

Управление образования администрации
Ростовского муниципального района
муниципальное образовательное учреждение
Центр дополнительного образования детей
имени Н.М. Тарарушкина

РАССМОТРЕНО
методическим советом
протокол № 1 от 30 сентября 2025 г.



«Основы шахмат»

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
(для детей 7 - 11 лет)

Срок реализации программы: 3 года

Составитель: Шуенков Егор Юрьевич,
педагог дополнительного образования

Ростов Великий, 2025 г.

Оглавление

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ .	3
1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	6
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	9
2.1. Учебно-тематический план 1 год обучения - начинающий	9
2.2. Содержание 1 года обучения - начинающий	11
2.3. Цели и задачи 1 год обучения - базовый	13
2.4. Учебно-тематический план 1 год обучения - базовый.....	13
2.5. Содержание 1 года обучения – базовый.....	17
2.6. Цели и задачи 2 года обучения	20
2.7. Учебно-тематический план 2 года обучения	21
2.8. Содержание 2 года обучения	24
2.9.Цели и задачи 3 года обучения	26
2.10. Учебно-тематический план 3 года обучения	27
2.11. Содержание 3 года обучения	29
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 1 год обучения - начинающий.....	32
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 1 год обучения - базовый.....	34
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 2 год обучения	36
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 3 год обучения	39
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	42
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:	47
Приложения	51

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Разработка программы осуществляется в русле реализации национального проекта «Образование», в частности его ключевых задач по формированию эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодёжи, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию. Шахматы, как универсальный учебно-игровой инструмент, идеально соответствуют этим задачам, обеспечивая развитие интеллектуальных способностей, стратегического мышления и личностных качеств, необходимых для успеха в современном мире.

Актуальность программы «Основы шахмат» обусловлена вхождением общества в эпоху цифровых технологий, когда способность быстро ориентироваться в огромных массивах информации, анализировать ее и делать логические выводы приобретает ключевое значение. Эффективным инструментом для развития этих навыков являются шахматы, которые, обладая богатейшей историей, насчитывающей более пятнадцати веков, не теряют своей актуальности и в современном мире.

Как отмечал выдающийся педагог В. Сухомлинский, эта игра является важнейшим элементом умственной культуры личности. Занятия шахматами способствуют формированию логического и системного мышления, повышают уровень интеллектуального развития детей, учат концентрировать внимание на решении задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Шахматы как вид деятельности получают всемирное признание, сближая людей всех возрастов и профессий. Не случайно девиз Международной шахматной федерации (ФИДЕ) гласит: «Gens una sumus» - «Мы все одна семья». Будучи частью мирового культурного пространства, шахматы доступны каждому и создают предпосылки для международного сотрудничества.

Таким образом, программа актуальна, поскольку направлена на решение ключевых педагогических задач:

Развитие познавательных способностей: обучение формирует навыки ориентации в пространстве, учит анализировать, сравнивать и прогнозировать результаты действий.

Воспитание личностных качеств: занятия дисциплинируют мышление, воспитывают целеустремленность, внимательность, усидчивость и самостоятельность.

Организация познавательного досуга: программа предоставляет возможности для активной интеллектуальной деятельности, способствуя не только получению знаний, но и всестороннему развитию ребенка.

Программа способствует значительному повышению интеллектуального уровня учащихся, развивая у них способность концентрироваться, анализировать сложные ситуации и принимать взвешенные решения.

Отличительной особенностью программы является глубокий индивидуальный подход к обучению, который реализуется в трех основных аспектах. Во-первых, воспитательное взаимодействие выстраивается с учетом личностных особенностей каждого юного шахматиста, его природных, физических и психических свойств. Во-вторых, в процессе обучения учитываются условия жизни ребенка, что способствует более эффективному достижению результатов. В-третьих, программа включает обязательное участие учащихся в турнирах различного уровня, что позволяет им применять полученные знания на практике.

Поскольку обучение шахматам является сложным и трудоемким процессом, важной задачей становится формирование у учащихся понимания, что успех возможен лишь при настойчивости, трудолюбии и постоянной аналитической работе. Для достижения этой цели и отработки навыков большая часть программы отведена под практические занятия: решение шахматных задач, примеров и упражнений.

Направленность программы «Основы шахмат» - физкультурно-спортивная. Программа направлена на развитие у детей интереса к популярнейшей в мире игре «шахматы», ставшей частью общечеловеческой культуры; на развитие логического и аналитического мышления, на формирование таких качеств, как целеустремленность, настойчивость в достижении цели.

В основе программы лежит материал: дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы», автор составитель: Рожина Виктория Леонидовна; дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шах и Мат», автор составитель Афанасьев Георгий Владимирович.

Адресат программы Программа рассчитана на детей от 7 до 11 лет. Занятия проводятся в группах постоянного состава. Специальной подготовки и отбора учащихся при приеме не проводится. Набор детей осуществляется по принципу добровольности. Количество обучающихся в группе - 13 человек.

Форма обучения – очная

Учащиеся занимаются в группе от 10 до 13 человек, состав группы может меняться.

Методы обучения

- словесный;
- наглядный;
- практический;

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- исследовательский;
- аналитический;
- частично-поисковый;
- методы воспитания.

Реализация программы рассчитана на 3 года обучения.

Режим занятий:

Количество занятий:

1 год обучения – 1 раз в неделю (36 ч.) – начинающий;

1 год обучения – 2 раза в неделю (72 ч.) – базовый;

2 год обучения – 2 раза в неделю (72 ч.)

3 год обучения – 2 раза в неделю (72 ч.)

Продолжительность:

1 год (36 часов) – 1 час в неделю

1 год (72 часа) – 2 часа в неделю (по 45 минут с переменной 10 минут, между занятиями);

2 год (72 часа) – 2 часа в неделю (по 45 минут с переменной 10 минут, между занятиями);

3 год (72 часа) – 2 часа в неделю (по 45 минут с переменной 10 минут, между занятиями);

Цель программы - формирование интеллектуальной культуры личности и развитие способности к системному аналитическому мышлению через освоение искусства шахматной игры.

Задачи программы:

Обучающие (Предметные):

Сформировать у обучающихся знания об истории шахмат, правилах игры и шахматной нотации.

Обучить основам тактики и стратегии шахматной игры, включая розыгрыш дебюта, миттельшпиля и эндшпиля.

Освоить методы решения шахматных задач и этюдов для развития комбинационного зрения.

Познакомить с правилами организации соревнований и нормами турнирного поведения.

Метапредметные:

Развивать пространственное мышление, логику, память и способность к концентрации внимания.

