

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 15 х. Андреевский Советского
района»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель Центра «Точка роста»


[Вальгер М.А.]

от «30» августа 2025 г.

Директор



«Средняя общеобразовательная школа № 15 х. Андреевский»

Приказ № 80 от 30 августа 2025 г.



Центр образования естественно-научной
и технологической направленностей

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
естественно – научной и технологической направленностей
«Шахматное королевство: Первый ход»**

с использованием оборудования центра образования «Точка роста»

Возрастная категория: 7-11 лет

Количество часов: 108 часов

Разработчик: педагог дополнительного образования
Поникаренко Елена Владимировна

**х. Андреевский
2025 год**

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Шахматное королевство: Первый ход»

Возраст обучающихся: 7-11 лет (начальный уровень)

Срок реализации: 1 год (108 часов)

Режим занятий: 3 часа в неделю (36 учебных недель), занятия можно проводить 2 раза в неделю (1.5 + 1.5 часа) или 1 раз (3 часа с перерывом).

ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Программа «Шахматное королевство: Первый ход» предназначена для детей младшего и среднего школьного возраста, делающих первые шаги в мире шахмат.

Актуальность программы обусловлена уникальной способностью шахмат развивать интеллектуальные и личностные качества ребёнка: логическое мышление, концентрацию внимания, память, умение принимать самостоятельные решения и нести за них ответственность. В цифровую эпоху шахматы являются прекрасным тренажёром для ума, отвлекающим от пассивного потребления контента.

Новизна и отличительные особенности. Программа построена на **геймификации** (игровых элементах) и **смешанном формате обучения (blended learning)**. Классические занятия с демонстрационной доской и практические партии органично сочетаются с использованием современных онлайн-платформ (например, Lichess.org, Chess.com). Это позволяет:

- Сделать домашние задания интерактивными (решение тактических задач онлайн).
- Проводить безопасные онлайн-турниры внутри группы.
- Использовать компьютерный анализ для разбора партий, что делает обучение наглядным и понятным.

Программа выстроена по принципу «от простого к сложному», где каждый новый элемент базируется на уже усвоенном материале, что обеспечивает комфортное погружение в игру даже для самых маленьких.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: Сформировать у обучающихся устойчивый интерес к игре в шахматы и заложить основы тактического и стратегического мышления.

Задачи:

- **Обучающие:**
 - Познакомить с историей шахмат, шахматной доской и фигурами.
 - Научить правилам хода всех фигур и специальным правилам (рокировка, взятие на проходе, превращение пешки).

- Сформировать понятие о ценности фигур, основах тактики (двойной удар, связка, вскрытое нападение).
- Научить ставить простейшие маты (в 1-2 хода, мат ферзём, мат ладьёй).
- Познакомить с базовыми принципами игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле.
- **Развивающие:**
 - Развивать логическое и абстрактное мышление, память, внимание.
 - Развивать способность к анализу и планированию своих действий.
 - Развивать пространственное воображение и усидчивость.
- **Воспитательные:**
 - Воспитывать спортивный характер: умение выигрывать и проигрывать с достоинством.
 - Формировать такие качества, как целеустремлённость, самостоятельность и уважение к сопернику.
 - Прививать культуру честной игры и шахматную этику.

1.3. Планируемые результаты

К концу обучения обучающийся:

Предметные результаты:

- Знает названия всех фигур, их ходы и относительную ценность.
- Умеет правильно расставлять фигуры и записывать партию (базовые навыки).
- Знает и применяет специальные правила (рокировка, взятие на проходе).
- Умеет ставить мат в 1-2 хода.
- Распознаёт и использует простейшие тактические приёмы: вилка, связка.
- Применяет на практике базовые принципы дебюта (борьба за центр, развитие фигур, безопасность короля).

Метапредметные результаты:

- Умеет концентрировать внимание на решении задачи в течение длительного времени.
- Способен планировать свои действия на 1-2 хода вперёд.
- Умеет анализировать свои ошибки и делать выводы.
- Уверенно использует онлайн-платформы для решения задач и игры.

