

Муниципальное казённое образовательное учреждение
дополнительного образования дом детского творчества
«Дарование»
г. Белой Холуницы Кировской области

Принята на заседании
педагогического совета
от 01.09.2018 г.
Протокол №1 от 01.09.2018г.



**Дополнительная общеобразовательная программа
Физкультурно-спортивной направленности для детей
кружка «Шахматы»**

Срок реализации: 3 года и более

Возраст детей: 7 - 18 лет

Автор – составитель:

Хорошавина Галина Александровна

педагог дополнительного образования

г. Белая Холуница, 2018.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
2. 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ.....	5
2.1. Учебно-тематический план.....	5
2.2. Содержание программы.....	6
3. 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ.....	8
3.1. Учебно-тематический план.....	8
3.2. Содержание программы.....	8
4. 3 ГОД ОБУЧЕНИЯ и более.....	10
4.1. Учебно-тематический план.....	10
4.2. Содержание программы.....	11
5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	13
6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	16
6.1. Литература для педагога.....	16
6.2. Литература для детей и родителей.....	17

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Кружок «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих детей, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна так же и младшим школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций.

Дополнительная общеразвивающая программа для детей кружка «Шахматы» физкультурно-спортивной направленности ориентирована на прорабатывание элементарного шахматного материала с углубленным изучением отдельных тем.

Цель: совершенствование у детей психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением, через игру в шахматы.

Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В

программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программой предусматривается 432 занятия.

Год обучения	Возраст	Недельная нагрузка	Количество часов в год
1	7-16	2 раза в неделю по 2 часа	136
2	8-17	2 раза в неделю по 2 часа	136
3	9-18	2 раза в неделю по 2 часа	136
ИТОГО			408

Одно учебное занятие длится 45 мин, перемена 10 мин.

Программа предусматривает две основные формы занятий:

теоретическое занятие и игровая практика.

Изучение истории шахмат и шахматной теории проводится по группам, по подгруппам и индивидуально.

1 Групповые занятия:

- лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;
- семинар: один или несколько учащихся готовят для выступления доклад на определенную теоретическую тему; группа и преподаватель выступают в роли слушателей и оппонентов;
- диалог: "столкновение" двух противоположных точек зрения.

2. Занятия по подгруппам. Проводится разбор сыгранной партии. При этом остальные учащиеся еще продолжают игру.

3. Индивидуальная работа:

- работа с заданиями по тактике (на карточках);
- работа с дебютной картотекой;
- работа с литературой во время занятия (с помощью педагога или самостоятельно);
- тренировочные партии с преподавателем;
- тренировочные партии с компьютером;
- разбор сыгранной партии.

Игровая практика.

1. Обычные турнирные партии с контролем времени, соответствующие разрядным нормам турнира.
2. Тематические турниры по определенным дебютам, позициям миттельшпиля и эндшпиля.
3. Тематические сеансы одновременной игры против тренера или других более сильных шахматистов.
4. Тренировочные партии или турниры с укороченным контролем времени: 30 мин., 15 мин., 10 мин. или 5 мин. на всю партию.
5. Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими коллективами.
6. Конкурс решения задач или комбинаций соревновательный и обучающий, являясь следующим–сочетает в себе два элемента звеном между обычным теоретическим занятием и турнирной шахматной партией.
7. Шахматные партии с консультацией: одна группа учащихся играет против другой, имея право совещаться по поводу выбора хода.
8. Сеансы одновременной игры. Проводят более сильные шахматисты против своих менее опытных противников.

2. 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

2.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Всего часов	Из них	
			теория	практика
1	Введение	2	2	0
2	Шахматная доска	6	2	4
3	Шахматные фигуры	2	1	1
4	Начальное положение	2	1	1
5	Фигуры и диапазон их действий	12	2	10
6	Пешки	8	1	7
7	Дебют	12	2	10
8	Испанская партия	20	2	18
9	Миттельшпиль	16	2	14
10	Эндшпиль	20	2	18
11	Ладейные эндшпили	20	2	18

12	Победа, ничья или поражение	4	1	3
13	Игровая практика	8	0	8
14	Повторение	4	1	3
ИТОГО		136	21	115

2.2. Содержание программы

1. Введение (2 ч)

Цели, задачи и содержание работы в кружке. Правила внутреннего распорядка, требования техники безопасности и правил санитарной гигиены.