Формировать умение анализировать ситуацию, прогнозировать последствия действий и принимать осмысленные решения.

Совершенствовать навыки стратегического и тактического планирования.

Развивать навыки самоконтроля и эмоциональной саморегуляции в условиях соревновательной деятельности.

Личностные:

Воспитывать волевые качества: целеустремлённость, настойчивость, решительность и самодисциплину.

Формировать уважительное отношение к сопернику, умение достойно побеждать и проигрывать.

Развивать коммуникативные навыки и способность к конструктивному взаимодействию в коллективе.

Содействовать формированию адекватной самооценки и положительной мотивации к интеллектуальному самосовершенствованию.

1.2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании 1 года обучения (36/72 часа)

Учащиеся будут знать:

- Историю происхождения шахмат.
- Названия всех шахматных фигур.
- Правила хода и взятия каждой фигуры.
- Правила начальной расстановки фигур.
- Понятия «шах», «мат», «пат», «рокировка».
- Основные принципы игры в дебюте: борьба за центр, развитие фигур, безопасность короля.
- Буквенно-цифровые обозначения полей (шахматную нотацию).

Учащиеся будут уметь:

- Правильно размещать шахматную доску и расставлять фигуры.
- Уверенно перемещать все фигуры в соответствии с правилами.
- Объявлять шах, распознавать матовые и патовые ситуации на доске.
- Выполнять рокировку.
- Решать простейшие задачи на мат в один ход.
- Записывать ходы с использованием шахматной нотации.
- Начинать партию, применяя базовые принципы дебюта.

По окончании 2 года обучения (72 часа)

Учащиеся будут знать:

- Сравнительную ценность фигур.
- Основные виды ничьи.
- Правила матования одинокого короля ферзем, ладьей и двумя ладьями.
- Базовые принципы игры в миттельшпиле: значение центра, открытых линий, темпа.
- Основные тактические приемы (двойной удар, вилка).
- Основы шахматного этикета и правила поведения на турнире.

Учащиеся будут уметь:

- Применять принципы дебюта на практике, избегая грубых ошибок и матовых ловушек.
- Распознавать и осуществлять простые тактические удары (двойной удар, вилка).
- Грамотно разменивать фигуры с учетом их стоимости.
- Уверенно ставить мат королю ферзем и ладьей.
- Записывать партию и анализировать простые позиции.
- Играть учебные партии с применением полученных знаний.

По окончании 3 года обучения (72 часа)

Учащиеся будут знать:

- Ключевые принципы пешечного эндшпиля: правило квадрата, оппозиция.
- Понятие «проходная пешка».
- Основные идеи и схемы в изученных дебютах (например, Защита двух коней).
- Тактический прием «связка».
- Правила проведения шахматных турниров.
- Шахматные термины.

Учащиеся будут уметь:

- Проводить пешку в ферзи с поддержкой короля, применяя правило квадрата.
- Разыгрывать основные варианты изученных дебютов.
- Распознавать и использовать в игре прием связки.
- Находить матовые комбинации в 2 хода.
- Грамотно записывать и анализировать сыгранные партии.
- Применять все полученные знания в условиях турнирной игры для выполнения спортивного разряда.

КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК ЗАНЯТИЙ

Год обучения	Дата начала обучения	Дата конца обучения	Всего занятий в год	Всего часов в год	Режим занятий
1 год обучения - начинающий	1 сентября	31 мая	36	36	1 раз в неделю по 45 минут
1 год обучения - базовый	1 сентября	31 мая	72	72	2 раза в неделю по 45 минут (с перерывом в 10 минут.
2 год обучения	1 сентября	31 мая	72	72	2 раза в неделю по 45 минут (с перерывом в 10 минут.
3 год обучения	1 сентября	31 мая	72	72	2 раза в неделю по 45 минут (с перерывом в 10 минут.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2.1. Учебно-тематический план 1 год обучения - начинающий

№	Раздел, тема	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие. «Инструктажи по ОТ и ТБ: правила техники безопасности»	1	-	1	Фронтальный опрос
2	Шахматы: наследие эпох. Два главных героя: доска и армия фигур.	1	1	-	Устный опрос
3	Ключевые принципы шахмат	29	19	10	
3.1	Основы шахмат: начало игры, процесс и правила ходов	1	1	-	Вопрос ответ
3.2	Роль пешки на доске: как она двигается и бьёт.	2	1	1	Решение упражнений
3.3	Главные направления на шахматной доске	1	1	-	Работа с доской
3.4	Язык шахмат: улицы и дома шахматного королевства	1	1	-	Викторина «назови поле»
3.5	Символика шахматных фигур	1	1	-	Опрос
3.6	Ладья на шахматной доске: его движение и захват фигур	2	1	1	Практические задания
3.7	Слон на шахматной доске: его движение и захват фигур	2	1	1	Практические задания
3.8	Две угрозы одним ходом: игра ладьей и слоном	1	1	-	Практические задания
3.9	Ферзь на шахматной доске: его возможности и сила	2	1	1	Практические задания
3.10	Король в шахматах: его ходы и возможности взятия	2	1	1	Практикум
3.11	Искусство защиты: ответные действия при нападении на короля	1	1	-	Задачи
3.12	Искусство мата: как завершить партию. Примеры победных комбинаций.	2	1	1	Упражнения
3.13	Тренировка: мат в один ход	2	-	2	Решение матов в 1 ход
3.14	Конь на шахматной	1	1	-	Практические

	доске: его уникальная траектория движения				задания
3.15	Двойная атака коня - ловушка для двух фигур	1	1	-	Решение задач
3.16	«Правое и левое королевство»	1	1	-	Игровые задания
3.17	«Секретный ход короля и ладьи»	2	1	1	Практика
3.18	«Сила фигур: от пешки до ферзя»	1	1	-	Сравнительный анализ
3.19	Шахматная дружба: когда никто не проиграл (ничья)	3	2	1	Ситуационные задачи
4	Секреты сильного начала в шахматах (Дебют)	3	2	1	
4.1	Первые ходы: как не проиграть сразу	1	1	-	Демонстрация, игра правила.
4.2	«Тайна Спящего Итальянского Замка»	2	1	1	Практическая часть
5	«Познаём шахматный мир через игру»	1	-	1	Игровая активность
6	Смотри, как играют чемпионы: разбор веселых моментов»	1	-	1	Обсуждение, вопросы
	Итого	36	22	14	

2.2. Содержание 1 года обучения - начинающий

Вводное занятие. - 1 час

Практика: (1ч.) Проведение инструктажей по правилам поведения в ЦВР (на занятиях и при проведении мероприятий), по соблюдению правил пожарной безопасности, электробезопасности и другие.

