

Краевое государственное бюджетное учреждение социального обслуживания «Комплексный центр социального обслуживания населения «Уярский»

**ШАХМАТНЫЙ
КЛУБ «БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»**

Физкультурно-спортивная направленность.

Стартовый уровень

Руководитель
шахматного клуба
«Белая ладья»

Подопригора Светлана Викторовна

г.Уяр
2024-2025г

I. Содержание.

Актуальность программы. Шахматы – увлекательная и магическая игра. Их чары испытали на себе многие великие люди всех времен и народностей - от царей и полководцев до писателей и музыкантов. Люди играют в шахматы уже почти полторы тысячи лет, а исчерпать все возможности этой удивительной и древней игры, постичь все ее тайны до сих пор никому не удалось. Даже современные ЭВМ в миллионы раз превосходящие по быстрдействию человеческий мозг, не могут сосчитать, сколько вариантов возникает в ходе одной шахматной партии. Кроме этого, шахматы необычайно эмоциональны, они дарят любителям этой замечательной игры сильные переживания и яркие образы, помогают приобщиться к многовековой человеческой культуре. Из всех видов игр, придуманных человеком, это единственная игра, которая близка и к спорту, и к науке, и к искусству. Некая спортивная борьба (соревнование), творческая деятельность, яркое эстетическое переживание, логика научного исследования и большое воспитательное действие присущи шахматам. Поэтому они сумели выделиться из множества других интеллектуальных игр, и не только сохранили, но и приумножили интерес к себе со стороны общества.

Шахматы – это не просто игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и эффективное и очень действенное средство умственного развития. Кроме этого неопределима роль шахмат и в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме.

В. Сухомлинский писал: "В воспитании культуры мышления большое место отводилось шахматам... Игра в шахматы дисциплинировала мышление, воспитывала сосредоточенность. Но самое главное здесь – это развитие памяти. Наблюдая за юными шахматистами, я видел, как дети мысленно воссоздают положение, которое было, и представляют то, что будет... Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти..."

Шахматы - замечательный повод для общения людей, способствующий взаимопониманию, укреплению дружеских и добрососедских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья». Шахматы дают

занимающимся возможность более целостно взглянуть на окружающий мир, позитивно социализироваться в обществе.

Начальный курс по обучению игре в шахматы довольно прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, как одна из ведущих форм деятельности новичков, создания игровых ситуаций, а также использование приема обыгрывания учебных заданий. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит занимающихся со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к этой замечательной игре. В простой игровой форме вводит занимающихся в мир шахмат: знакомит с историей развития шахмат. В программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, шарады, занимательные задачи и викторины.

Практическая значимость программы

Сегодня шахматы – популярный и эффективный способ развития интеллекта человека. Многие хотят познакомиться с древней игрой. Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой, начинающий шахматист становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичней.

Программа направлена на организацию содержательного досуга получателей услуг, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

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

Занимающийся становится собраннее, самокритичнее, привыкают самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Программа «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

1.2 Цель программы:

Обучение получателей услуг разного возраста и независимо от физического состояния основам игры в шахматы.

Задачи программы:

Образовательные

1. Вызвать у получателей интерес к занятию шахматами.
2. Познакомить с шахматными фигурами, их названиями и игровыми возможностями.
3. Познакомить с шахматным полем, основными понятиями (белые, черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр)
4. Формировать игровые умения игры в шахматы (правила ходов и взятие фигур)
5. Учить играть шахматными фигурами не нарушая правил.

Развивающие

1. Развивать образное, логическое и ассоциативное мышление.
2. Формировать умения строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии (шах, мат, пат, ничья)

Воспитательные

1. Воспитывать усидчивость, внимательность, целеустремленность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений
2. Воспитывать дружеские взаимоотношения между занимающимися, привычку сообща играть.