История возникновения шахмат.

2. Шахматная доска (6ч)

Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Вертикальная линия. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра.

3. Шахматные фигуры (2 ч)

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические игры: «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Что общего?».

4. Начальное положение (2 ч)

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические игры: «Мешочек», «Да и нет».

5. Фигуры и диапазон их действий (12 ч)

Правила действия фигур. Сильные и слабые стороны фигур. Слон. Преимущество двух слонов. Конь. Ладья. Ферзь. Король. Пешки.

6. Пешки (8 ч)

Роль пешек. Сильные расположения пешек. Слабые пешки.

7. Дебют (12 ч)

Что такое дебют? Ключ к позиции. Наиболее известные дебюты.

8. Испанская партия (20 ч)

Характеристика испанской партии. Расположение сил в результате проведения испанской партии.

9. Миттельшпиль (16 ч)

Что такое миттельшпиль? Оценивание собственной позиции и позиции противника, стратегии их использования. Примеры миттельшпиля. Задание для самопроверки.

10. Эндшпиль (20 ч)

Мобилизация королей. Пешечные эндшпили. Оппозиции.

11. Ладейные эндшпили (20 ч)

Что такое эндшпиль? Активные действия при эндшпиле. Образование проходных пешек. Ладьи и проходные пешки.

12. Победа, ничья или поражение (4 ч)

Разменивание фигур при переходе в эндшпиль. Технические приемы в эндшпиле. Примеры соотношений сил в эндшпиле.

13. Игровая практика (8 ч)

14. Повторение (4 ч)

К концу 1 года обучения дети должны 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.

Уметь:

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать

элементарные задачи на мат в один ход.

3. 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Всего часов	Из них	
			теория	практика
1	Введение	2	2	0
2	Планирование	8	2	6
3	Защита	8	2	6
4	Тактические комбинации	4	2	2
5	Жертвы	12	2	10
6	Как совершенствовать свое умение	2	2	0
7	Шахматные соревнования	14	6	8
8	Алгебраическая нотация	2	1	1
9	Словарь	10	8	2
10	Задачные головоломки	14	6	8
11	Спасительные головоломки	4	0	4
12	Мат в один ход	4	1	3
13	Мат в два хода	4	1	3
14	Еще несколько двухходовок	4	1	3
15	Тактика и комбинации	8	2	6
16	Жертва для победы	4	2	2
17	Технические приемы	6	2	4
18	Задачи на кооперативный мат	4	2	2
19	Ретрозадачи	4	2	2
20	Игровая практика	10	0	10
21	Повторение	8	2	6
ИТОГО		136	48	88

3.2. Содержание программы

1. Введение (2 ч)

Цели, задачи и содержание работы в кружке. Правила внутреннего распорядка, требования техники безопасности и правил санитарной гигиены.

2. Планирование (8 ч)

Планирование. Составление плана. Выбор плана. Реализация плана. Примеры осуществления плана.

3. Защита (8 ч)

Мат на последней горизонтали. Размен fianкеттированного слона. Советы

о защите. Размен ферзей.

4. Тактические комбинации (4 ч)

Цель комбинации при достижении материального преимущества. Примеры комбинаций.

5. Жертвы (12 ч)

Сравнительная ценность фигур и размены: равноценные, не равноценные, жертвы. Конкретная жертва. Интуитивная жертва.

6. Как совершенствовать свое умение (2 ч)

Шахматные клубы. Игра по переписке. Шахматные компьютеры. Книги, журналы и телевидение. Издатели шахматной литературы. Учиться на ошибках.

7. Шахматные соревнования (14 ч)

Порядок проведения турнира. Контроль времени и шахматные часы. Окончание игры. Предложение ничьей. Сдача партии. Национальные рейтинги. Международные шахматы. Профессиональные шахматы.

8. Алгебраическая нотация (2 ч)

Что такое алгебраическая нотация? Обозначение горизонтали и вертикали на доске. Символы, используемые в нотации.