Шахматы: наследие эпох. Два главных героя: доска и армия фигур. - 1 час

Теория. (1ч.) Вводное занятие погружает новичков в мир шахмат - многовековое наследие, пришедшее из древней Индии. Участники знакомятся с двумя главными героями: волшебной страной-доской и её сказочной армией фигур, чтобы сделать первые шаги в этой игре. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Сказка о шахматной игре. Поля. Шахматная доска Шахматные термины: Шахматная доска, шахматные фигуры.

Ключевые принципы шахмат – 29 часов

Теория (19 ч.) Волшебная шахматная доска: белые и черные поля. Начальная расстановка фигур. Самые многочисленны жители королевства - пешки. Правила хода и взятия, взятие на проходе, превращение пешки. Язык шахмат: улицы (вертикали), переулки (горизонталы) и проспекты (диагонали). Их буквенно-цифровое обозначение Ладья - крепостная башня. Ее ход и взятие. Понятие «открытая линия». Слон - королевский гонец. Ход и взятие. Понятия «белопольный» и «чернопольный» слон. Ферзь - самая сильная королева. Сочетание силы ладьи и слона. Конь - самый хитрый воин. Его уникальный ход буквой «Г». Умение перепрыгивать через фигуры. Король - главный житель королевства. Его ходы, взятие. Королевство короля и ферзя (фланги), Понятия «шах», «мат» и «пат». Великий ход - рокировка. Правила ее выполнения (король и ладья не ходили, нет шаха, поля между ними свободны). Как закончить партию? Мат - главная цель. Примеры простейших матовых конструкций. Ничья - мирный исход сражения. Виды ничьи: пат, недостаток материала, повторение ходов. Знакомство с силой фигур. Сравнительная стоимость: Повторение пройденного: как ходят фигуры, что такое шах, мат, пат. Решение задач (на мат в 1 ход).

Практика: (10 ч.) Применение игровых технологий. Проведение игр и упражнений на внимание и смекалку для выявления способностей к шахматам: Простые игры с фигурами, лабиринты, взятия фигур, «часовые» Расставь армию», «Назови адрес», «Ладья против пешки», «Слоны на охоте», «Конь-прыгун», «Шах или не шах?» «Можно ли сделать рокировку?», «Мат в один ход», «Создать пат», Игра «Кто кого?», Упражнение «Выгодный обмен», «Волшебный мешок», Викторина «Самый внимательный», «Спаси короля»: Упражнения с фигурами и различными взятиями.

Секреты сильного начала в шахматах (Дебют) – 3 часа

Теория: (2ч.) Три кита дебюта: Правило центра – занимай центр пешками, вывод легки фигуры (коней и слонов) из замка, спрячь короля в

домик (за пешки) – сделай рокировку, Изучение первого танца для наших фигур с идеей вывод фигур и атака соперника. Разбор самых частых ошибок: многоходовые ходы пешками, ранний вывод ферзя, пренебрежение рокировкой. Изучение тихого варианта Итальянской партии. Закрепление материала на упражнениях и в тренировочных партиях.

Практика (1ч.): Выполнение упражнений: «Захвати центр», «Можно ли сделать рокировку?», «Чем бить фигуру?», «Кто быстрее?» (Вариант «Собери армию»), «Ошибка короля», «Повторяй за мной» (Дебютный патруль), «Стройка замка», «Светофор», «Хорошо vs Плохо» (Карточки), «Дебютный дуэль», «Расставь правильно».

«Познаём шахматный мир через игру» - 1 час.

Игры на Демонстрационной Доске (Взаимодействие с группой), Командные Викторины и Интеллектуальные Бои, Активные и Подвижные Игры, Творческие и Ролевые Игры.

Практика: (1 ч.) Проведение игровых занятий. «Познаём шахматный мир через игру», с акцентом на активность, викторины и работу с демонстрационной доской: «Шахматные Часы» (на скорость), «Верю - Не верю», «Найди лишнее», «Слепой стратег, «Шахматный Свой шанс» (аналог «Сто к одному»), «Что? Где? Когда?» в шахматном королевстве: «Шахматные шашки» (или «Уголки»), «Шахматный биатлон», «Живые шахматы» с элементами «Крокодила», «Суд над Шахматной Королевой», «Придумай дебют», «Шахматный комикс»

Смотри, как играют чемпионы: разбор веселых моментов» - 1 час.

Повторение ключевых тем года: цель игры - мат, тактические приемы (вилка, двойной удар), роль короля и пешек, принципы дебюта и шахматный этикет.

Практика (1ч.) Закрепление знания через игры: «Королевские гонки» для отработки пешечного окончания, «Волшебный мешочек» для изучения фигур и тактические головоломки на мат в 1 ход и другие упражнения: «Найди мат чемпиона!», «Вилка» вслепую, «Спаси короля!», «Пешечные бега», «Супер-ферзь», «Тактический лимонад», «Угадай фигуру», «Мат в 1 ход от чемпиона» (работа в парах).

2.3. Цели и задачи 1 год обучения - базовый

Цель первого года обучения - Создать условия, при которых ребёнок освоит правила шахмат, научится уверенно управлять фигурами и сможет сыграть свою первую полноценную партию

Задачи 1 года обучения:

Обучающие (Предметные):

- Сформировать знания об истории шахмат, правилах игры и шахматной нотации.
- Обучить правилам хода и взятия каждой фигуры.
- Сформировать понимание ключевых понятий: шах, мат, пат, рокировка.
- Научить начальной расстановке фигур и основам игры в дебюте (борьба за центр, развитие фигур, безопасность короля).
- Обучить решению простейших задач на мат в один ход.

Развивающие (Метапредметные):

- Развивать пространственное мышление и логику через ориентацию на шахматной доске.
- Развивать память, внимание и способность к концентрации.
- Формировать умение анализировать простые ситуации и принимать решения.
- Развивать навыки стратегического и тактического планирования на базовом уровне.

Воспитательные (Личностные):

- Воспитывать усидчивость, собранность, внимательность и самостоятельность.
- Формировать уважительное отношение к сопернику и умение соблюдать правила игры.
- Развивать навыки конструктивного взаимодействия в группе.
- Воспитывать положительную мотивацию к интеллектуальному развитию и самосовершенствованию.

