

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Мостовская средняя общеобразовательная школа»

«Рассмотрено»
на заседании методического совета
Протокол № 1 от 16.08 2019 г.

« Утверждаю »
Директор МКОУ «Мостовская СОШ»
Л.С.Томилова Л.С.Томилова
Приказ № 151 от 08 08 20 19 г.



**Рабочая адаптированная образовательная программа
для детей с умственной отсталостью (лёгкой)**

Шахматы

Составитель: Маланина Т.В.

2019 г.

Данная программа по шахматам для составлена на основе авторской программы курса «Шахматы в школе» для начальных общеобразовательных учреждений разработанной И.Г. Сухиным.

Направленность физкультурно-спортивная, но уроки рассчитаны на раскрытие творческих способностей учащихся.

Введение предмета “Шахматы ” позволяет сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, работа с медиаресурсами и т. д.

Занятия проходят чаще коллективные с обсуждением материала и учебных задач на демонстрационной доске, а также групповые (по 2 человека-игрока) с разыгрыванием заданных комбинаций или полной игры из начального положения.

Цель: научить детей играть в шахматы, использовать элементарные приемы шахматной тактики и стратегии, а также создание условий для развития способностей ребенка.

Задачи:

- обучение основным приемам шахматной игры.
- формирование у детей целостного восприятия шахмат, как вида искусства и спорта;
- развитие ключевых компетентностей: умение думать, общаться, доводить дело до конца;
- освоение отдельных тактических приемов шахматной игры;

Для этого ребенок познакомится с правилами игры, ходами шахматных фигур, научится ориентироваться на шахматной доске, ставить мат, использовать тактические приемы в игре.

Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Программа предусмотрена для детей, предварительной подготовки не требуется. Она приемлема для детей разного умственного развития.

Программой предусматривается 34 шахматных занятия (одно занятие в неделю).

На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. 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. На втором году обучения занятия посвящены простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат.

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. Учебный курс третьего года обучения включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Учащиеся должны знать:

К концу первого года дети должны знать:

1. 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;
2. названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
3. правила хода и взятия каждой фигуры.

Должны 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.

К концу второго учебного года дети должны знать:

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

Дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

К концу третьего учебного года дети должны знать:

1. принципы игры в дебюте;
2. основные тактические приемы;
3. что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Учебно-тематический план

Первый год обучения

№	Тема	Количество часов	В том числе	
			Лабораторные, практические работы	Проверочные работы
1	Шахматная доска	3	3	
2	Шахматные фигуры	1	1	
3	Начальное положение	1	1	
4	Ходы и взятие фигур	18	17	1
5	Цель шахматной партии.	7	7	
6	Игра всеми фигурами из начального положения	3	3	
7	Повторение программного материала	1		1
	Итого:	34	32	2

Второй год обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	В том числе	
			Лабораторные, практические работы	Проверочные работы
1	Повторение пройденного материала	2	2	
2	Краткая история шахмат	1	1	
3	Шахматная нотация	2	2	
4	Ценность шахматных фигур	4	3	1
5	Техника матования одинокого короля	4	4	
6	Достижение мата без жертвы материала	3	3	
7	Шахматная комбинация	15	14	1
8	Повторение программного материала	3	2	1
	Итого:	34	31	3

Третий год обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	В том числе	
			Лабораторные, практические работы	Проверочные работы
1	Повторение пройденного материала	3	3	
2	Основы дебюта	12	11	1
3	Основы миттельшпиля	8	7	1
4	Основы эндшпиля	8	7	1
5	Повторение программного материала	3	2	1
	Итого:	34	30	4

№	Тема	Содержание урока
1.	Шахматная доска (3 часа)	<p>Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котят-хвастунишки". Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки "Лена, Оля и Баба Яга" (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание "Диагональ".</p> <p>Знать: Шахматные дорожки: вертикаль, горизонталь, диагональ. число полей, диагоналей, вертикалей, горизонталей., отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в центре.</p> <p>Уметь : ориентироваться на шахматной доске писать нотацию шахматных полей, располагать шахматную доску между партнёрами; показывать большую белую, чёрную диагональ, центр</p>
2.	Шахматные Фигуры (1 час)	<p>Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая",</p> <p>Знать: Названия шахматных фигур, их количество.</p> <p>Уметь называть шахматные фигуры.</p>
3.	Начальное положение (1 час)	<p>Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".</p> <p>Знать: расположение фигур на шахматной доске в начальной позиции. Правило: «Ферзь любит свой цвет»</p> <p>Уметь: расставлять шахматные фигуры в начальное положение, записывать нотацию шахматных фигур в начальном положении. Ориентироваться на шахматной доске</p>
4.	Ходы и взятие фигур (18 часов)	<p>Место фигур в начальном положении. Ход. Взятие. Термин "стоять под боем". Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Выиграй фигуру "Двойной удар", "Ограничение подвижности". Проверочная работа №1</p>

		<p>Знать: место фигур в начальном положении; Белопольные, чёрнопольные слоны. Разноцветные одноцветные слоны. Лёгкие и тяжелые фигуры.</p> <p>Уметь: ходить фигурами, производить взятие; соблюдая правила ходить фигурами по доске, находить кратчайший путь до заданного места на поле, взять фигуру, разыгрывать игровые ситуации на уничтожение противника, захват контрольного поля, ограничение подвижности за наименьшее количество ходов; разыгрывать предложенные ситуации.</p>
5.	Цель шахматной партии (7 часов)	<p>Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".</p> <p>Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".</p> <p>Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".</p> <p>Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".</p> <p>Знать: Что такое шах. Шах ферзём, ладьей, слоном, конём, пешкой. Три способа защиты от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Открытый шах с выигрышем фигуры. Цель игры. Мат слоном, ладьёй, конём, пешкой; как поставить мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, пешкой, конём; отличие пата от мата. Варианты ничьей. Длинную и короткую рокировку. Правила рокировки. Понимать роль рокировки.</p> <p>Уметь: ставить шах, и защищаться от шаха, применять полученные знания на практике; отличать мат или не мат, различать пат или не пат; применять рокировку в игре, если она необходима, записывать нотацию рокировки.</p>
6.	Игра всеми фигурами из начального положения (3 часа)	<p>Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".</p> <p>Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.</p> <p>Знать: как играть всеми фигурами соблюдая все правила игры, правила поведения за шахматной доской. общие рекомендации о принципах дебюта. Открытый дебют, полуоткрытый дебют, закрытый дебют Все ранее изученные правила игры.</p> <p>Уметь играть шахматную партию из начального положения.</p>
7.	Повторение пройденного материала (1 час)	<p>Проверочная работа №2</p> <p>Знать названия полей, количество полей в диагонали, вертикали, горизонтали; где находится центр шахматной доски; Что такое шах, мат, пат; передвижение фигур по доске, правила игры в шахматы.</p> <p>Уметь выполнять задания теста ориентируясь на схемах.</p>

№	Тема	Содержание урока
1.	Повторение пройденного материала (2 часа)	<p>Просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания “Две фигуры против целой армии”, “Убери лишние фигуры”, “Ходят только белые”, “Неотвратимый мат”. Игровая практика.</p> <p>Знать Шахматные дорожки: вертикаль, горизонталь, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение; что такое рокировка, взятие на проходе. Варианты ничьей.</p> <p>Уметь ориентироваться на шахматной доске, разыгрывать шахматную партию.; превращать пешку в любую фигуру, разыгрывать дебют.</p>
2	Краткая история шахмат (1 час)	<p>Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма “Анатолий Карпов – чемпион мира”. Игровая практика.</p> <p>Знать происхождение шахмат. Легенды о шахматах чемпионов мира по шахматам</p> <p>Уметь разыгрывать шахматную партию.</p>
3	Шахматная нотация (2 часа)	<p>Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”.</p> <p>Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 – на e2”.</p> <p>Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).</p> <p>Знать обозначение горизонталей, вертикалей, полей; обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.</p> <p>Уметь: выполнять дидактические задание; записывать шахматную партию.</p>
4	Ценность шахматных фигур (4 часа)	<p>Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ферзя). Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика. Игровая практика.</p> <p>Понимать ценность фигур. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактическое задание “Защита” (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Защита. Дидактическое</p>