9. Словарь (10 ч)

Перечень шахматных терминов и их объяснение.

10. Задачные головоломки (14 ч)

Пешечные головоломки. Коневые головоломки. Слоновые головоломки. Ладейные головоломки. Ферзевые головоломки. Королевские головоломки. Решение головоломок.

11. Спасительные головоломки (4 ч)

Как свести партию в ничью? Решение головоломок.

12. Мат в один ход (4 ч)

Решение задач.

13. Мат в два хода (4 ч)

Решение задач.

14. Еще несколько двухходовок (4 ч)

Двухходовки с двумя решениями. Решение задач.

15. Тактика и комбинации (8 ч)

Решение головоломок. Создание материального перевеса в двух- или трехходовых комбинациях. Использование тактических приемов: двойной удар, связки, вилки, для достижения поставленной цели.

16. Жертва для победы (4 ч)

Решение головоломок.

17. Технические приемы (6 ч)

Матирующие комбинации в три или четыре хода. Решение задач.

18. Задачи на кооперативный мат (4 ч)

Решение задач.

19. Ретрозадачи (4 ч)

Что такое ретрозадачи? Решение задач.

20. Игровая практика (10 ч)

21. Повторение (8 ч)

К концу 2 года обучения дети должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

Уметь:

записывать шахматную партию;

матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.

4. 3 ГОД ОБУЧЕНИЯ и более

4.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Всего часов	Из них	
			теория	практика
1	Введение	2	2	0
2	История и теория шахматной игры	4	2	2
3	Ладейные окончания, общие принципы ведения борьбы	18	2	16

4	Эстетика шахматной игры	16	4	12
5	Причины возникновения комбинаций	14 ³⁰	4	10 ²²
6	Общие принципы игры в сложных окончаниях	20 ⁶ ₆₀	2 ¹⁵	18 ⁴
7	Игровая практика	32	0	32
8	Разбор партий учащихся	24	4	20
9	Повторение	6	0	6
ИТОГО		136	20	116

4.2. Содержание программы

1. Введение (2 ч)

Цели, задачи и содержание работы в кружке. Правила внутреннего распорядка, требования техники безопасности и правил санитарной гигиены.

2. История и теория шахматной игры (4 ч)

XVI вв. – накопление несистематизированного опыта игры. Начало развития итальянской шахматной школы.

XVII в. - перв.пол. XIX в. романтическое– направление шахматной игры: Палерио, Сент-Аман, Лабурдоне, Мак-Доннель, У.Эванс, А.Андерсен, П.Морфи.

Середина XIX в. - нач. XX в. школа В. Стейница (немецкая школа): В.–Стейниц, З. Тарраш, К. Шлехтер, А. Рубинштейн, Э. Ласкер и др.

20-е - 30-е гг. XX в. гипермодернизм: Р. Рети, А. Нимцович, С. Тартаковер и др.

Конец 30-х - нач. 70-х гг. советская шахматная–XX в. школа: М. Ботвинник, В. Смыслов, Т. Петросян, М. Таль, Д. Бронштейн, Б. Спасский и др. Русская шахматная школа: М. Чигорин, К. Яниш, И. Шумов и др.

3. Ладейные окончания, общие принципы ведения борьбы (18 ч)

Ладья против пешки. Ладья с пешкой против ладьи. Многопешечные ладейные описания. Ладья «по Таррашу» и «против Тарраша». 2 часа

4. Эстетика шахматной игры (16 ч)

Комбинация с большим количеством жертв (разбор приемов). Красота шахматных этюдов. Позиция Сааведры, этюд Рети. Романтическое направление в задачной композиции. Конкурс решения задач Конкурс решения комбинаций.

5. Причины возникновения комбинаций (14 ч)

Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь.

6. Общие принципы игры в сложных окончаниях (20 ч)

Активность короля. Переход к типовым позициям – один из методов реализации перевеса. Окончания с проходными пешками. Лучшее пешечное расположение.

7. Игровая практика (32 ч)

8. Разбор партий учащихся (24 ч)

Решение задач по тактике.

21. Повторение (8 ч)

К концу 3 года обучения дети должны знать:

- стратегические элементы шахматной позиции и основные стратегические приёмы в типовых положениях.