Методическое обеспечение :

Методы и приемы, используемые при обучении игре в шахматы:

наглядный, игровой и словесный. Они применяются:

1. При знакомстве с историей шахмат.
2. При знакомстве с шахматными фигурами.
3. При изучении шахматной доски.

4. При обучении правилам игры;
5. При реализации материального перевеса.

Игровой метод, как ведущий вид деятельности предусматривает использование различных, нестандартных видов игровой деятельности в сочетании с другими методами и приёмами. При использовании данного метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

Наглядный – как один из основных методов. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

Словесный метод используется при передаче информации, постановки перед ними учебной задачи, указания пути его решения.

Далее одним из основных методов становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на шахматной доске свой замысел, занимающийся овладевает тактическими ходами шахматных фигур, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Метод проблемного обучения. Просмотр и разбор различных шахматных задач, партий мастеров разных направлений, творческая их проработка помогает занимающимся выработать свой собственный подход к игре.

Основные формы и средства обучения:

1. Дидактические игры и задания;
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;
5. Шахматные турниры, викторины

II. Содержательный раздел

2.1 Описание деятельности

Целевая группа:

-дети с инвалидностью, дети ОВЗ

-получатели с ментальными нарушениями

-граждане пожилого возраста в том числе с инвалидностью

Формы и режим занятий.

Учебные группы состоят из 17 человек, занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу (итого 2 часа в неделю) Всего в течение учебного года - 72 часа.

Формы проведения занятий – групповые

2.2 Содержание программы

№	Тема	Теория	Практика
1.	Легенда «Мудрец». Шахматная нотация.	Знакомство. Сказка о возникновении шахмат. Познакомить с легендой «Мудрец», с шахматной нотацией. Развивать внимание, память. Воспитывать интерес к игре.	1. Знакомство с «волшебной шкатулкой». 2. Рассказывание легенды «Мудрец». 3. Разучивание «волшебных слов»
2.	Шахматная доска	Объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры.	1. "Горизонталь", "Вертикаль", "Диагональ".
3.	Шахматная доска. Первоначальное расположение фигур.	Познакомить занимающихся с шахматной доской, с понятиями горизонтальные, вертикальные линии, диагонали. Учить расставлять фигуры на первоначальном положении.	1. Волшебные слова. 2. Игра «Чего не стало?» 3. Игра «Шахматный теремок»

4.	Шахматная доска. Первоначальное расположение фигур.	Закрепить знание фигур. Развивать внимание, память. Воспитывать интерес к игре. Познакомить с правилом «ферзь любит свой цвет»	1. Д/и «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура» 2.Обведи по шаблону.
5.	Шахматное поле. Пешка.	Познакомить с пешкой, с заповедями пешки. Место пешки в начальном положении. Воспитывать интерес к игре.	1.Игра «Назови адрес» 2.Ход пешкой. Заповеди пешки. 3.Игра «Найди знакомые фигуры» 4. Раскрась пешку.
6.	Шахматное поле. Пешка.	Закрепить знание линий шахматной доски. Развивать внимание, память. Ход пешки, взятие.	1. Игра «Секретная фигура» 2. Игра «Да и нет»
7.	Шахматная доска. Игра «Пешечный бой»	Закрепить знание шахматной нотации. Познакомить с заповедями пешки. Учить играть в пешечный бой. Развивать внимание, умение применять правила в игре. Воспитывать достойно завершать игру.	1.Игра «По какому адресу находится пешка» 2.Знакомство с заповедями пешки. 3.Игра «Пешечный бой» 4. Обведи по контуру шахматную фигуру.
8.	Шахматная доска. Ладья.	Познакомить с ладьей, с заповедями ладьи. Закрепить знание шахматной доски. Развивать внимание, память. Воспитывать желание играть в шахматы.	1. Игра «Назови адрес». 2.Стихотворение «Ладья». Заповеди. 3.Обведи по контуру. 4.Игра «Чего не стало?»