2.4. Учебно-тематический план 1 год обучения - базовый

№	Раздел, тема	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие. «Инструктажи по ОТ и ТБ: правила техники безопасности»	1	-	1	Фронтальный опрос
2	Шахматы: наследие	2	1	1	Устный опрос

	эпох. Два главных героя: доска и армия фигур.				
3	Ключевые принципы шахмат	53	20	33	
3.1	Основы шахмат: начало игры, процесс и правила ходов	2	1	1	Вопрос ответ
3.2	Роль пешки на доске: как она двигается и бьёт.	2	1	1	Решение упражнений
3.3	Главные направления на шахматной доске	2	1	1	Работа с доской
3.4	Язык шахмат: улицы и дома шахматного королевства	2	1	1	Викторина «назови поле»
3.5	Символика шахматных фигур	2	1	1	Опрос
3.6	Ладья на шахматной доске: его движение и захват фигур	2	1	1	Практические задания
3.7	Закрепление материала: тренировочные задания	2	-	2	Решение задач
3.8	Слон на шахматной доске: его движение и захват фигур	2	1	1	Практические задания
3.9	Две угрозы одним ходом: игра ладьей и слоном	2	1	1	Практические задания
3.10	Ферзь на шахматной доске: его возможности и сила	2	1	1	Практические задания
3.11	Закрепление материала: тренировочные задания	2	-	2	Решение задач
3.12	Король в шахматах: его ходы и возможности взятия	2	1	1	Практикум
3.13	Искусство защиты:	2	1	1	Задачи

	ответные действия при нападении на короля				
3.14	Искусство мата: как завершить партию. Примеры победных комбинаций.	2	1	1	Упражнения
3.15	Тренировка: мат в один ход	4	-	4	Решение матов в 1 ход
3.16	Конь на шахматной доске: его уникальная траектория движения	2	1	1	Практические задания
3.17	Двойная атака коня - ловушка для двух фигур	2	1	1	Решение задач
3.18	«Правое и левое королевство»	2	1	1	Игровые задания
3.19	Закрепление материала: тренировочные задания	2	-	2	Решение задач
3.20	«Секретный ход короля и ладьи»	4	2	2	Практика
3.21	«Сила фигур: от пешки до ферзя»	2	1	1	Сравнительный анализ
3.22	Шахматная дружба: когда никто не проиграл (ничья)	4	2	2	Ситуационные задачи
3.23	Закрепление материала: тренировочные задания	3	-	3	Решение задач
4	Секреты сильного начала в шахматах (Дебют)	4	2	2	
4.1	Первые ходы: как не проиграть сразу	2	1	1	Демонстрация, игра правила.
4.2	«Тайна Спящего Итальянского Замка»	2	1	1	Практическая часть
5	«Познаём шахматный мир»	3	-	3	Игровая активность

	через игру»				
6	«Сказочные шахматы: помоги фигурам найти путь!» (задачи)	5	-	5	Решение позиций
7	Смотри, как играют чемпионы: разбор веселых моментов»	4	-	4	Обсуждение, вопросы
	Итого	72	23	49	

2.5. Содержание 1 года обучения – базовый

Вводное занятие. – 1 час

Практика (1ч.) Проведение инструктажей по правилам поведения в ЦВР (на занятиях и при проведении мероприятий), по соблюдению правил пожарной безопасности, электробезопасности и другие.

Шахматы: наследие эпох. Два главных героя: доска и армия фигур. – 2 час

Теория. (1 ч.) Вводное занятие погружает новичков в мир шахмат - многовековое наследие, пришедшее из древней Индии. Участники знакомятся с двумя главными героями: волшебной страной-доской и её сказочной армией фигур, чтобы сделать первые шаги в этой игре. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Сказка о шахматной игре. Поля. Шахматная доска. Шахматные термины: Шахматная доска, шахматные фигуры.

Практика: (1 ч.) Выполнение игровых активностей: «Волшебный мешок», «Большая уборка» (Белые vs Чёрные), «Найди шпиона», «Угадай-ка по описанию». Применение игровых технологий, активных форм погружения в новую для обучающихся деятельность.

Ключевые принципы шахмат – 53 часов

Теория (20 ч.) Волшебная шахматная доска: белые и черные поля. Начальная расстановка фигур. Самые многочисленны жители королевства - пешки. Правила хода и взятия, взятие на проходе, превращение пешки. Язык шахмат: улицы (вертикали), переулки (горизонтали) и проспекты (диагонали). Их буквенно-цифровое обозначение Ладья - крепостная башня. Ее ход и взятие. Понятие «открытая линия». Слон - королевский гонец. Ход и взятие. Понятия «белопольный» и «чернопольный» слон. Ферзь - самая сильная королева. Сочетание силы ладьи и слона. Конь - самый хитрый воин. Его уникальный ход буквой «Г». Умение перепрыгивать через фигуры. Король - главный житель королевства. Его ходы, взятие. Королевство короля и ферзя (фланги), Понятия «шах», «мат» и «пат». Великий ход - рокировка. Правила ее выполнения (король и ладья не ходили, нет шаха, поля между ними свободны). Как закончить партию? Мат - главная цель. Примеры простейших матовых конструкций. Ничья - мирный исход сражения. Виды ничьи: пат, недостаток материала, повторение ходов. Знакомство с силой фигур. Сравнительная стоимость: Повторение пройденного: как ходят фигуры, что такое шах, мат, пат. Решение задач (на мат в 1 ход).

Практика: (33 ч.) Применение игровых технологий. Проведение игр и упражнений на внимание и смекалку для выявления способностей к шахматам: Простые игры с фигурами, лабиринты, взятия фигур, «часовые» Расставь армию», «Назови адрес», «Ладья против пешки», «Слоны на охоте», «Конь-прыгун», «Шах или не шах?» «Можно ли сделать рокировку?», «Мат в один ход», «Создать пат», Игра «Кто кого?», Упражнение «Выгодный обмен», «Волшебный мешок», Викторина «Самый внимательный», «Спаси короля»: Упражнения с фигурами и различными взятиями.

Секреты сильного начала в шахматах (Дебют) – 4 часа

Теория: (2ч.) Три кита дебюта: Правило центра – занимай центр пешками, выводи легкие фигуры (коней и слонов) из замка, спрячь короля в домик (за пешки) – сделай рокировку, Изучение первого танца для наших фигур с идеей вывод фигур и атака соперника. Разбор самых частых ошибок: многоходовые ходы пешками, ранний вывод ферзя, пренебрежение рокировкой. Изучение тихого варианта Итальянской партии. Закрепление материала на упражнениях и в тренировочных партиях.