Уметь:

- долгосрочного и краткосрочного планировать свои действий во время партии;
- достигать материальный и позиционный перевес в окончаниях шахматной борьбы за ничью в худших позициях.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Все дидактические игры и задания моделируют в доступном для детей те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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, по 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». Педагог ставит 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 фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«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.

«Игра на уничтожение» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

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

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

6.1. Литература для педагога

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство.— М.: ФиС, 1972.
2. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель.— М.: Сов. Россия, 1970.
3. Блох М. 1200 комбинаций.—М.: РППО «Росбланкиздат», 1992.
4. Бобби Фишер учит играть в шахматы.— Киев: Здоровья, 1991.
5. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле.— М.: ФиС, 1965.
6. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы.— Л.: Лениздат, 1966.
7. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры.— М.: ФиС, 1980, 1982.
8. Вайнштейн Б. Комбинации и ловушки в дебюте.— М.: ФиС, 1965.
9. Горенштейн Р. Подарок юному шахматисту.— - М.: ТОО «Синтез», АО «Марвик-М», 1994.
10. Журавлев Н. В стране шахматных чудес.— М.: Международная книга, 1991.
11. Журавлев Н. Шаг за шагом.— М.: ФиС, 1986.
12. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций.— Киев: Радянська школа, 1986.
13. Каган И. В ваших руках короли.— Петрозаводск, 1986.
14. Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры.— М.: ФиС, 1983.
15. Кобленц А. Волшебный мир комбинаций.— М.: ФиС, 1980.
16. Костьев А. Уроки шахмат.— М.: ФиС, 1984.
17. Костьев А. Учителю о шахматах.— М.: Просвещение, 1986.
18. Ласкер Э. Учебник шахматной игры.— М.: ФиС, 1980.
19. Мучник Х. Первые шахматные уроки.— М.: Воениздат, 1980.
20. Мучник Х. Рассказы о комбинациях на шахматной доске.— М.: ФиС, 1979.
21. Нежметдинов Р. Шахматы.— Казань, 1985.
22. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф.— М.: ФиС, 1979.

23. Нейштадт Я. Шахматный практикум.— М.: ФиС, 1980.
24. Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста.— Красноярск, 1983.
25. Нимцович А. Моя система.— М.: ФиС, 1984.
26. Новотельное Н. Знакомьтесь, шахматы.— М.: ФиС, 1981.
27. Панов В. Шахматы для начинающих.— М.: ФиС, 1955.
28. Ройзман А. Шахматные миниатюры.— Минск: Полымя, 1978.
29. Савин П. В мире шахматных комбинаций.— Кишинев, 1981.
30. Сокольский А. Ваш первый ход.— М.: ФиС, 1977.
31. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем.— Обнинск: Духовное возрождение, 2000.
32. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу.— Обнинск: Духовное возрождение, 2000.
33. Хенкин В. Последний шах.— М.: ФиС, 1971)
34. Шахматы детям.— СПб.: Реснекс, 1994. 35. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности.— М. ГЦОЛИФК, 1986.

5.2. Литература для детей и их родителей

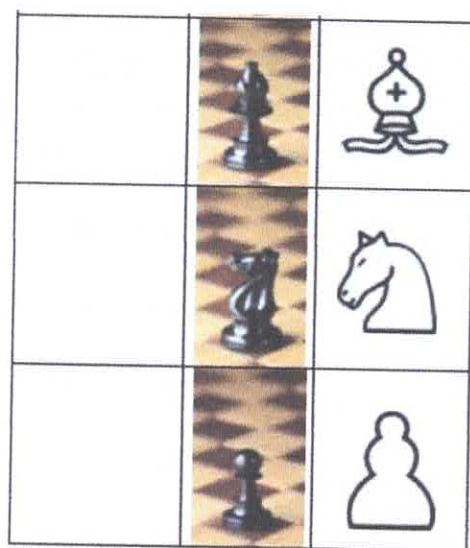
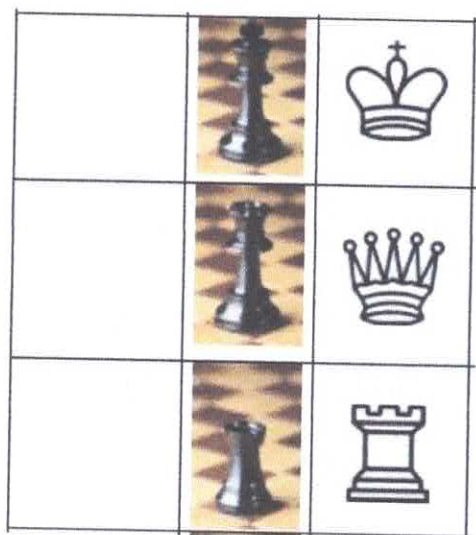
1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. - - М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.— М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука.— М.: Дет. лит., 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы.— Л.: Дет. лит., 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат.— Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2—5 лет.— М.: Новая школа, 1994.
7. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек.— Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
8. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
10. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране.

11. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны.— Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
12. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу.— Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
13. Шахматы — школе / Сост. Б. Гершунский, А. Костьев.— М.: Педагогика, 1991.
14. Дидактические шахматные сказки
15. Сухин И. Котята-хвастунишки //И. Сухин. Книга-выручалочка по внеклассному чтению.— М.: Новая школа, 1994.— Вып. 3.
16. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга//И. Сухин. Книга-выручалочка по внеклассному чтению.— М.: Новая школа, 1995.— Вып. 5.
17. Сухин И. От сказки - к шахматам.— Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
18. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка//И. Сухин. Книга-выручалочка по внеклассному чтению.— М.: Изд-во фирмы АСТ, 1993.
19. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.
20. Сухин И. Хвастуны в Паламеде.
21. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов//И. Сухин. Книга-выручалочка по внеклассному чтению.— М.: Новая школа, 1994.— Вып. 2.
22. Сухин И. Шахматная сказка //И. Сухин. Приключения в Шахматной стране.— М.: Педагогика, 1991.
23. *Перечень диафильмов*
24. Дамский Я. Анатолий Карпов-чемпион мира.— М.: Диафильм, 1982.
25. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат.— М.: Диафильм, 1990.
26. Сухин И. Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат.— М.: Диафильм, 1992.
27. Сухин И. Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат.

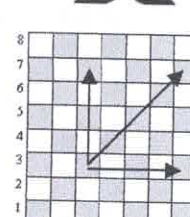
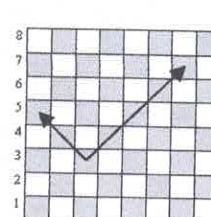
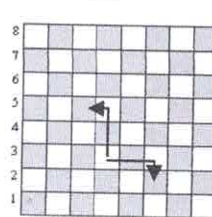
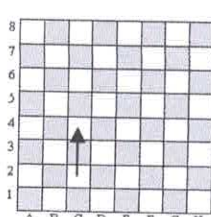
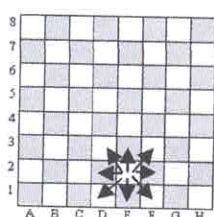
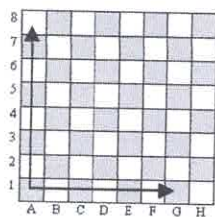
Итоговая диагностика для учащихся 1 года обучения кружка «Шахматы»

ФИО _____ дата _____

1. Назови шахматные фигуры.



2. Соотнеси шахматную фигуру и правила её хода.



3. Расставь фигуры на шахматной доске для начала игры. _____

4. Покажи, как правильно производится рокировка. _____

Итоговая диагностика для учащихся 2 года обучения кружка «Шахматы»

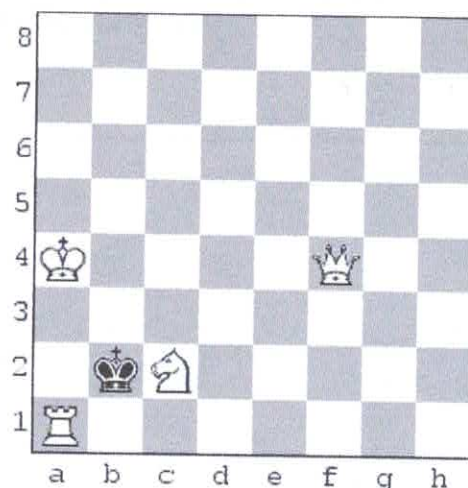
ФИО _____ дата _____

1. Напиши название фигуры и укажи её ценность.