		<p>задание “Защита” (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика. Проверочная работа №1 Иметь представление как достигнуть материального перевеса. Понимать роль защиты в шахматной партии. Знать сравнительную силу фигур. Уметь выполнять дидактические задания.</p>
5	Техника матования одинокого короля (4 часа)	<p>Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Ферзь и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика. Знать: как могут действовать две ладьи против короля, как могут действовать ладья и король против короля. Что такое оппозиция. Знать, как могут действовать ферзь и ладья против короля, ферзь и король против короля. Уметь выполнять дидактические задания. «шах или мат», «Мат или пат». «Мат в один ход», «ограниченный король». Шах или мат», «мат в два хода», «На крайнюю линию», «В угол».</p>
6	Достижение мата без жертвы материала (3 часа)	<p>Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. Знать положение фигур на мат в два хода в эндшпиле. Цунгцванг. Положение фигур на мат в два хода в миттельшпиле и в дебюте. Уметь выполнять дидактические задания такие как «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата».</p>
7	Шахматная комбинация (15 часов)	<p>Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика на каждом уроке. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема “рентгена”. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. Знать матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема рентгена. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание</p>

		<p>тематических приемов. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.</p> <p>Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.</p> <p>Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание “Проведи пешку в ферзи”. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.</p> <p>Проверочная работа №2</p> <p>Знать: матовые комбинации. Темы комбинаций. Темы завлечения. Темы отвлечения. Темы блокировки. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема превращения пешки. Тема сочетание тематических приёмов; комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.</p> <p>Уметь: выполнять дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Проведи комбинацию»; выполнять задания теста, ориентируясь на схемах.</p>
8	Повторение программного материала (3 часа)	<p>Игровая практика. Демонстрация различных партий.</p> <p>Проверочная работа №3</p> <p>Знать: Все ранее изученные комбинации игры.</p> <p>Уметь играть всеми фигурами из начального положения ; выполнять задания теста ориентируясь на схемах.</p>

Третий год обучения

№	Тема	Содержание урока
1.	Повторение программного материала (3 часа)	<p>Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).</p> <p>Знать Шахматные дорожки: вертикаль, горизонталь, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение; что такое рокировка, взятие на проходе. Варианты ничьей.</p> <p>Уметь ориентироваться на шахматной доске, разыгрывать шахматную партию.; превращать пешку в любую фигуру, разыгрывать дебют. Играть всеми фигурами из начального положения.</p>
2.	Основы дебюта (12 часов)	<p>Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”.</p> <p>Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.</p> <p>Проверочная работа №1</p> <p style="text-align: center;"><i>Дидактические задания</i></p> <p>“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.</p> <p>“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.</p> <p>“Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).</p>

		<p>“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.</p> <p>“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.</p> <p>“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.</p> <p>“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.</p> <p>“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.</p> <p>“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.</p> <p>“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.</p> <p>“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.</p> <p>“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.</p> <p>“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.</p> <p>Знать: Принципы игры в дебюте, быстрое развитие фигур, что такое темп.</p> <p>Уметь защищаться от детского мата, ставить мат в один, в два хода. Играть всеми фигурами из начального положения ; выполнять задания теста ориентируясь на схемах.</p>
3.	<p>Основы Миттельшпиля (8 часов)</p>	<p>Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.</p> <p>Проверочная работа №2</p> <p style="text-align: center;"><i>Дидактические задания</i></p> <p>“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.</p> <p>“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.</p> <p>“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.</p> <p>Знать: Тактические приемы и связки в миттельшпиле.</p> <p>Уметь наносить двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах. Играть всеми фигурами из начального положения; выполнять задания теста ориентируясь на схемах.</p>
4.	<p>Основы эндшпиля (8 часов)</p>	<p>Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном</p>

		<p>расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.</p> <p>Проверочная работа №3</p> <p style="text-align: center;"><i>Дидактические задания</i></p> <p>“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру. “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи. “Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение. “Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей. “Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей. Знать: правило квадрата, Ключевые поля, положения при ничьей. Рекомендации как играть в эндшпиле. Уметь: матовать двумя слонами, играть в оппозиции, ставить мат в простых случаях эндшпиля. играть всеми фигурами из начального положения; выполнять задания теста ориентируясь на схемах.</p>
5.	Повторение программного материала (3 часа)	<p>Проверочная работа №4</p> <p>Принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; Игровая практика.</p> <p>Знать: Все ранее изученные комбинации игры. Уметь играть всеми фигурами из начального положения; выполнять задания теста ориентируясь на схемах.</p>

Контроль уровня обученности.

Первый год обучения

Проверочная работа № 1 Приложение №1

Проверочная работа № 2 Приложение №2

Второй год обучения

Проверочная работа № 1 Приложение №3

Проверочная работа № 2 Приложение №4

Проверочная работа № 3 Приложение №5

Третий год обучения

Проверочная работа № 1 Приложение №6

Проверочная работа № 2 Приложение №7

Проверочная работа № 3 Приложение №8

Проверочная работа № 4 Приложение №9

Список литературы

1. Авербах Ю. Что нужно знать об эндшпиле.— М.: ФиС, 1979.
2. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь.— М.: Просвещение, 1983.
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.— М.: ГЦОЛИФК, 1984.
4. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука.— М.: Детская литература, 1980.
5. З ак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. — Л.: Детская литература, 1985.
6. Князева В. Уроки шахмат. Ташкент: Укитувчи, 1992.
7. Костьев А. Учителю о шахматах.— М.: Просвещение, 1986.
8. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. — М.: Новая школа, 1994.
9. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек.— Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
10. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
11. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. — М.: Педагогика, 1991.
12. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. — М.: Поматур, 2000.
13. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. — М.: Астрель, АСТ, 2000.
14. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. — Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
15. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя — Обнинск: Духовное возрождение, 1999. Шахматы— школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. — М.: Педагогика, 1991.
16. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. — М.: Астрель, АСТ, 2001.
17. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
18. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
19. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.— Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
20. Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.— Обнинск: Духовное возрождение, 2005.
21. Суэтин И. Как играть дебют.— М.: ФиС, 1981.
22. Шахматный словарь / Сост. Г. Гейлер.— М.: ФиС, 1964.
23. Шахматы — школе / Сост. Б. Гершунский и др.— М.: Педагогика, 1991.

Первый год обучения.

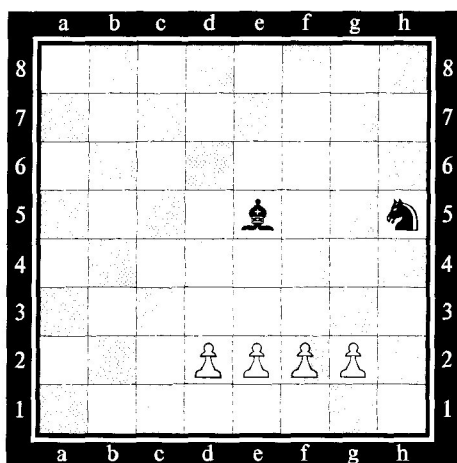
Приложение №1

Проверочная работа 1

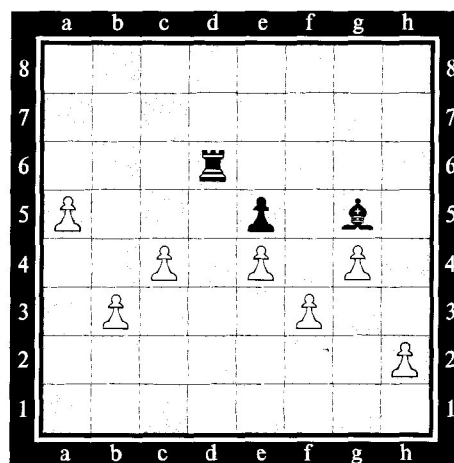
Вариант 1

Тема: Пешка

1. Напади одной из белых пешек на чёрную фигуру за один ход. Под бой пешку ставить нельзя. Стрелкой укажи верный ход.