Личностные результаты:

- Проявляет интерес к интеллектуальным играм.
- Спокоен и сдержан во время партии, уважительно относится к партнёру.
- Проявляет волю к победе и стойкость в случае неудачи.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Учебно-тематический план

№	Название модуля	Всего часов	В том числе
---	-----------------	-------------	-------------

			Теория
1	Модуль 1. Добро пожаловать в Шахматное королевство (Основы игры)	27	12
2	Модуль 2. Секреты шахматной тактики (Простые комбинации)	27	10
3	Модуль 3. Путешествие по трём стадиям игры (Основы стратегии)	27	10
4	Модуль 4. Турнирный боец (Игровая практика и психология)	27	4
	Итого	108	36

2.2. Содержание программы

Модуль 1. Добро пожаловать в Шахматное королевство (9 недель)

- **Теория:** Легенда о шахматах. Шахматная доска (горизонтали, вертикали, диагонали). Фигуры, их начальная расстановка. Ходы и взятия: ладья, слон, ферзь, король. Понятия «шах», «мат», «пат». Ходы коня и пешки. Ценность фигур. Специальные правила: рокировка, превращение пешки, взятие на проходе.
- **Практика:** Упражнения на движение фигур. Учебные партии с ограниченным количеством фигур («гонки пешек», «ладья против пешек»). Решение задач «Мат в 1 ход». Регистрация на онлайн-платформе (Lichess.org) и знакомство с её интерфейсом.

Модуль 2. Секреты шахматной тактики (9 недель)

- **Теория:** Понятие о тактике. Двойной удар (вилка) конём, ферзём, пешкой. Связка (полная и неполная). Вскрытое нападение и вскрытый шах. Простейшие комбинации с использованием изученных приёмов.
- **Практика:** Решение тактических задач на доске и онлайн (раздел «Задачи» на Lichess). Разыгрывание учебных позиций. Проведение мини-турниров на тактику.

Модуль 3. Путешествие по трём стадиям игры (9 недель)

- **Теория:** Три стадии шахматной партии. **Дебют:** три главных принципа (борьба за центр, быстрое развитие фигур, безопасность короля). **Миттельшпиль:** понятие о плане игры, атака на короля. **Эндшпиль:** простейшие окончания. Мат ферзём и королём, мат ладьёй и королём. Правило квадрата.
- **Практика:** Разыгрывание правильных дебютов. Анализ коротких поучительных партий. Решение этюдов на проведение пешки в ферзи.

Модуль 4. Турнирный боец (9 недель)

- **Теория:** Правила проведения соревнований. Шахматные часы. Шахматная этика и психология.
- **Практика:** Регулярные тренировочные партии с записью и последующим анализом (в том числе с помощью компьютерного движка). Проведение итогового турнира (в очном или онлайн-формате). Сеанс одновременной игры с педагогом.

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Календарно – тематическое планирование (108 часов)

Модуль 1. Добро пожаловать в Шахматное королевство (27 часов)

№ нед.	№ зан.	Тема занятия (3 часа)	Содержание и структура занятия (Теория, Практика, Онлайн-активность)	Ожидаемый результат
1	1	Введение в мир шахмат. Шахматная доска.	Теория (1 ч): Легенда о шахматах. Знакомство с доской: горизонтали, вертикали, диагонали, центр. Понятие о шахматной нотации (координаты полей). Правила поведения на занятии. Практика (2 ч): Игра «Найди клетку по координатам». Упражнение «Раскрась доску». Знакомство с ладьёй, её ходы. Игра «Ладья против пешек».	Знает структуру доски, умеет называть координаты. Знает, как ходит ладья.
2	2	Дальнобойные фигуры: Слон и Ферзь.	Теория (1 ч): Знакомство со слоном (белопольный, чернопольный). Ходы слона. Знакомство с ферзём — самой сильной фигурой. Сравнение силы фигур. Практика (2 ч): Упражнения на движение слона и ферзя. Игра «Слоны против пешек», «Ферзь — охотник».	Знает, как ходят слон и ферзь. Понимает их относительную силу.
3	3	Его Величество Король! Шах, мат и пат.	Теория (1 ч): Король — самая главная, но слабая фигура. Ходы короля. Понятия «шах», «мат», «пат». Три способа защиты от шаха. Практика (2 ч): Решение задач «Мат в 1 ход» ладьёй и ферзём. Упражнение «Убеги от шаха».	Понимает цель игры (мат). Знает, что такое шах, мат и пат.
4	4	Хитрый Конь.	Теория (1 ч): Уникальный ход коня (буквой «Г»). Способность перепрыгивать через фигуры. Практика (2 ч): Упражнение «Конный маршрут» (собрать все пешки на доске). Решение задач «Мат в 1 ход» конём.	Уверенно передвигает коня по доске.