Фигуры	Символ	Ценность
		
		
		
		
		

2. При помощи условных обозначений запиши место положения на шахматной доске следующих фигур в соответствии с рисунком:

- 1) Белая ладья _____
- 2) Черный король _____
- 3) Белый конь _____
- 4) Белый король _____
- 5) Белый ферзь _____

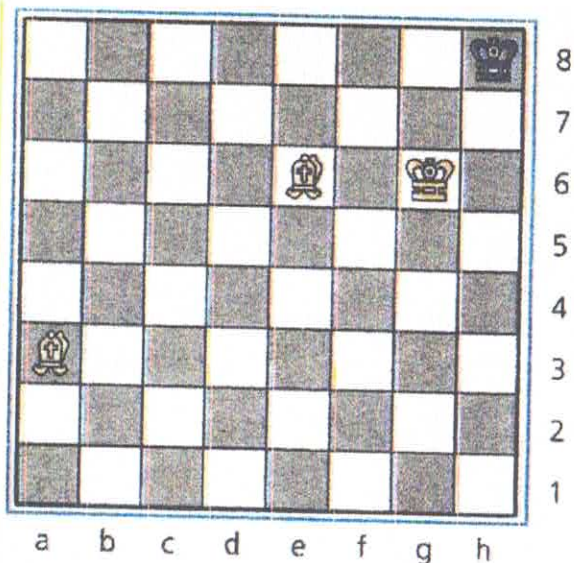


3. Осуществи мат двумя ладьями одному королю. _____

Итоговая диагностика для учащихся 3 года обучения кружка «Шахматы»

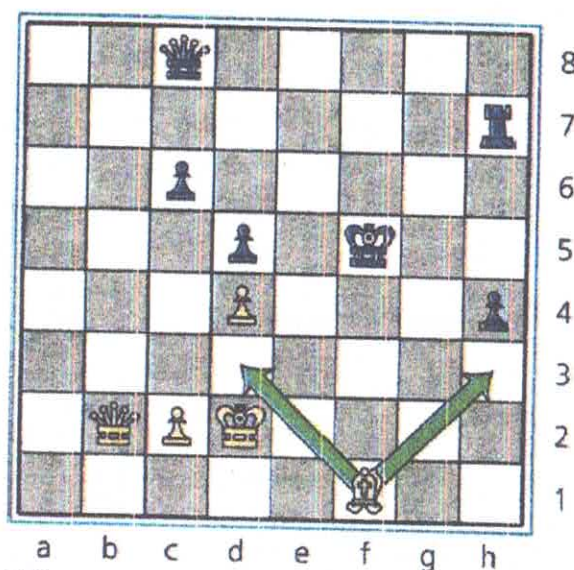
ФИО _____ дата _____

1



Два слона могут представлять собой сокрушительную силу. В данном случае слоны загнали в угол короля и готовятся дать мат. Каким образом?

2



У белого слона два хороших хода: **1.Ch3+** или **1.Cd3+**. Какой из них вы бы выбрали?

Индивидуальная траектория

на 20__-20__ учебный год для обучающихся

освоивших дополнительную общеразвивающую программу кружка «Шахматы».

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Содержание	Всего часов	Из них	
				Теория	Практика
1	Элементы стратегии и тактики	Повторение: - вводные замечания; - элементы оценки позиции; - сравнительная сила фигур; - ограничение подвижности фигур; - форсированные ходы; - комбинации.	20	0	20
2	Дебют	Открытые, полуоткрытые, закрытые, полужакрытые, фланговые дебюты.	10	5	5
3	Шахматы и компьютер	История соперничества. Обучающие программы.	2	2	0
4	Игровая практика	Стратегия и тактические комбинации.	94	0	94
5	Партии на все времена	Разбор партий гроссмейстеров международного уровня.	10	10	0
Итого			136	17	119

Педагог дополнительного образования _____ В.Е. Хорошавин