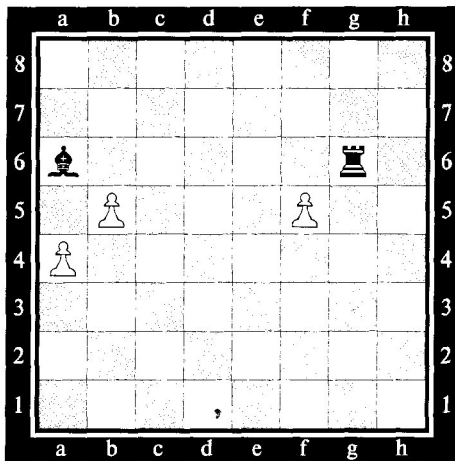


№ 1

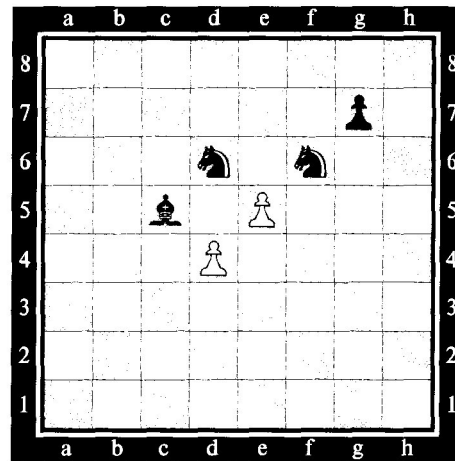


№ 2

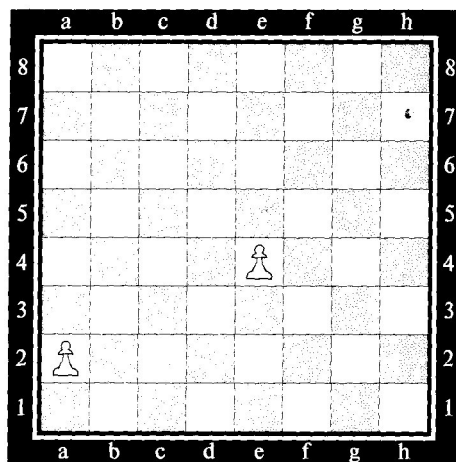
2. Побей одной из незащищённую фигуру белых пешек за один ход и покажи этот ход стрелкой.



№ 1



№ 2

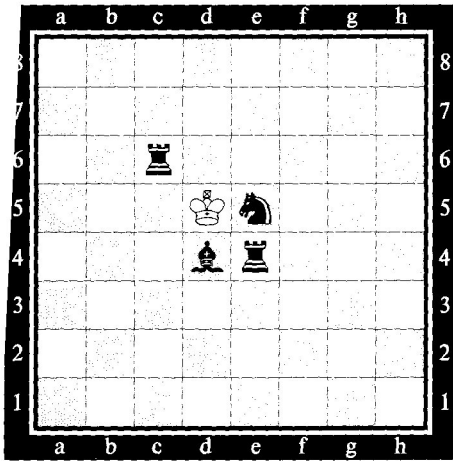


3. Запиши ответ цифрой. 1) сколько букв в слове «пешка»?
 2) сколько различных возможностей имеет пешка в начальном положении?
 3) сколько ходов может сделать пешка из центрального поля? —
 4) на сколько различных сторон может бить пешка, расположенная в центре? На
 5) сколько пешек в армии чёрных?
4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:
- 1) хотя бы одна из пешек может из начального положения за один ход попасть в центр?
 - 2) пешка превращается в фигуры?
 - 3) пешка может с белого поля пойти на белое? _____
 - 4) пешке за один ход разрешается бить две фигуры?
 - 5) пешки перемещаются только по белым полям? _____
 - 6) белая пешка может бить с чёрного поля на чёрное?
 - 7) пешка бьёт по вертикали?

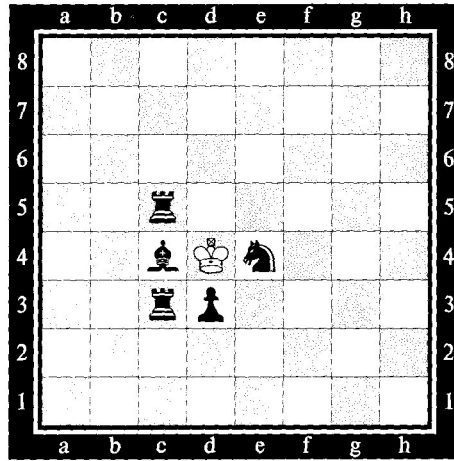
Вариант 2

Тема: король

1. Побей королём за один ход незащищённую игру и покажи этот ход стрелкой.

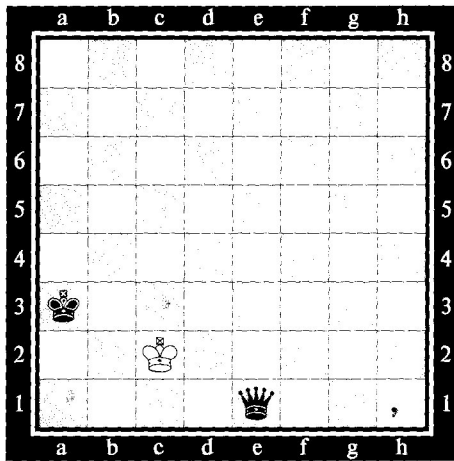


№ 1

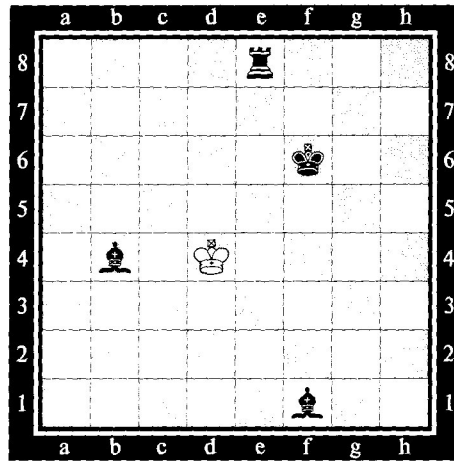


№ 2

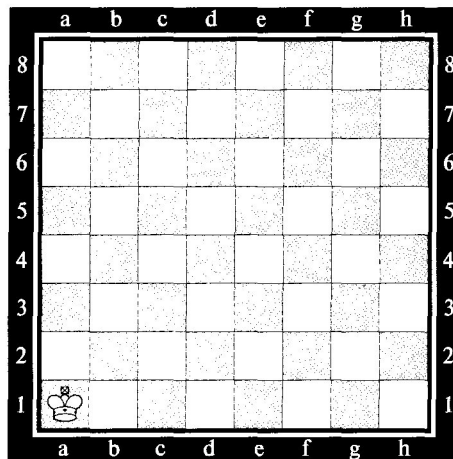
2. Сделай белыми единственно возможным ход и покажи его стрелкой.