5	5	Пешка — душа партии.	Теория (1 ч): Ходы пешки: первый ход, взятие, превращение. Понятие «проходная пешка». Практика (2 ч): Игра «Пешечный бой» (команды пешек друг против друга). Решение задач на превращение пешки.	Знает все правила хода пешки, включая превращение.
6	6	Специальные правила: Рокировка и взятие на проходе.	Теория (1 ч): Рокировка — двойной ход короля и ладьи, её цель и условия. Взятие на проходе — редкое, но важное правило для пешек. Практика (2 ч): Разыгрывание позиций, где возможна и невозможна рокировка. Решение задач на взятие на проходе.	Знает, как и когда делать рокировку и брать на проходе.
7	7	Ценность фигур. Онлайн-старт.	Теория (1 ч): Условная ценность фигур в пешках (ферзь-9, ладья-5 и т.д.). Понятие о выгодном и невыгодном размене. Практика (0.5 ч): Упражнение «Оцени размен». Онлайн (1.5 ч): Регистрация на Lichess.org. Знакомство с интерфейсом. Прохождение раздела «Основы шахмат».	Понимает относительную ценность фигур. Имеет аккаунт на Lichess.
8	8	Первая полная партия.	Теория (0.5 ч): Повторение всех правил. Расстановка фигур. Шахматная этика (приветствие, сдача партии). Практика (2.5 ч): Игра тренировочных партий друг с другом. Педагог помогает, отвечает на вопросы.	Умеет расставлять фигуры и играть партию от начала до конца по правилам.
9	9	Итоговый турнир по правилам.	Теория (0.5 ч): Объяснение правил мини-турнира. Практика (2.5 ч): Проведение турнира в группах по 4-6 человек. Цель — закрепить знание правил и получить первый соревновательный опыт.	Систематизированы знания по основам игры.

Модуль 2. Секреты шахматной тактики (27 часов)

№ нед.	№ зан.	Тема занятия (3 часа)	Содержание и структура занятия (Теория, Практика, Онлайн-активность)	Ожидаемый результат
--------	--------	-----------------------	--	---------------------

10	10	Двойной удар (вилка) конём и пешкой.	Теория (1 ч): Что такое двойной удар? Примеры вилок конём и пешкой. Практика (1 ч): Решение задач на доске. Онлайн (1 ч): Решение задач на вилку на Lichess (раздел «Задачи»).	Находит и использует вилку конём и пешкой.
11	11	Двойной удар ферзём, ладьёй и слоном.	Теория (1 ч): Примеры вилок другими фигурами. Практика (2 ч): Решение тактических задач на двойной удар. Учебные партии, где цель — сделать вилку.	Находит двойные удары всеми фигурами.
12	12	Связка: кто кого связал?	Теория (1 ч): Понятие «связка». Полная (когда за связанной фигурой король) и неполная связка. Практика (2 ч): Решение задач на использование связки.	Понимает, что такое связка, и умеет её применять.
13	13	Как использовать связку и защищаться от неё.	Теория (1 ч): Приёмы усиления связки. Способы защиты от связки. Практика (1 ч): Разыгрывание позиций со связкой. Онлайн (1 ч): «Тактический штурм» (Puzzle Storm) на Lichess.	Умеет не только создавать, но и нейтрализовать связки.
14	14	Линейный удар (сквозной шах).	Теория (1 ч): Отличие линейного удара от связки. Нападение на более ценную фигуру через менее ценную. Практика (2 ч): Решение задач на линейный удар.	Различает связку и линейный удар.
15	15	Вскрытое нападение и вскрытый шах.	Теория (1 ч): Механизм вскрытого нападения. Вскрытый шах как грозное оружие. Практика (2 ч): Решение задач на поиск вскрытых нападений.	Находит и применяет вскрытые нападения.
16	16	Комбинации на основе изученных приёмов.	Теория (1 ч): Что такое комбинация? Примеры простых двухходовых комбинаций. Практика (1 ч): Решение усложнённых задач. Онлайн (1 ч): Решение задач в режиме «Гонка» (Puzzle Racer).	Умеет находить простые комбинации.