Практика (2ч.): Выполнение упражнений: «Захвати центр», «Можно ли сделать рокировку?», «Чем бить фигуру?», «Кто быстрее?» (Вариант «Собери армию»), «Ошибка короля», «Повторяй за мной» (Дебютный патруль), «Стройка замка», «Светофор», «Хорошо vs Плохо» (Карточки), «Дебютный дуэль», «Расставь правильно».

«Познаём шахматный мир через игру» - 3 час.

Игры на Демонстрационной Доске (Взаимодействие с группой), Командные Викторины и Интеллектуальные Бои, Активные и Подвижные Игры, Творческие и Ролевые Игры.

Практика: (3 ч.) Проведение игровых занятий. «Познаём шахматный мир через игру», с акцентом на активность, викторины и работу с демонстрационной доской: «Шахматные Часы» (на скорость), «Верю - Не верю», «Найди лишнее», «Слепой стратег», «Шахматный Свóй шанс» (аналог «Сто к одному»), «Что? Где? Когда?» в шахматном королевстве: «Шахматные шашки» (или «Уголки»), «Шахматный биатлон», «Живые шахматы» с элементами «Крокодила», «Суд над Шахматной Королевой», «Придумай дебют», «Шахматный комикс»

«Сказочные шахматы: помоги фигурам найти путь!» (задачи) – 5 часов

Это веселые игровые занятия, где мы учимся думать наперед, развиваем логику и внимание через сказочные сюжеты и шахматные задачки.

Практика: (5ч.) Выполнение игровых упражнений с использованием демонстрационной доски: «Лабиринт для Ладьи», «Волшебный прыжок Коня», «Спаси Принца (Мат в 1 ход)», «Один в поле воин», «Волшебная пешка идет в Королевы», «Кто нападет первым?», «Двойной удар Ферзя», «Защити Короля от Ладьи», «Защити Короля от Ладьи», «Живые шахматы», «Найди лишнюю фигуру» (устная викторина).

Смотри, как играют чемпионы: разбор веселых моментов» - 4 час.

Повторение ключевых тем года: цель игры - мат, тактические приемы (вилка, двойной удар), роль короля и пешек, принципы дебюта и шахматный этикет.

Практика (4ч.) Закрепление знания через игры: «Королевские гонки» для отработки пешечного окончания, «Волшебный мешочек» для изучения фигур и тактические головоломки на мат в 1 ход и другие упражнения: «Найди мат чемпиона!», «Вилка» вслепую, «Спаси короля!», «Пешечные бега», «Супер-

ферзь», «Тактический лимонад», «Угадай фигуру», «Мат в 1 ход от чемпиона» (работа в парах).

2.6. Цели и задачи 2 года обучения

Цель второго года - Научить учащихся самостоятельно применять базовые тактические приёмы и фундаментальные принципы миттельшпиля для достижения материального или позиционного перевеса и последующего воплощения преимущества в победу.

Задачи 2 года обучения:

Обучающие (Предметные):

- Сформировать умение ставить мат одинокому королю ферзем, ладьей и двумя ладьями.
- Обучить основам тактики: распознаванию и использованию двойного удара, вилки.
- Изучить базовые принципы игры в миттельшпиле: борьба за центр, значение открытых линий и темпа.
- Научить оценивать позицию, учитывая материальный перевес.
- Познакомить с основами дебютной теории и типичными ловушками в начале партии (например, «Детский мат»).
- Сформировать знания об истории шахмат в России и правилах шахматного кодекса.

Развивающие (Метапредметные):

- Развивать комбинационное зрение и способность рассчитывать варианты на 2-3 хода вперед.
- Формировать умение анализировать позицию и выбирать план действий.
- Совершенствовать навыки стратегического и тактического планирования.
- Развивать навыки самоконтроля и эмоциональной устойчивости во время игры.

Воспитательные (Личностные):

- Воспитывать целеустремленность и волю к победе.
- Формировать уважительное отношение к сопернику и умение достойно принимать результаты партии.
- Развивать самостоятельность и способность к самоорганизации.
- Воспитывать понимание шахмат как части общечеловеческой культуры.

2.7. Учебно-тематический план 2 года обучения

№	Раздел, тема	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Повторение материала 1-го года обучения. Правила техники безопасности.	1	-	1	Тестирование
2	Решение задач на повторение	2	-	2	Самостоятельная работа
3	Элементарные окончания (эндшпиль)	20	7	13	
3.1	Двойная мощь: как запереть короля двумя ладьями	4	2	2	Решение задач
3.2	«Королевская охота: как главная фигура ставит мат	4	2	2	Тренировочные упражнения
3.3	Один в поле воин: хитрый план для мата одной ладьёй»	4	2	2	Тренировочные упражнения
3.4	Волшебные диагонали: мат двумя слонами-невидимками	2	1	1	Задачи
3.5	Закрепление материала: тренировочные задания	6	-	6	Самостоятельная работа
4	Середина игры (миттельшпиль)	24	13	13	
4.1	Расположение фигур	4	2	2	Анализ позиций решение типовых упражнений
4.2	Контроль ключевых полей – центра	2	1	1	Упражнения

4.3	«Шахматная математика: Считаем силу фигур как волшебные очки!»	2	1	1	Практикум – шахматные выражения
4.4	Превосходство в материале	2	1	1	Решение позиций
4.5	Равновесие сил	2	1	1	Стратегические задания
4.6	Позиционный перевес	4	2	2	Практика
4.7	Дорога для ферзя и ладей (Линия)	2	1	1	Упражнения
4.8	Что такое жертва и «зевок» в шахматах	2	1	1	Разбор примеров
4.9	Понятие - темп. Захват инициативы Потеря инициативы	2	1	1	Практикум
4.10	Как ограничить фигуру соперника	2	1	1	Тактические задачи
4.11	Тактическое оружие шахматиста (тактика и комбинация)	2	1	1	Решение комбинаций
5	Дебютная часть	8	3	4	-
5.1	«Три кита» дебюта (повторение)	2	-	1	Опрос, игра
5.2	Первая ловушка шахматиста и как её предотвратить (Детский мат)	4	2	2	Практика
5.3	«Мой друг - пешка «d6». Учим защиту Филидора»	2	1	1	Разбор партий
6.	История шахмат	4	4	-	
6.1	Как шахматы искали дорогу в Россию: история для юных авантюристов	2	2	-	Викторина

6.2	Кодекс дуэлянта: правила шахматного поединка	2	2	-	Практика
7.	Тренировочная практика	5	-	5	Тренировочные партии
8.	Как бы вы сыграли? Решение задач на закрепление	5	-	5	Контрольные задания
9	«Познаём шахматный мир через игру»	2	-	2	Игровая активность
	Итого	72	27	45	

2.8. Содержание 2 года обучения

Вводное занятие. Повторение материала 1-го года обучения. Правила техники безопасности – 1 час.