№ 1



№ 2



3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти король из углового поля за один ход —
 - 2) сколько ходов по горизонтали может сделать король из углового поля? —
 - 3) в скольких направлениях может пойти король из углового поля? В —
 - 4) за сколько ходов король дойдёт из углового поля до ближайшего центрального поля? За —
 - 5) сколько королей в армии белых фигур?
4. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) король может за один ход из углового поля пойти в центр?
- 2) король может передвигаться по диагонали?
- 3) король — главная фигура?
- 4) короля можно ставить под бой? _____
- 5) чёрный король может побить чёрного ферзя?
- 6) король может бить защищённую фигуру?
- 7) белый и чёрный короли могут стоять на соседних полях? _____

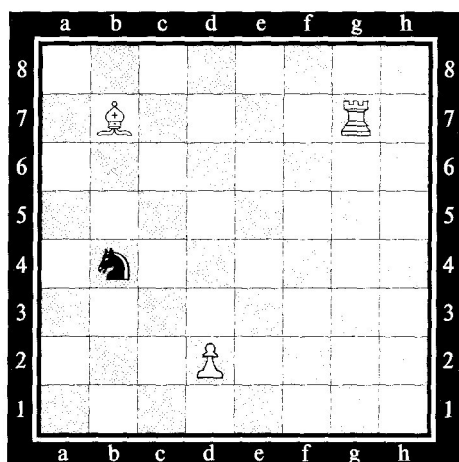
Приложение №2

Проверочная работа №2

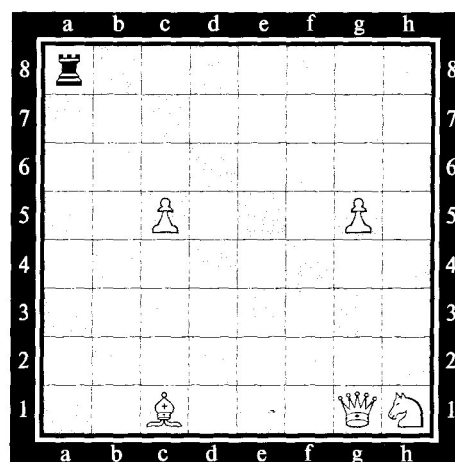
Вариант 1

Тема: Повторение программного материала

1. Напади за один ход одной из белых фигур на чёрную. Стрелкой укажи верный ход.

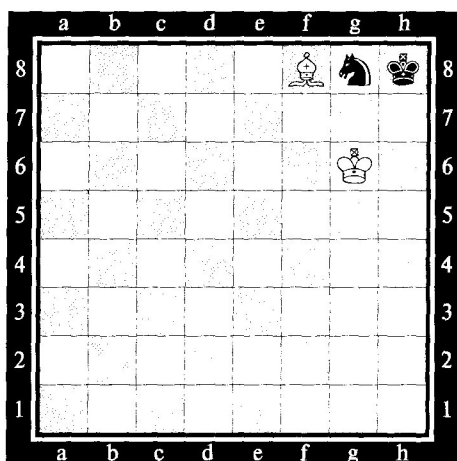


№ 1

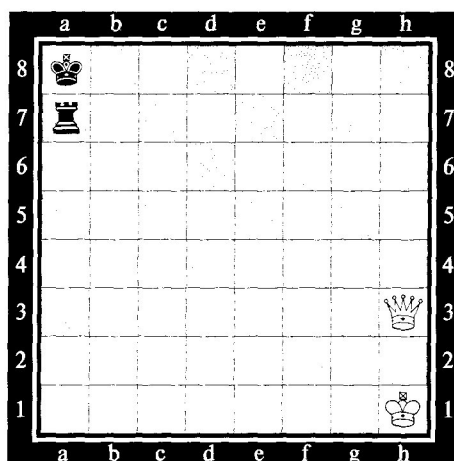


№ 2

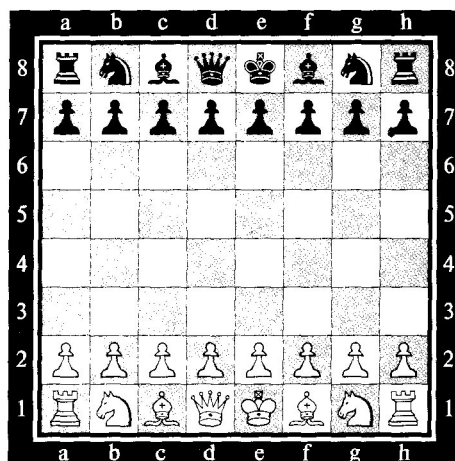
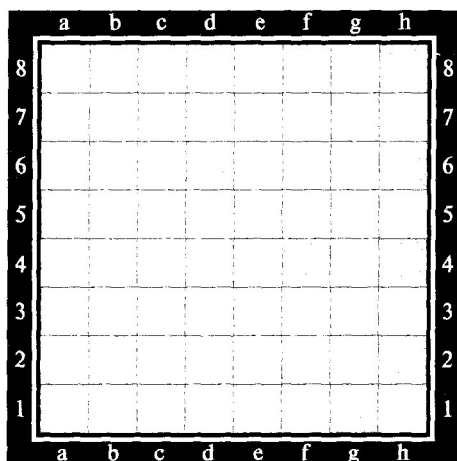
2. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2



3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

1) светлая клетка называется белым полем? _____

2) в большой диагонали семь полей? _____

3) в начальном положении на всех горизонталях есть шахматные фигуры?

4) в начальной позиции фигуры располагаются в центре?

5) две фигуры могут стоять на одном поле? _____

6) белопольный слон может побить чернопольного слона? _____

7) короля допускается ставить под удар неприятельской фигуры?

8) шах — это нападение на короля?

9) мат — это шах, от которого нет защиты?

10) пат — это выигрыш?

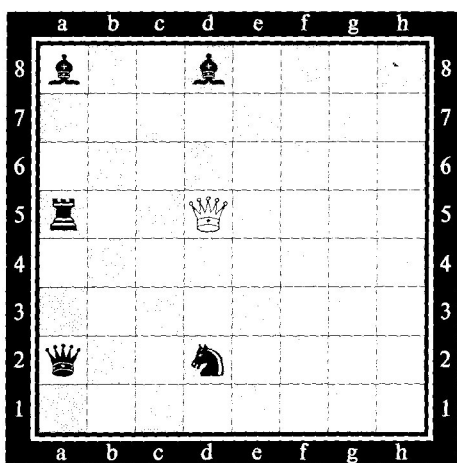
11) можно рокировать, если поле, через которое идёт

король, находится под боем? _____

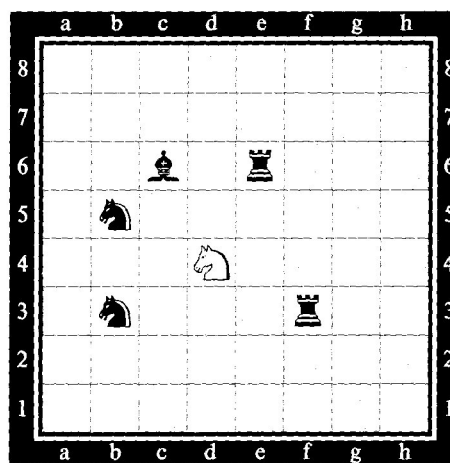
Вариант 2

Тема: Повторение программного материала

1. Побей белыми за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.