17	17	Тактический тренинг.	Теория (0.5 ч): Повторение всех тактических приёмов. Практика (2.5 ч): Решение смешанных тактических заданий. Игра «Найди тактику в позиции».	Систематизированы знания по базовой тактике.
18	18	Итоговый турнир по решению задач.	Теория (0.5 ч): Объяснение правил. Практика (2.5 ч): Соревнование по решению задач на время. Кто больше и быстрее решит.	Улучшена скорость и точность тактического зрения.

Модуль 3. Путешествие по трём стадиям игры (27 часов)

№ нед.	№ зан.	Тема занятия (3 часа)	Содержание и структура занятия (Теория, Практика, Онлайн-активность)	Ожидаемый результат
19	19	Дебют: Борьба за центр.	Теория (1 ч): Что такое дебют? Важность центральных полей. Ходы e2-e4, d2-d4. Практика (2 ч): Разыгрывание партий, где цель — захватить центр.	Понимает важность центра и делает первые ходы центральными пешками.
20	20	Дебют: Развитие фигур.	Теория (1 ч): Принцип «не ходи одной фигурой дважды». Быстрый вывод лёгких фигур (коней и слонов). Практика (2 ч): Разыгрывание дебютов до 10-го хода.	Умеет развивать лёгкие фигуры в начале партии.
21	21	Дебют: Безопасность короля.	Теория (1 ч): Почему важно делать рокировку. Распространённые ошибки в дебюте («детский мат»). Практика (2 ч): Анализ партий с быстрой атакой на короля. Упражнения на защиту от «детского мата».	Понимает важность рокировки и делает её своевременно.
22	22	Миттельшпиль: Что такое план игры?	Теория (1 ч): Понятие о плане. Атака на короля, атака на слабые пешки. Практика (2 ч): Анализ поучительной партии (например, «Вечнозелёная партия» А. Андерсена).	Имеет представление о том, что такое план в шахматах.
23	23	Атака на нерокированного короля.	Теория (1 ч): Как использовать застрявшего в центре короля соперника.	Умеет создавать угрозы королю, не сделавшему

			Типичные приёмы атаки. Практика (2 ч): Разыгрывание позиций с атакой на центр.	рокировку.
24	24	Эндшпиль: Введение.	Теория (1 ч): Что такое эндшпиль? Усиление роли короля и пешек. Практика (1 ч): Простейшие пешечные окончания. Онлайн (1 ч): Тренировка эндшпиля на Lichess.	Понимает особенности игры в эндшпиле.
25	25	Элементарные маты: Мат ферзём и королём.	Теория (1 ч): Алгоритм матования одинокого короля ферзём («метод оттеснения к краю») Практика (1 ч): Отработка матования на доске. Онлайн (1 ч): Lichess - Практика -Матование.	Умеет ставить мат ферзём и королём.
26	26	Элементарные маты: Мат ладьёй и королём.	Теория (1 ч): Алгоритм матования ладьёй (более сложный, требует точной игры королём). Практика (2 ч): Отработка матования ладьёй.	Умеет ставить мат ладьёй и королём.
27	27	Пешечный эндшпиль: Правило квадрата.	Теория (1 ч): Как быстро определить, догонит ли король пешку. Правило квадрата. Практика (2 ч): Решение этюдов на проведение пешки с использованием правила квадрата.	Знает и применяет правило квадрата.