Практика: (1 ч.) Повторение материала 1 года обучения и ознакомление с техникой безопасности на занятии и на территории учреждения. Решение заданий на закрепление фигур и взятий.

Решение задач на повторение - 2 часа

Практика: (2 ч.) Решение игровых упражнений на мат в 1 ход и простых взятий.

Упражнения: «Угадай-ка», «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Двойной удар», «Вилка», «Дай шах», «Защита от шаха», «Шах или не шах», «Рокировка».

Элементарные окончания (эндшпиль) – 20 часов

Теория: (8 ч.) Данный раздел посвящен отработке техники постановки мата в эндшпиле ограниченным числом фигур. Цель раздела - сформировать у обучающегося устойчивый навык координации фигур для достижения мата без ошибок и без риска перевести выигранную позицию в пат. Закрепляется умение использовать большую материальную силу (две ладьи, ферзь) для последовательного оттеснения короля противника на край доски и постановки мата, а также ознакомление с матованием двумя слонами.

Практика (12 ч.): Дидактические игры и задания: «Эндшпильный спринт» (на время), «Охота на короля» (ролевая игра), «Собери мат» (пазл-игра), «Найди ошибку» (аналитическая игра).

Индивидуальные упражнения: Серийное матование, Задачи «Мат в N ходов», «Объясни, как тренер»

Середина игры (миттельшпиль) – 24 часа

Теория: (13 ч.) Раздел посвящён базовым принципам шахмат: борьбе за центр, достижению материального и позиционного перевеса. Так же мы превращаем скучные фигуры в математическую цифровую силу фигур и узнаём, что королева равна целой армии из пешек, рыцарей и башен!

Рассматриваются ключевые элементы: значение открытых линий, темпа, ограничения подвижности фигур противника и начальной тактики, включая ловлю незащищённых фигур. Понятие жертвы и что такое «Зевок» - в чём между ними разница.

Практика (13 ч.) Дидактические игры и задания: «Захвати центр!», «Атака на незащищённую ладью», «Вилка пешкой», «Двойной удар конём», «Кто сильнее в центре?», «Выиграй темп!», «Загони слона в ловушку», «Двойная атака ферзём», «Открытая линия для ладьи», «Выбор: взять или развиться?».

Дебютная часть - 8 часов

Теория (3 ч.) Закрепление трех основных правил начала партии: быстрое развитие фигур (в первую очередь, коней и слонов), обеспечение безопасности короля (через рокировку) и борьба за центр (пешками и фигурами). Умение распознавать ранние тактические угрозы на поле f7/f2. Понимание важности защиты этого ключевого пункта в дебюте и освоение простых, но эффективных контратакующих ответов вместо пассивной защиты. Изучения дебюта о том, как черные фигуры могут построить крепкий замок вокруг своего короля и превратить прочную защиту в победу

Практика (4ч.) Дидактические игры и задания: «Диагност», «Идеальный дебют», «Найди нарушителя» - задания направлены на соблюдения принципов игры.

«Спаси короля», «Ловушка для охотника», «Тест на бдительность» - профилактика Детского мата, «Идеальный центр», «Защита от двойного удара», «Расстановка сил», «Партия-пример»

История шахмат России – 4 часа

Теория (4 ч.) Изучается путь игры из Индии и Персии через Кавказ и Среднюю Азию на Русь и в дальнейшем в Россию. Закрепляется понимание шахмат как части всемирной истории, миграции культур и торговых связей. Формируется гордость за вклад русских и советских шахматистов в мировую шахматную культуру.

Систематизируются и закрепляются не только базовые правила (ход фигур, шах, мат), но и важнейшие этические и спортивные нормы: тронул - ходи, взялся за короля - рокируйся, уважение к сопернику, правила поведения за доской. Правила подаются не как сухие догмы, а как свод законов для благородного соперничества.

Дидактические игры и задания: «Историческая лента времени», «Судья турнира», «Живые фигуры», «Этикет-мем», «Брейн-ринг: История vs. Правила»

Тренировочные партии – 5 часов

Практика (5ч.) Тренировочные партии с учениками

Как бы вы сыграли? Решение задач на закрепление – 5 часов

Практика (5ч.) Решение задач на мат в 1 ход, На мат в 2 хода, «Найди и возьми в плен незащищенную фигуру», «Выиграй материал», «Найди лучший ход» (Уход от нападения с выигрышем). Игры: «Охотники за головами», «Самый зоркий глаз», «Шахматные детективы»

«Познаём шахматный мир через игру» - 2 часа

Практика (2 ч.) Игры на Демонстрационной Доске (Взаимодействие с группой), Командные Викторины и Интеллектуальные Бои, Активные и Подвижные Игры, Творческие и Ролевые Игры.

2.9.Цели и задачи 3 года обучения

Цель третье года обучения - Интегрировать все полученные знания (дебютные принципы, тактические приёмы, эндшпильную технику) в практическую игровую деятельность, сформировав у учащихся навык самостоятельного ведения и анализа партии в условиях турнира для выполнения спортивного разряда.

Задачи 3 года обучения:

Обучающие (Предметные):

- Сформировать умение проводить пешку в ферзи с поддержкой короля, применяя правило квадрата и понимание ключевых полей.
- Закрепить знания основных дебютных принципов на примере конкретных дебютов (напр., дебют четырех коней),
- Научить распознавать и избегать типичные дебютные ошибки («дебютные грабли»).
- Обучить одному из ключевых тактических приёмов - связке - и умению использовать его в игре.
- Научить решению задач на мат в 2 хода для развития комбинационного зрения и точности расчета.
- Сформировать навык самостоятельной записи партии и её последующего анализа.

Развивающие (Метапредметные):

- Развивать системное шахматное мышление - умение оценивать позицию и планировать игру на всех этапах: от дебюта до эндшпиля.
- Совершенствовать навык глубокого анализа и критической оценки собственных действий для выявления ошибок, и путей их исправления.
- Развивать способность к долгосрочному стратегическому планированию.
- Тренировать устойчивость внимания и умение действовать в условиях соревновательного стресса и дефицита времени.

Воспитательные (Личностные):

- Воспитать волю к победе, уверенность в своих силах и устойчивую мотивацию к интеллектуальному самосовершенствованию.
- Сформировать ответственное отношение к результатам своей деятельности, понимание связи между качеством подготовки и спортивным результатом.
- Привить понимание шахмат как части историко-культурного наследия, связав шахматную стратегию с образами былинных богатырей и исторических полководцев.