9.	Шахматная доска. Ладья.	Продолжать знакомить занимающихся с шахматной фигурой «ладья», вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры, познакомить с новым понятием «взятие».	Игра «Лабиринт», «Перехитри часовых» Игра «Пешечный бой».
10.	Шахматная доска. Ладья и пешки.	Показать взаимодействием ладьи с пешками. Закрепить знание шахматной доски. Развивать внимание, мышление. Воспитывать умение доводить игру до конца.	1.Игра «Ладья против пешек». 2.Заповеди ладьи. 3. Работа в парах за шахматной доской. 4.Игра «Пешечный бой».
11.	Шахматная доска. Ладья и пешки.	Закрепить полученные знания о шахматной фигуре «ладья» в игровой практике на шахматной доске; упражняться в умении ходить ладьёй, отслеживать взаимодействие между белой и чёрной ладьёй на шахматной доске.	1. Заповеди ладьи 2. «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи) 3.Игра «Сруби все пешки».
12.	Шахматная доска. Слон.	Познакомить со слоном, с заповедями слона. Закрепить знания о диагонали. Учить ориентироваться на плоскости. Развивать внимание, память. Воспитывать желание играть.	1.Загадка. 2.Игра «Чего не стало?» 3. Игра «Узнай, какая фигура живёт по данному адресу»
13.	Шахматная доска. Слон и пешки	Показать взаимодействие слона с пешками. Учить применять правила в игре. Закреплять знание шахматной доски. Развивать мышление, внимание. Воспитывать умение играть по правилам.	1.Игра «Слоны против пешек». 2. Игра «По какому адресу находится слон».

14.	Шахматная доска. Слон и пешки	Ход слона, взятие. Дать понятие белопольные и чернопольные слоны, разноцветные и одноцветные слоны.	1. Игра «Дойди слоном до финиша» 2. Игра «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
15.	Слон и ладья.	Показать взаимодействие слона и ладьи. Учить решать элементарные шахматные задачи «Дойди до финиша», «Сбить слоном фигуры, не попадая под бой». Развивать мышление. Воспитывать умение играть по правилам.	1.Игра «Слон и ладья». 2.Решение задач на демонстрационной доске. 3. Ценность фигур. Игра «Сколько очков заработал».
16.	Слон и ладья.	Закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске	1. Игры «Перехитри часовых», «Сними часовых». «Атака неприятельской фигуры». 2. Заповеди слона.
17.	Интерактивная викторина.	Закрепить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы; умение решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске.	1. «Расставь шахматные фигуры» 2. «Поставь фигуру по адресу» 3. «Сложи шахматную доску» 4. «Отгадай фигуру»
18.	Слон и ладья. Решение логических задач.	Закрепить знания о фигурах. Развивать мышление. Воспитывать умение играть по правилам.	1.Игра «Волшебный мешок». 2. Игра «Узнай, какая фигура живёт по данному адресу» 3. Заповеди фигур. 4.Игра «Сколько очков заработал».

19.	Слон и ладья. Решение логических задач.	Учить следовать определённым правилам во время шахматной партии – делать ходы поочерёдно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход; учить понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.	1. Игра «Защита контрольного поля», 2. «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона)
20.	Ферзь. Решение логических задач.	Познакомить с фигурой – ферзь, с заповедями. Закрепить знания о первоначальной расстановке шахмат.	1.Игра «Найди ошибку». 2.Заповеди ферзя. 3.Решение задач «Дойди до финиша», «Сбей ферзём, не попадая под бой».
21.	Ферзь. Решение логических задач.	Познакомить занимающихся с шахматной фигурой «ферзь». Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя.	1. Игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», 2.Игра «Сколько очков заработал».

22.	Ферзь и другие фигуры.	Закрепить знания о фигурах. Развивать мышление. Воспитывать умение играть по правилам.	1.Заповеди ферзя. 2. Игра «Сколько очков заработал».
23.	Ферзь и другие фигуры.	Познакомить занимающихся с правилами взятия ферзём. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	1. Игра «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), 2. Игра «Ограничение подвижности».