Модуль 4. Турнирный боец (27 часов)

№ нед.	№ зан.	Тема занятия (3 часа)	Содержание и структура занятия (Теория, Практика, Онлайн-активность)	Ожидаемый результат
28	28	Запись партии (нотация).	Теория (1 ч): Алгебраическая нотация. Как записывать ходы фигур, взятия, шахи, рокировку. Практика (2 ч): Игра тренировочной партии с обязательной записью ходов.	Умеет записывать шахматную партию.
29	29	Анализ сыгранных партий.	Теория (1 ч): Как найти свои ошибки? Понятие о «зевке». Практика (1 ч): Разбор одной из партий учеников на демонстрационной доске.	Понимает важность анализа и умеет находить грубые ошибки.

			Онлайн (1 ч): Знакомство с функцией «Анализ партии» на Lichess.	
30	30	Шахматные часы и контроль времени.	Теория (1 ч): Зачем нужны часы. Как ими пользоваться. Понятие «про флаг». Практика (2 ч): Тренировочные партии с использованием часов (например, по 10 минут на партию).	Умеет обращаться с шахматными часами.
31	31	Психология и этика.	Теория (1 ч): Как сохранять спокойствие. Правило «тронул-ходи». Уважение к сопернику. Как правильно сдаваться. Практика (2 ч): Тренировочные партии с акцентом на соблюдение всех этических норм.	Знает и соблюдает кодекс поведения шахматиста.
32	32	Подготовка к итоговому турниру.	Теория (0.5 ч): Повторение ключевых тем года. Практика (2.5 ч): Решение комплексных задач (тактика + эндшпиль). Игровая практика.	Готов к участию в итоговом соревновании.
33	33	Итоговый турнир. 1-3 туры.	Теория (0.5 ч): Жеребьевка, объяснение регламента. Практика (2.5 ч): Проведение первых туров турнира по швейцарской или круговой системе с записью партий.	Получен серьезный соревновательный опыт.
34	34	Итоговый турнир. 4-6 туры.	Практика (3 ч): Проведение заключительных туров турнира.	Применены все полученные за год знания в боевых условиях.
35	35	Сеанс одновременной игры.	Теория (0.5 ч): Что такое сеанс? Правила. Практика (2.5 ч): Педагог проводит сеанс одновременной игры со всеми учениками. Это яркое и запоминающееся событие.	Получен уникальный опыт игры с сильным соперником.
36	36	Подведение итогов года.	Практика (3 ч): Награждение победителей и участников турнира. Разбор самых интересных партий и комбинаций. Шахматная викторина. Вручение сертификатов.	Сформирована устойчивая мотивация к дальнейшим занятиям шахматами.

3.2. Формы аттестации

- **Текущий контроль:** Решение тактических задач, участие в мини-турнирах, выполнение онлайн-заданий.
- **Промежуточный контроль:** Зачётные занятия в конце каждого модуля.
- **Итоговый контроль:** Участие в итоговом турнире и демонстрация полученных навыков.

3.3. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- Шахматные комплекты (доска + фигуры) – по 1 на двух обучающихся.
- Демонстрационная настенная шахматная доска.
- Компьютерный класс или ноутбуки/планшеты с доступом в Интернет.
- Проектор и экран для демонстрации партий и онлайн-задач.
- Шахматные часы (2-3 комплекта).

Информационное обеспечение:

- Созданные для каждого ученика аккаунты на бесплатной образовательной платформе Lichess.org.
- Подборки учебных видео и обучающих материалов.

Список литературы:

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А. Путешествие в шахматное королевство. – М.: АСТ, 2019.
2. Иващенко С.Д. Учебник шахматных комбинаций. – К.: Радянська школа, 1988.
3. Калиниченко Н.М. Учебник шахматной игры для начинающих. – М.: Russian Chess House, 2021.
4. Интернет-ресурс lichess.org (разделы «Основы шахмат», «Задачи», «Практика»).