- Подготовить учащихся к участию в официальных турнирах, сформировав психологическую готовность и понимание спортивных норм поведения.

2.10. Учебно-тематический план 3 года обучения

№	Раздел, тема	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Повторение материала 2 года обучения. Правила техники безопасности	4	2	2	Тестирование
2	Решение задач (закрепление)	6	-	6	Самостоятельная работа
3.	Эндшпиль (Пешечный эндшпиль – начало)	8	3	5	Решение позиций
3.1	Как пешка становится генералом (Сопровождение пешки королём)	2	1	1	Практикум
3.2	Волшебный измеритель пешечных окончаний (Правило квадрата)	2	1	1	Практикум
3.3	Пешка-герой (понятие проходной пешки)	2	1	1	Практикум
3.4	Решение позиций на мат различными фигурами (закрепление)	2	-	2	Контрольные задания
4.	Дебют	8	4	4	
4.1	Дебют четырех коней	4	2	2	Анализ партий Решение позиций
4.2	Дебютные грабли: на какие ходы не стоит наступать»	4	2	2	Разбор ошибок
5.	Середина партии – миттельшпиль	8	4	4	
5.1	«Не сдавайся! Практикум по спасению шахматных партий»	5	2	3	Практика
5.2	«Самая опасная привязанность на шахматной доске» (Приём «Связка»)	2	1	1	Решение задач
5.3	Золотые правила дебюта	1	1	-	Опрос викторина
6	Решение задач на мат 2 хода	8	2	6	Самостоятельная работа
7	Тренировочные партии (с записью)	8	1	7	Запись в тетради, Игровая практика

8.	Стратегия для юных генералов: от былинных богатырей до сказочных полководцев	4	2	2	
8.1	Русская военная доблесть: сказки о смекалке и подвигах	2	1	1	Проектная работа
8.2	«Мудрость русских богатырей: как полководцы учились стратегии у шахмат»	2	1	1	Проектная работа
9	Итоговое закрепление материала (повторение)	2	-	2	Повторение
10	«Познаём шахматный мир через игру»	4	-	4	Игровая активность
11	Итоговый турнир с присвоением спортивного разряда. (с записью)	12	-	12	Спортивные результаты
	Итого	72	18	54	

2.11. Содержание 3 года обучения

Вводное занятие. Повторение материала 2 года обучения и ознакомление с техникой безопасности на занятии и на территории учреждения. – 4 часа

Теория (2 ч.) Повторение материала 2 года обучения и правила безопасности на занятии и в учреждении.

Практика (2 ч.) Решение практических заданий и контроль знаний.

Решение задач (закрепление) – 6 часов

Практика (6 ч.) Решение тренировочных упражнений из 2 года обучения для закрепления и повторения. Решение задач на различные темы для закрепления материала.

Эндшпиль (Пешечный эндшпиль – начало) – 8 часов

Теория (3ч.) Изучение ключевого принципа эндшпиля – активная роль короля. Правильное взаимодействие короля и пешки для её продвижения в ферзи. Концепция ключа поля превращения (когда король обеспечивает проход пешки, занимая поле перед ней или защищая её с фланга).

Простое визуальное правило для быстрого определения, успеет ли король догнать и остановить бегущую пешку без помощи своего короля. Определение проходной пешки – пешки, на пути которой нет пешек соперника на той же вертикали и на соседних. Повторение и отработка базовых матовых конструкций, которые необходимо знать: мат ферзём, мат ладьёй.

Практика (5ч.) Дидактические игры и задание: «Король-проводник», «Волшебный квадрат: Поймай пешку!», «Создай угрозу», «Найди героя!», «Гонка за корону» (на основе правила квадрата), «Матовая мастерская», «Эндшпильный дуэль».

Дебют – 8 часов

Теория: (4 ч.) Повторение и закрепление базовых принципов развития фигур и борьбы за центр на примере конкретного дебюта. Основные варианты: Классическая система: Дебют четырёх коней. Разбор типичных, но грубых ошибок, которые допускают новички в дебюте, ведущих к быстрому проигрышу материала или позиции.

Практика (4ч.): Решение упражнений и заданий: «Собери Итальянку», «Дебютный патруль: Найди нарушителя!», «Шахматный детектив: Кто виноват?», «Дебютный турнир», «Идея хода».

Середина партии – миттельшпиль – 8 часов

Теория (3 ч.): Развитие шахматной (устойчивости) и воли к победе. Изучение методов защиты и спасения, казалось бы, безнадёжных партий: Поиск шахов и ответных угроз сопернику (как лучший способ защиты). Построение укреплений вокруг своего короля. Использование вечного шаха и патовых ловушек.

Изучение одного из самых мощных тактических приёмов – связки. Повторение фундаментальных принципов начала игры с акцентом на то, к

каким последствиям в миттельшпиле приводит их нарушение. Быстрое развитие фигур, Безопасность короля, Контроль над центром.

Практика (5 ч.) Дидактические игры и задания. «Спаси и выживи!», «Охота на связанных», «Дебютный аудит», «Тактический кросс-тренинг: Связка+», «Миттельшпильный блиц с комментариями», «Сними связку!», «Анатомия поражения»

Решение задач на мат 2 хода – 8 часов

Теория (2 ч.) Данный раздел посвящен отработке одного из ключевых навыков шахматиста – умения видеть непосредственные тактические угрозы и доводить преимущество до победы. Решение задач на мат в 2 хода развивает комбинационное зрение, расчет вариантов и точность.

Практика (6 ч.) Решение упражнений и заданий: «Турнир решателей», «Найди ключевой первый ход», «Конструктор матовых сетей», «Анализ ошибок», «Придумай задачу сам».

Тренировочные партии (с записью) – 8 часов

Теория (1 ч.) Данный раздел является ключевым и центральным в учебном процессе, так как он интегрирует все полученные ранее знания (дебютные принципы, тактические приёмы, эндшпильную технику) в практическую деятельность. Его главная цель - выработать у ученика навык самостоятельной игры и критического анализа собственных действий. Запись партии 10-15 ходов!

Практика (7 ч.) Дидактические игры и задания: «Найди переломный момент», «Сила плана», «Ролевая игра. Тренер и ученик», «Лаборатория ошибок», «Доиграй позицию», «Цифровой анализ» Тренировочные матчи между детьми.

Стратегия для юных генералов: от былинных богатырей до сказочных полководцев – 4 часа

Теория (2 ч.) Этот раздел - увлекательное путешествие в мир русской истории и шахмат, где былинные богатыри и великие полководцы становятся учителями стратегии. Через сказки, игры и задачи дети узнают, как смекалка, хитрость и мужество помогают побеждать не только в битвах, но и на шахматной доске.