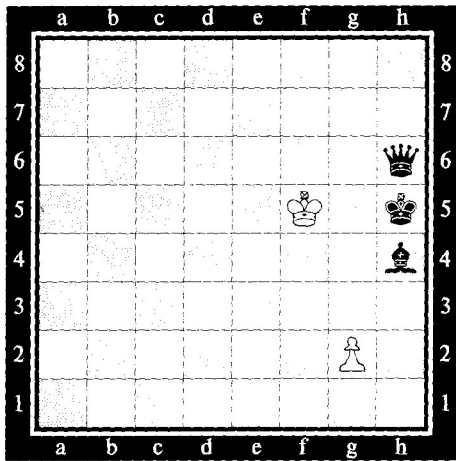


№ 1

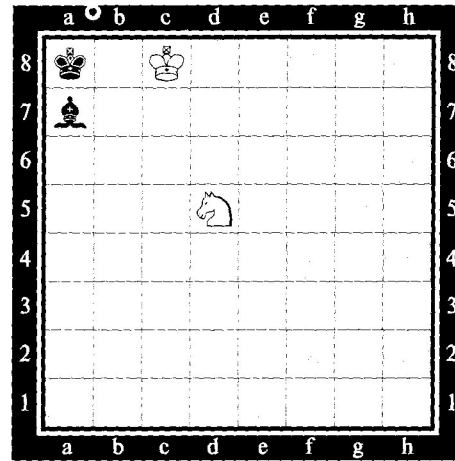


№ 2

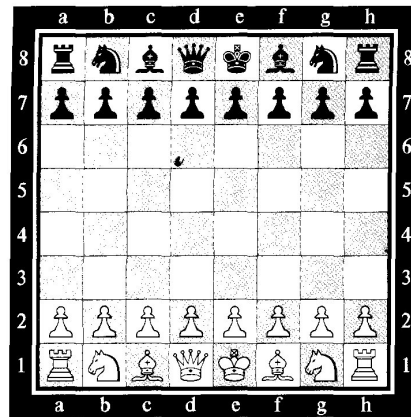
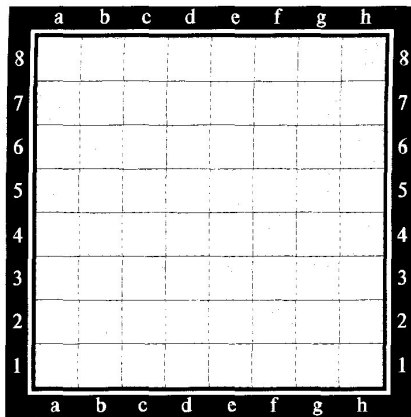
2. Белые начинают и в один ход. Правильный объявляют чёрным мат ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2



3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

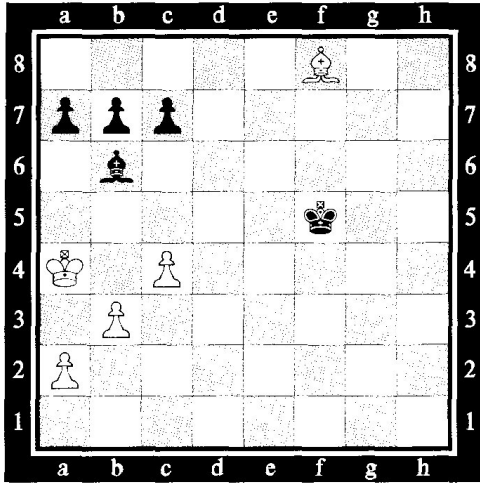
- 1) крайние поля в горизонтали одинакового цвета? _____
- 2) в вертикали есть и белые, и чёрные поля? _____
- 3) в центре четыре поля? _____
- 4) в начальной позиции больше всего пешек? _____
- 5) в начальном положении у белых два коня? _____
- 6) чёрная фигура может побить другую чёрную фигуру? _____
- 7) ладье разрешается передвигаться по вертикали? _____
- 8) ферзь может пойти с белого поля на белое? _____
- 9) конь может перепрыгивать через другие фигуры? _____
- 10) пешка ходит по вертикали, а бьёт по диагонали? _____
- 11) лучше поставить мат, чем объявить шах? _____
- 12) если в партии победителя нет, то это ничья? _____
- 13) при рокировке можно бить неприятельскую фигуру? _____
- 14) когда играешь в шахматы, нужно громко разговаривать? _____

Второй год обучения
Проверочная работа № 1

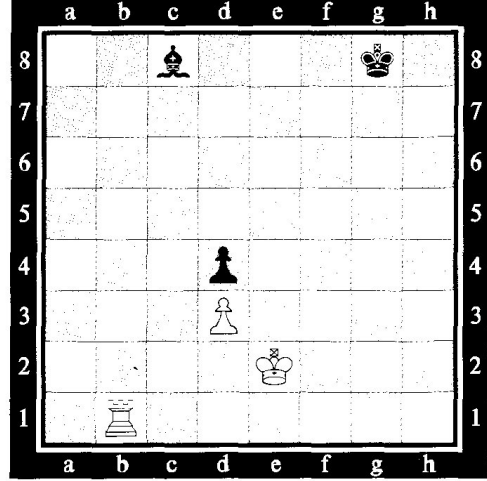
Приложение №3

Тема: Ценность шахматных фигур. Выигрыш слона, коня, пешки

1. Выиграй чёрного слона. Первый ход белых покажи стрелкой и запиши.

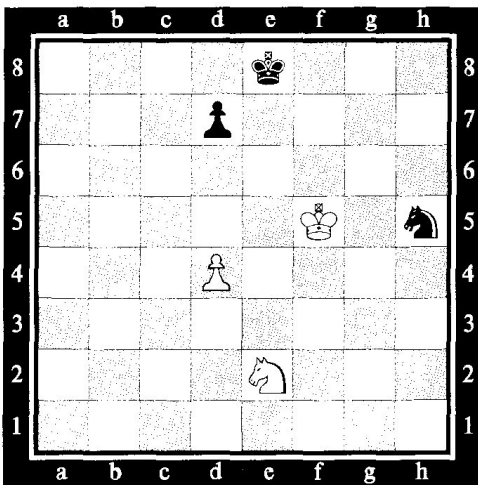


1. _____

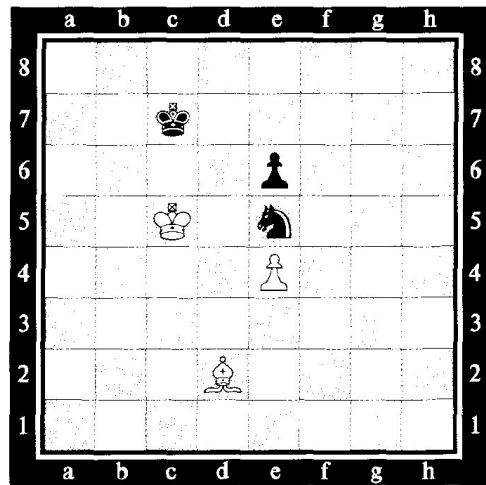


1. _____

2. Выиграй чёрного коня. Первый ход белых покажи стрелкой и запиши.

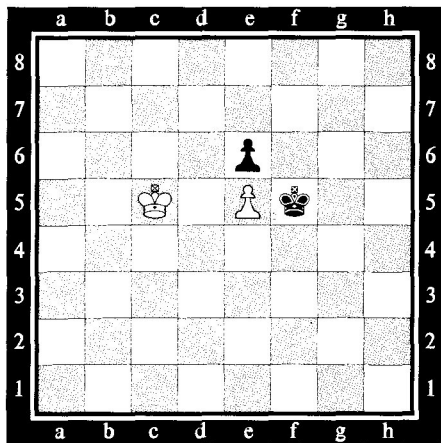


1. _____

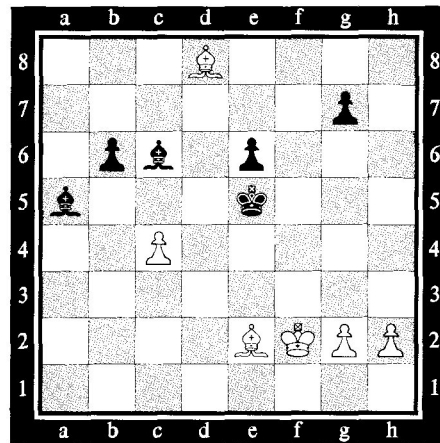


1. _____

3. Выиграй чёрную пешку. Первый ход белых покажи стрелкой и запиши.



1. _____



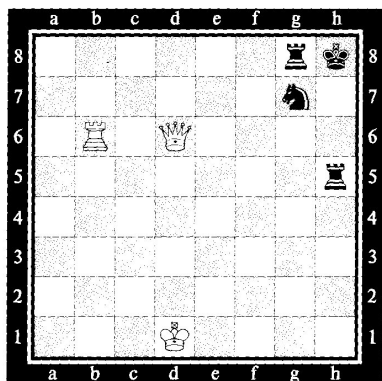
1. _____

4. Кто сильнее:

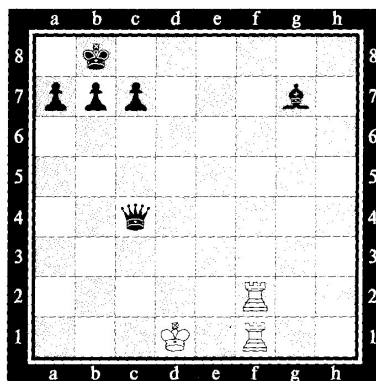
- 1) ладья или слон? _____
- 2) пешка или конь? _____
- 3) слон или две пешки? _____
- 4) ладья или конь с пешкой? _____
- 5) два слона или ферзь? _____
- 6) тяжёлая фигура или лёгкая? _____

**Тема: Матовые комбинации.
Батарей, связка, перекрытие**

1. «Тема батареи». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.