24.	Ценность фигур.	Закрепить знания о ценности фигур. Развивать память, внимание. Воспитывать умение играть по правилам.	1.Игра, решение задач. «Сколько очков заработал шахматист?» 2. Игра в шахматы.
25.	Шахматная викторина	Закрепить знания. Развивать внимание, память, мышление. Воспитывать интерес к игре шахматы.	1.Загадки. 2.Кроссворды. 3.Стишки. 4.Шахматные задачи.
26.	Король. Шах.	Познакомить занимающихся с шахматной фигурой королём, с заповедями короля. Дать понятие «шах». Закрепить знание фигур, первоначальное расположение. Развивать умение ориентироваться на плоскости. Воспитывать желание играть в шахматы.	1.Игра «Чего не стало?» 2.Ход королём. Выполнение задания на индивидуальных листах «Куда может сходить король?» 3.Заповеди короля. 4.Игра «Поставь шах любой фигурой» 5.Игра в шахматы.
27.	Способы защиты от шаха	Познакомить со способами защиты от шаха (съесть, закрыться, убежать)	1. Игра на уничтожение. 2. Решение задач. 3. Игра в шахматы

28.	Король. Шах, Мат.	Познакомить занимающихся с понятиями шах. Закрепить знание о шахе. Развивать внимание, память. Воспитывать умение играть по правилам.	1. Игра «Какой фигуры не стало?». 2.Игра «Поставь королю шах». 3.Разбор ситуации пат и мат. 4. Игра в шахматы без коней.
-----	-------------------	---	---

29.	Король. Шах, мат.	Продолжать знакомить занимающихся с шахматной фигурой «король», вспомнить знания, полученные на предыдущем занятии (место короля в начальной позиции, ход короля, взятие). Дать новое понятие – «контролируемое» поле.	1. Решение задач: шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. 2. Игра «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов»
30.	Конь.	Познакомить с конём, с заповедями коня. Учить ориентироваться на плоскости. Развивать внимание, память. Воспитывать желание играть.	1. Игра «Какие фигуры спрятаны?». 2. Ход коня. Заповеди. 3. Решение задачи «Дойди конём до финиша». 4. Игра «Сколько очков заработал?»
31.	Конь.	Закреплять полученные знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске.	1. Игра «Захват контрольного поля» 2. «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух)
32.	Конь и другие фигуры.	Закрепить знания о фигурах. Развивать мышление. Воспитывать умение играть по правилам	1. Игра «Найди по адресу». 2. Нападение конём на другие фигуры. 3. Отгадай кроссворд по первоначальному расположению фигур. 4. Игра в шахматы.

33.	Конь и другие фигуры.	Учить правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Решение задач «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», 2. Д/и «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи и т.д.)
34.	Пешка. Правило взятия на проходе.	Познакомить занимающихся с правилом «взятие на проходе». Развивать внимание, умение ориентироваться на шахматной доске. Воспитывать усидчивость, умение доводить игру до конца.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Заповеди пешки. 2. Правило «взятие на проходе». 3. Игра в шахматы.
35.	Пат, ничья	Познакомить занимающихся с новыми понятиями – «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пат нет.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Отличие пата от мата. 2. Варианты ничьей. 3. Примеры на пат. 4. Дидактическое задание «Пат или не пат».
36.	Рокировка.	Познакомить с правилами рокировки. Развивать внимание, память. Воспитывать усидчивость.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Заповеди ладьи, заповеди короля. 2. Волшебный совместный ход короля и ладьи. 3. Правила рокировки. 4. Игра в шахматы.

