.

Оценить силу каждой фигуры чрезвычайно сложно. Номинальная стоимость описана в предыдущих уроках, но реальная сила фигуры зависит от массы факторов, среди которых централизация, рабочий простор, перспектива. Если быть точнее, сила фигуры зависит от конкретной шахматной позиции. А этих позиций может быть бесчисленное множество. Но есть примерная, номинально стоимость, которую учащиеся должны запомнить:

- Пешка – 1 очко.
- Конь и слон – 3 очка.
- Ладья – 5 очков.
- Ферзь – 9 очков.
- Король – бесценен.

Учащиеся на практических примерах разбирают как взаимодействуют изученные ранее фигуры и усваивают особое взаимодействие или противодействие конкретных фигур: Ладья против слона, ферзь против ладьи и слона, конь против ферзя, ладьи и слона.

В начале партии учащиеся должны стараться развивать свои фигуры и стараться занимать центр шахматной доски. Обычно первые ходы в шахматной партии начинаются с ходов центральными пешками. Начало шахматной партии называется дебют.

В шахматах нередко случается так, что в конце партии у игроков остаются только пешки. Оказавшись в такой ситуации, учащиеся обучаются правилу квадрата и другим элементарным правилам игры в окончаниях. Главная цель в окончании – провести пешку в ферзи.

Вилка – это двойной удар, который наносят такие фигуры, как конь или пешка. То есть одновременное нападение на две и более фигуры соперника.

Другие фигуры, кроме коня и пешки, также обладают способностью наносить двойные удары. Однако термин вилка в шахматах традиционно применяют к коню и пешке.

Связка – это нападение линейной фигуры (ладьи, слона, ферзя) на фигуру неприятеля, которая закрывает собой либо другую фигуру (обычно более ценную), либо важное поле. Связка происходит только по прямой линии – горизонтали, вертикали, диагонали. Связку могут осуществить ладья, слон и ферзь.

Иногда в шахматных партиях возникают позиции, когда на доске остаются легкие фигуры против большого количества пешек противника. Этому учащиеся обучаются на примерах из партий известных шахматистов.

Ладейные окончания возникают чаще, чем какие-либо другие. Их доля составляет более 20% из общего числа. Оценка таких окончаний в большей степени основывается на обобщенном опыте, чем на конкретном расчете (в отличие от пешечных, коневых, слоновых окончаний). Иными словами, задача обучить понимать основные принципы и приемы игры в ладейных окончаниях.

Дебют - это начальная стадия шахматной партии. Основная задача дебюта, вывести свои фигуры на самые выгодные позиции и помешать развитию фигур противника. Учащимся обязательно необходимо разучить несколько основных дебютов для игры белыми и чёрными или просто понять основные правила в начале шахматной партии и придерживаться их.

В процессе обучения дети играют тренировочные партии или сеанс одновременной игры с преподавателем. По итогу данных партий производятся разборы партий с учащимися индивидуально или в группах. Данная практика позволяет учащимся лучше усваивать материал и понимать свои ошибки, для дальнейшего их исправления и саморазвития.

Итог обучения - это шахматный турнир с контролем времени заданным преподавателем.

### **Материально-техническое обеспечение**

Комната для шахмат. Демонстрационная доска. Комплекты шахмат. Шахматные часы. Ноутбук. Карточки с диаграммами для решения задач и упражнений.

### **Список литературы**

1. Программы для внешкольных учреждений и общеобразовательных школ. Спортивные кружки и шахматы. Москва «Просвещение», 1986 год. - 430 с. 2.

2. Бронштейн Д.И. Самоучитель шахматной игры. Москва «Физкультура и спорт», 1987 год. 248 с. 3.
3. Дворецкий М. и А.Юсупов. Школа будущих чемпионов. Издательство: «Фолио» Харьков, 1997 год. 272 с. 4.
4. Журавлев Н.И. Шаг за шагом. Москва «Физкультура и спорт», 1986 год. 288с.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. Издательство: Народное образование, 1998 год. - 256 с. 5.
6. Голенищев В.Е.- Подготовка юных шахматистов IV-III разрядов Москва. «Московская правда», 1969 год, - 61 с. 6.
7. Гик Е.А. Беседы о шахматах. Москва «Просвещение», 1985 год. - 160 с. 7.
8. Диск программа «Шахматная школа». Издательство: АО «ИнформСистемы» 1999 год.
9. Диск программа «Шахматная школа для подготовки IV-II разряда». Издательство: АО «ИнформСистемы» 1999 год.