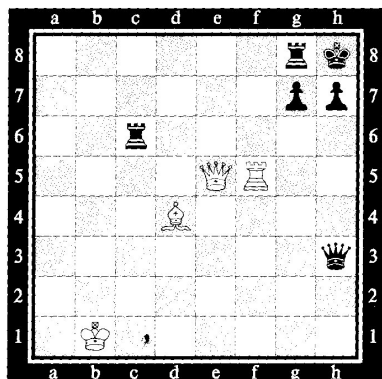


1. _____
2. _____

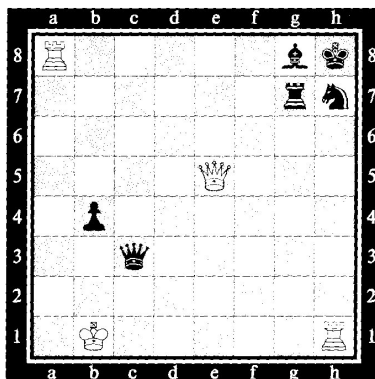


1. _____
2. _____

2. «Тема связки». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.

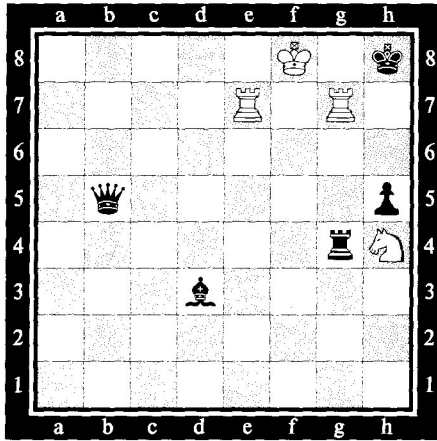


1. _____
2. _____

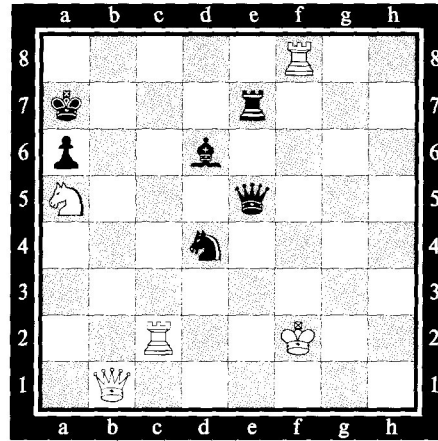


1. _____
2. _____

3. «Тема перекрытия». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Запиши один из вариантов.

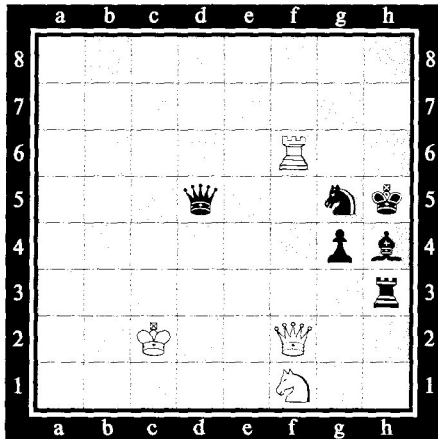


1. _____
2. _____

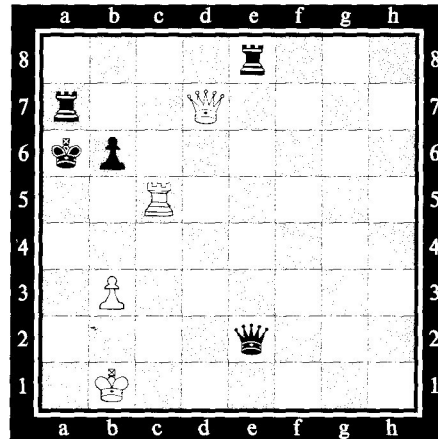


1. _____
2. _____

4. «Сочетание тематических приёмов». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Запиши один из вариантов.



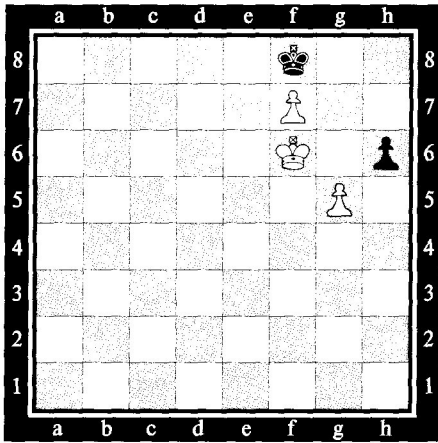
1. _____
2. _____



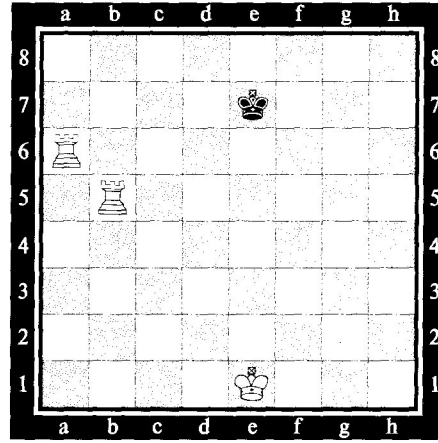
1. _____
2. _____

Тема: Повторение пройденного материала

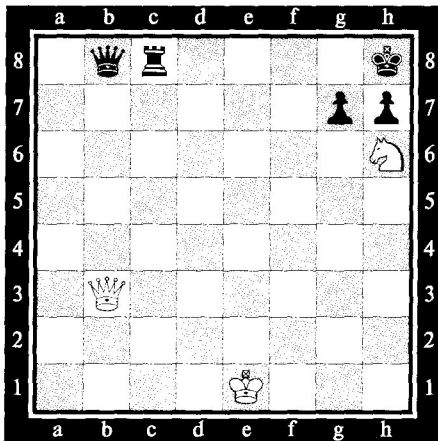
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода.
Решение запиши.



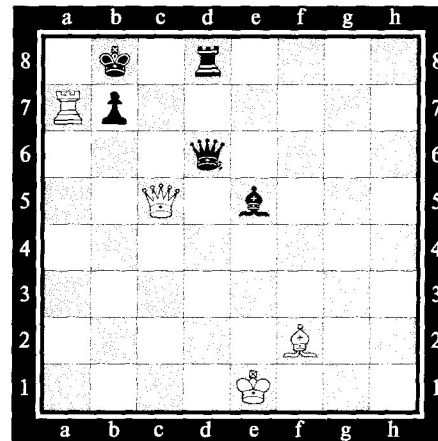
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____

2. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) играть в шахматы нужно быстро, особенно не раздумывая?

- 2) ладья сильнее, чем конь? _____
- 3) слон с конём сильнее, чем ферзь? _____
- 4) если на твоего короля напали, то в ответ тоже можно напасть на вражеского короля? _____
- 5) если у тебя остались две ладьи, а у противника один король, то его нужно оттеснить на крайнюю горизонталь или вертикаль?

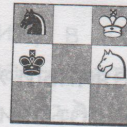
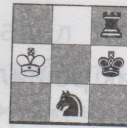
- 6) если у тебя остался один только король, а у противника несколько фигур, то твоего короля стоит по возможности держать поближе к центру доски? _____
- 7) если у тебя остались только король и ферзь, а у партнёра лишь король, то твой ферзь может заматовать короля противника без помощи своего короля? _____
- 8) если у тебя остались только король и ладья, а у партнёра лишь король, то ты можешь выиграть партию? _____
- 9) при осуществлении комбинации нужно что-то пожертвовать?