37.	Рокировка.	Продолжать знакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий.	1. Решение задач. 2. Игра в шахматы
38.	Линейный мат.	Учить занимающихся продумывать свои действия. Познакомить с линейным матом. Развивать мышление, память, внимание. Воспитывать умение доводить игру до конца, играть по правилам.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
39.	Линейный мат.	Закрепить линейный мат, учить во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнёров во время шахматной игры.	1.Решение задач. 2.Дидактическое задание «Мат или не мат» 3.«Мат в один ход».
40.	Конь против ферзя, ладьи, слона	Показать занимающимся выбор ходов «коня». Воспитывать интерес к игре.	При помощи схем показать как можно поставить «мат» черному «королю» «конем», «пешкой» и белым «королем» в разных позициях
41.	Конь против ферзя, ладьи, слона	Учить правильно взаимодействовать между фигурами в процессе	1. Игры «Захват контрольного поля», «Игра на

		выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры	уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), 2. «Ограничение подвижности».
42.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	Повторить признаки, особенности, способы действий пешек и ладьи.	С помощью схем разыграть разные положения. Соревнование в двух командах «Пешки против ладьи».
43.	Шахматная «Своя игра»	Закрепить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы; умение решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске.	С помощью схем разыграть разные положения.
44.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	Повторить признаки, особенности, способы действий пешек против ладьи, ферзя, слона, коня	1. «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), 2. «Ограничение подвижности».
45.	Ферзь против ладьи и слона	Показать занимающимся как взаимодействует ферзь с пешками и фигурами.	Д/и «Ферзь против ферзя: белый против черного», «Ферзь против ладьи и слона».

46.	Ферзь против ладьи и слона	Повторить и закрепить на практике взаимодействие ферзя с пешками и фигурами.	1. Д/и «Ферзь против ферзя: белый против черного», «Ферзь против ладьи и слона». 2. Игра в шахматы
47.	Мат ферзём одинокому королю.	Учить занимающихся продумывать свои действия. Развивать мышление, память, внимание. Воспитывать доводить игру до конца, умение играть по правилам.	1. Решение задач. 2. Игра в шахматы.
48.	Мат ферзем и королем.	Показать способ постановки мата одинокому королю ферзем и королем	1. Игра в шахматы 2. Разыгрывание ситуаций
49.	Мат ладьёй одинокому королю.	Учить продумывать свои действия. Развивать мышление, память, внимание. Воспитывать доводить игру до конца, умение играть по правилам.	1. Решение задач. 2. Игра в шахматы.
50.	Мат ладьёй одинокому королю.	Учить продумывать свои действия. Развивать мышление, память, внимание. Воспитывать доводить игру до конца, умение играть по правилам.	1. Разбор на примере 2. Тренировка Игра в шахматы
51.	Решение задач «Мат в один ход»	Учить решать простые шахматные задачи. Развивать внимание, умение ориентироваться на доске. Воспитывать интерес к игре.	1. Решение задач. 2. Игра в шахматы.

52.	Решение задач «Мат в один ход»	Познакомить занимающихся с приемами постановки мата в один ход королю соперника.	1. Разбор на примере 2.Тренировка 3.Решение задач
-----	-----------------------------------	--	---

53.	Решение задач «Мат в два хода».	Учить решать шахматные задачи в два хода. Развивать внимание, умение ориентироваться на доске.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
54.	Решение задач «Мат в два хода».	Научить видеть конечный результат шахматной позиции.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
55.	Скрытый шах	Познакомить с одним из случаев нападения на короля. Учить решать простые шахматные задачи.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
56.	Двойной шах	Познакомить с понятием «двойного шаха», как разновидностью вскрытого шаха: нападение двумя фигурами на короля.	1.Разбор на примере 2.Решение задач 3. Игра в шахматы
57.	Тактические приёмы. Вилка	Познакомить с тактическим приёмом «вилка» (двойной удар). Развивать внимание, умение ориентироваться на доске. Воспитывать усидчивость.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
58.	Тактические приёмы. Вилка	Продолжать учить занимающихся тактическому приёму «вилка» (двойной удар). Развивать внимание, умение ориентироваться на доске.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
59.	Тактические приёмы. Связка.	Познакомить с тактическим приёмом связка. Развивать внимание, умение ориентироваться на доске. Воспитывать усидчивость.	1.Решение задач. 2. Игра в шахматы.

60.	Тактические приёмы. Связка.	Продолжать учить тактическим приёмам. Связка.	1.Решение задач. 2. Игра в шахматы.
61.	Детский мат.	Учить ставить детский мат. Развивать внимание, умение ориентироваться на доске. Воспитывать интерес к игре.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
62.	Детский мат.	Продолжать учить ставить детский мат. Развивать внимание, умение ориентироваться на доске.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
63.	Взятие на проходе.	Познакомить с ходом, при котором пешка бьет пешку через «битое поле».	1.Разбор на примере 2.Решение задач 3. Игра в шахматы
64.	Мат разными фигурами.	Учить ставить мат. Развивать внимание, умение ориентироваться на доске. Воспитывать интерес к игре.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
65.	Мат разными фигурами.	Формировать представление о мате, как о четкой продуманной системе ходов; содействовать обобщению знаний по шахматной терминологии.	1.Разбор на примере 2.Решение задач 3. Игра в шахматы
66.	Шахматная партия. Правила хорошего тона.	Дать рекомендации о принципах разыгрывания дебюта, обязательные правила для всех шахматистов, познакомить с великими шахматистами	Просмотр презентации о великих шахматистов с видео обзором некоторых партий
67.	Решение шахматных задач.	Учить решать шахматные задачи. Развивать внимание, память, мышление, волю. Воспитывать умение достойно проигрывать, доводить игру до конца.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.

68.	Решение шахматных задач.	Продолжать учить решать шахматные задачи. Воспитывать умение достойно проигрывать, доводить игру до конца.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
69.	Решение шахматных задач.	Продолжать учить решать шахматные задачи. Развивать внимание, память, мышление, волю.	1.Решение задач. 2.Игра в шахматы.
70.	Шахматный квест	Воспитывать интерес к шахматам, внимание, уверенность в своих силах, стойкий характер.	1.Составь фигуры на поле 2.Д/и «Чей след?» 3.Собери фигуру 4.Найди фигуру по адресу
71.	Шахматный турнир.	Закрепить знания через игру. Воспитывать целеустремлённость	Игра в шахматы.
72.	Шахматный турнир.	Закрепить знания через игру. Воспитывать целеустремлённость.	Игра в шахматы.

2.3 Контрольно-измерительный материал

Результатом обучения получателей игре в шахматы считается умение играть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике. Мониторинг усвоения теоретических знаний проводится в соответствии с представленной таблицей, практических умений и навыков непосредственно в игре.

Фигура	Как ходит	Характеристика	Ценность фигур
Пешка	Прямо на одно поле вперёд	Шагает лишь вперёд, назад не знает ход. Рубит наискосок.	1 балл

Ладья	Прямо от края и до края по вертикали и по горизонтали	Тяжёлая, упрямая. Как ходит, так и рубит	5 баллов
Слон	По диагонали	Лёгкая фигура. В армии один слон белопольный, другой – чёрнопольный. Как ходит, так и рубит.	3 балла
Ферзь	Ходит как слон и как ладья (по вертикали, по горизонтали, по диагонали)	Тяжёлая, самая сильная фигура. Как ходит, так и рубит.	9 баллов
Король	На одно поле по вертикали, горизонтали, диагонали.	Главная фигура. Короля не рубят – ставят шах. Как ходит, так и рубит.	-
Конь	Буквой «Г»	Лёгкая фигура. Хитроумный конь. Перепрыгивает через фигуры.	3 балла

Планируемые результаты

Рост личностного, интеллектуального и социального развития, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования). Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

К концу обучения занимающиеся должны знать:

- историю возникновения шахматной игры;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; - правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу обучения занимающиеся должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- решать элементарные шахматные задачи.
- правильно располагать доску между партнерами, расставлять фигуры