- 10) выгоднее поставить пат, чем объявить мат? _____
- 11) вечный шах нужно делать в том случае, если твоя позиция хуже? _____
- 12) если королю поставили пат, то нужно сдаваться? _____
- 13) лучше побить вражеского ферзя, чем поставить противнику мат? _____
- 14) эндшпиль в партии бывает раньше дебюта? _____

6

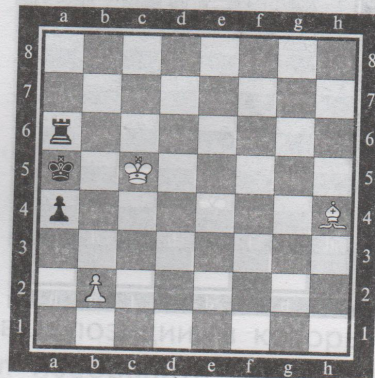
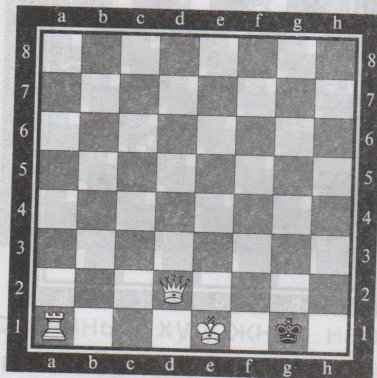
Повторение — мать учения. Занимательные странички

1. Чёрные начинают и объявляют белым мат в один ход на фрагментах шахматной доски. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.



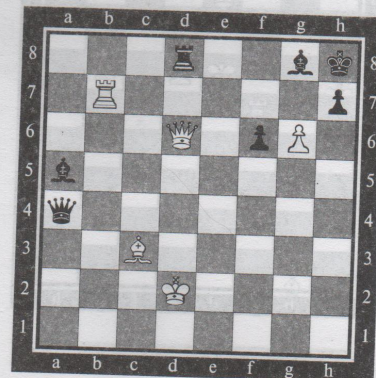
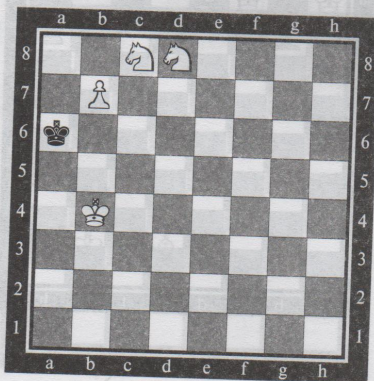
1... _____ 1... _____ 1... _____ 1... _____

2. «Поспешишь — людей насмешишь». Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Рассеянный художник не знает, как это сделать. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.



1. _____

1. _____



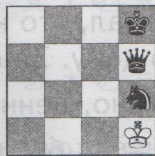
1. _____

1. _____

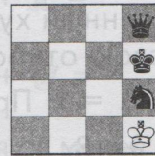
3. «Все фигуры на одной вертикали». Чёрные начинают и объявляют белым мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.



1. _____

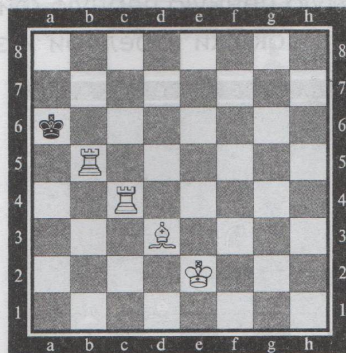


1. _____

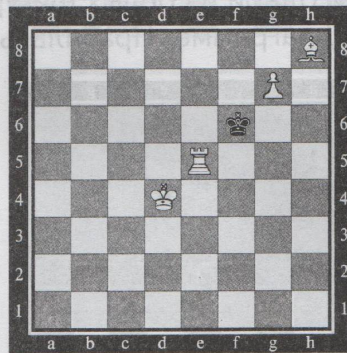


1. _____

4. «Все фигуры на одной диагонали». Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Верный ход покажи стрелкой и запиши.

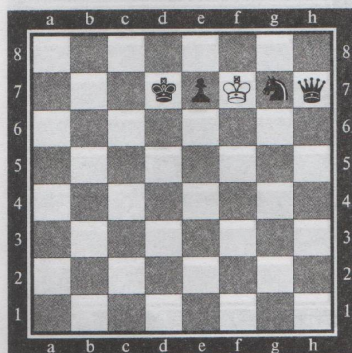


1. _____

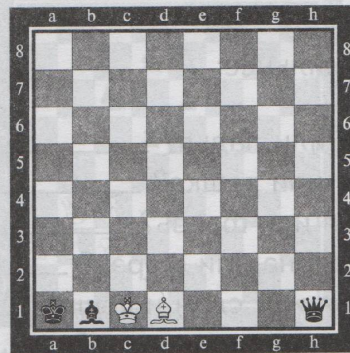


1. _____

5. «Все фигуры на одной горизонтали». Чёрные начинают и ставят белым мат в один ход. Точный ход покажи стрелкой и запиши.



1. _____

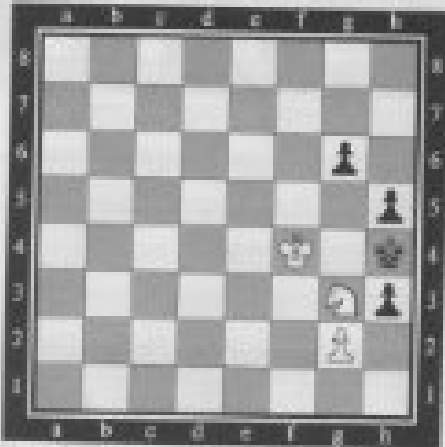


1. _____

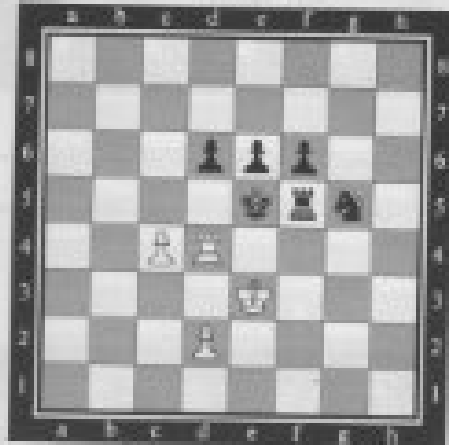
Проверочная работа 2

Тема: Матовые комбинации. Освобождение пространства, уничтожение защиты, «рентген»

1. «Тема освобождения пространства». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.

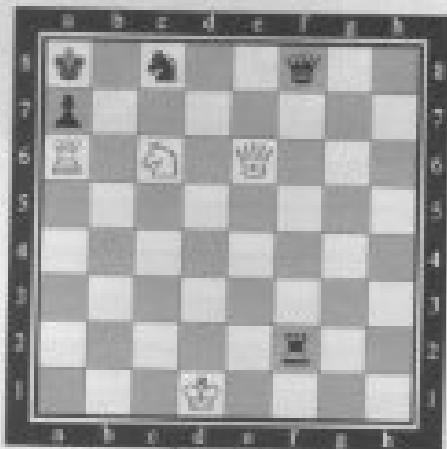


1. _____
2. _____

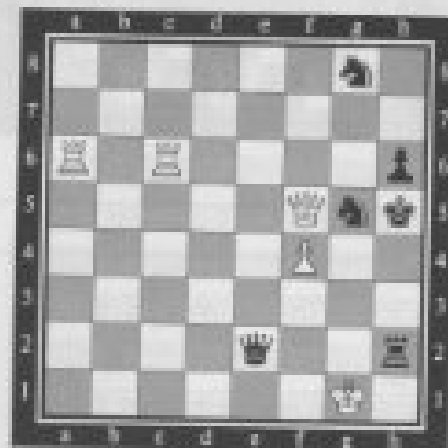


1. _____
2. _____

2. «Тема уничтожения защиты». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.

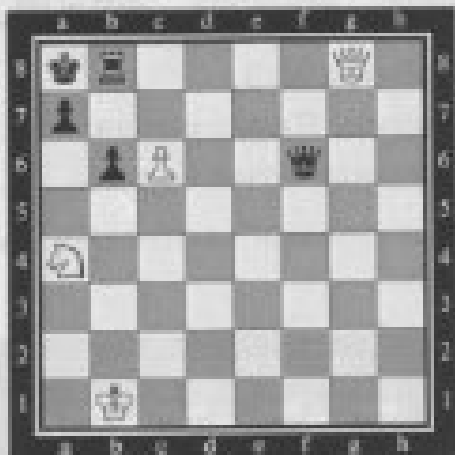


1. _____
2. _____

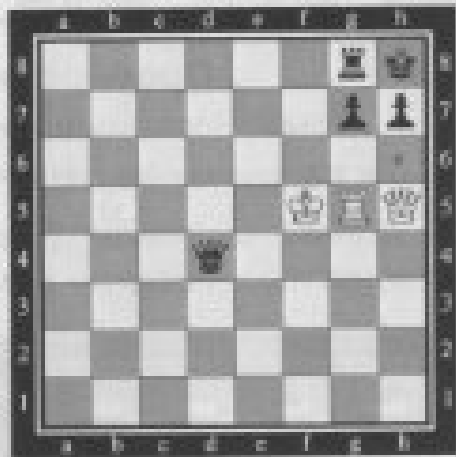


1. _____
2. _____

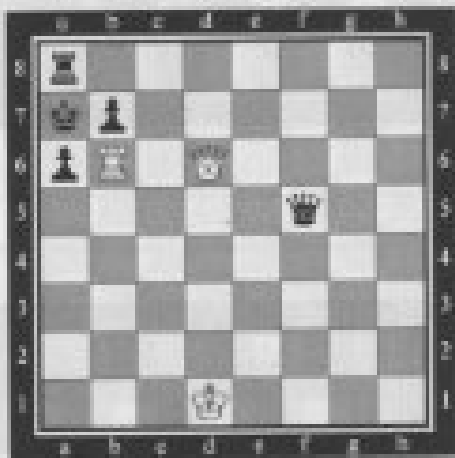
2. «Тема разрушения пешечного прикрытия короля». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.



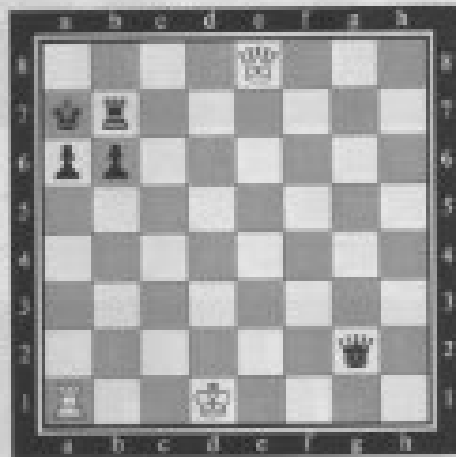
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



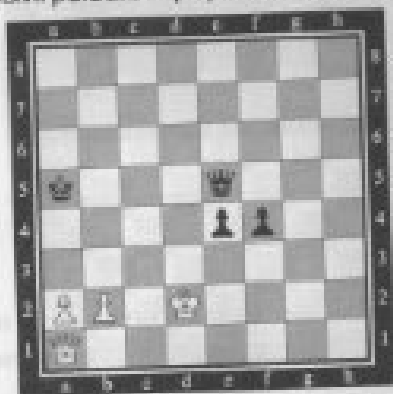
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____

Тема: Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса

1. «Тема освобождения пространства». Найди, как белые выигрывают ферзя или качество, и запиши главный вариант.

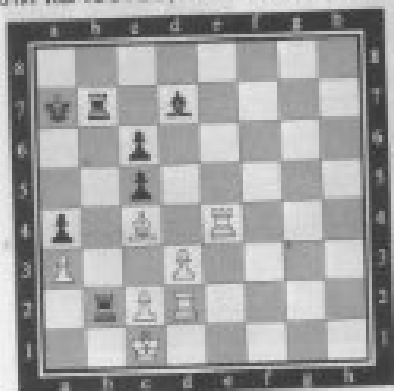


1. _____
2. _____

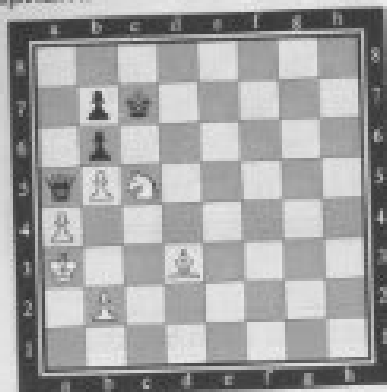


1. _____
2. _____

2. «Тема перекрытия». Найди, как белые выигрывают ферзя или качество, и запиши главный вариант.

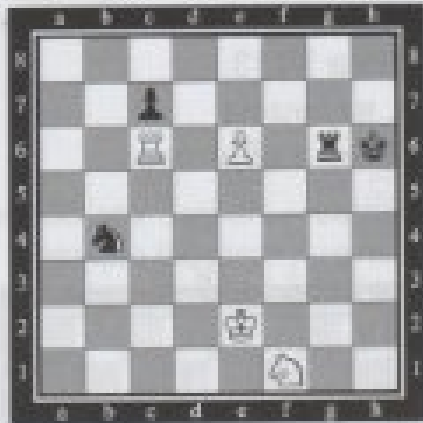


1. _____
2. _____

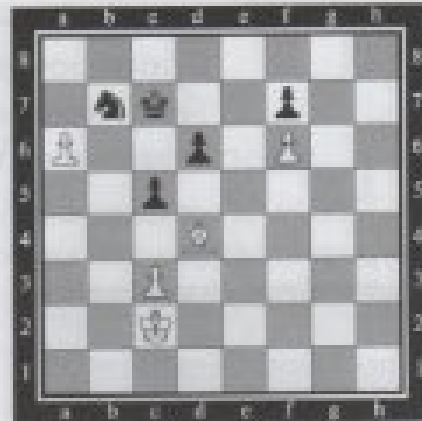


1. _____
2. _____

3. «Тема превращения пешки». Белые начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение и запиши один из вариантов.

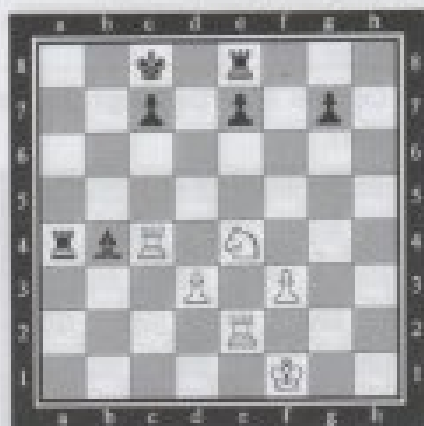


1. _____
2. _____

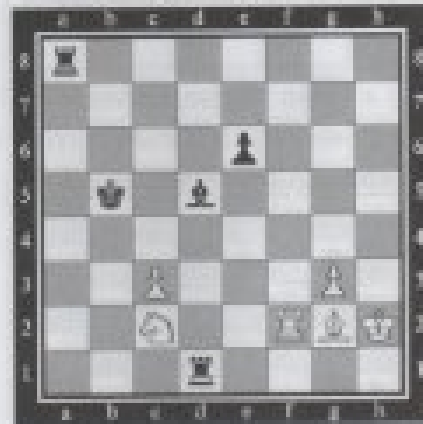


1. _____
2. _____

4. «Сочетание тематических приёмов». Белые начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение и запиши один из вариантов.



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____