Практика (2 ч.) Дидактические игры и задания:

«Богатырская засада», «Суворовские шахматы», «Тропа Ивана-Царевича», «Построй крепость как Дмитрий Донской», «Шахматный богатырский турнир».

Итоговое закрепление материала (повторение) – 2 часа

Практика (2 ч.) Решение упражнений на закрепление материала и игровая практика. (Обсуждение волнующих вопросов)

«Познаём шахматный мир через игру» - 4 часа

Практика (4 ч.): Игры на Демонстрационной Доске (Взаимодействие с группой), Командные Викторины и Интеллектуальные Бои, Активные и Подвижные Игры, Творческие и Ролевые Игры.

**Итоговый турнир с присвоением спортивного разряда. (с записью)
– 18 часов**

Практика (18 ч.) Данный раздел является кульминационным практическим модулем учебного курса, предназначенным для комплексной оценки усвоенных знаний, навыков и психологической подготовки учащихся. Это не просто соревнование, а формальная процедура, регламентированная правилами вида спорта «шахматы»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 1 год обучения - начинающий

№	Раздел программы	Форма занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Инструктажи по ОТ и ТБ.	Анкетирование. Начальный контроль в форме входного тестирования.	Словесный (объяснение, инструктаж), Наглядный (показ плакатов, схем эвакуации).	Вопросник к собеседованию «Мои интересы», тесты на определение готовности к занятиям шахматами.	Ноутбук, проектор, демонстрационный экран.	Результаты входного тестирования.
2	Шахматы: наследие эпох.	Рассказ-беседа, викторина.	Словесный (рассказ, беседа), Наглядный (показ изображений, карты), Игровой («Волшебный мешок»).	Картинки с изображением древних шахмат, карта мира, легенды о шахматах, фигуры из «волшебного мешка».	Демонстрационная доска, ноутбук, проектор.	Устный опрос, викторина «Угадайка».
3	Ключевые принципы шахмат	Комбинированное занятие (теория + практика), практикум.	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный, Практический (дидактические игры), Наглядный (работа с демонстрационной доской).	Дидактические карточки с фигурами, рабочие тетради с заданиями («Назови адрес», «Лабиринт»), карточки для игр («Шах или не шах?»), задачи на мат в 1 ход.	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные комплекты, ноутбук.	Решение упражнений у доски, дидактические игры. Рисование фигур в тетради,
4	Секреты сильного начала в шахматах (Дебют)	Объяснение с элементами игры, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, Практический, Частично-поисковый (разбор ошибок, решение задач «Как бы ты сыграл?»).	Карточки с дебютными положениями («Хорошо vs Плохо»), карточки-задания «Дебютный патруль», «Расставь правильно».	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные комплекты.	Практические задания в парах, игровые дуэли.
5	«Познаём шахматный	Игровое занятие,	Игровой, Методы	Сценарий игры, карточки с	Демонстрацион	Наблюдени

	мир через игру»	конкурс.	воспитания (убеждение, поощрение, стимулирование), Практический.	вопросами для викторин («Что? Где? Когда?»), реквизит для ролевых игр («Живые шахматы»).	ная доска, игровой реквизит, таймер.	е за активность ю, игровая активность.
6	«Смотри, как играют чемпионы»	Беседа-анализ, игровой практикум.	Наглядный (разбор партий), Аналитический, Практический (решение задач), Игровой («Найди мат чемпиона!»).	Подборка коротких и зрелищных партий (детский мат, мат в 2 хода), карточки с тактическими головоломками, задания «Мат в 1 ход от чемпиона».	Демонстрационная доска, проектор, индивидуальные шахматные комплекты.	Решение позиций в парах, обсуждение, вопросы.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 1 год обучения - базовый

№	Раздел программы	Форма занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Инструктажи по ОТ и ТБ.	Беседа, практикум.	Словесный (объяснение, инструктаж), Наглядный (показ плакатов).	Плакаты по технике безопасности, памятки по правилам поведения.	Ноутбук, проектор.	Фронтальный опрос.
2	Шахматы: наследие эпох.	Комбинированное занятие (теория + игровая практика).	Словесный (рассказ, беседа), Игровой («Волшебный мешок», «Угадайка»), Практический.	Картинки с изображением древних шахмат, фигуры из «волшебного мешка», карточки для игры «Большая уборка».	Демонстрационная доска, ноутбук, проектор.	Устный опрос, наблюдение за игровой активностью.
3	Ключевые принципы шахмат.	Практикум, комбинированное занятие.	Практический (дидактические игры, упражнения), Репродуктивный, Наглядный, Частично-поисковый (решение задач).	Дидактические карточки с заданиями («Назови адрес», «Часовые»), наборы задач на мат в 1 ход, карточки для игр («Кто кого?», «Выгодный обмен»).	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные комплекты.	Решение упражнений, практические задания, дидактические игры («Самый внимательный»).
4	Секреты сильного начала в шахматах (Дебют)	Объяснение с элементами игры, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, Практический, Частично-поисковый (разбор ошибок, решение задач).	Карточки с дебютными принципами, карточки-задания «Дебютный патруль», «Расставь правильно», «Светофор».	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные комплекты.	Практические задания в парах, игровые дуэли, наблюдение.

5	«Познаём шахматный мир через игру»	Игровое занятие, конкурс, викторина.	Игровой, Методы воспитания (убеждение, поощрение), Соревновательный.	Сценарии игр («Шахматные Часы», «Верю — не верю»), реквизит для «Живых шахмат», карточки для викторин.	Демонстрационная доска, игровой реквизит, таймер, проектор.	Игровая активность, наблюдение, командные викторины.
6	«Сказочные шахматы: помоги фигурам найти путь!»	Игровой практикум, решение задач.	Практический, Игровой, Исследовательский (поиск решения).	Специально разработанные сказочные задачи-лабиринты («Лабиринт для Ладьи», «Волшебный прыжок Коня»), карточки с сюжетными заданиями.	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные комплекты, карточки с заданиями.	Решение позиций, наблюдение за ходом рассуждений.
7	«Смотри, как играют чемпионы»	Беседа-анализ, игровой практикум.	Наглядный (разбор партий), Аналитический, Практический (решение задач).	Подборка коротких и зрелищных партий, карточки с тактическими головоломками, задания «Найди мат чемпиона!», «Мат в 1 ход от чемпиона».	Демонстрационная доска, проектор, индивидуальные шахматные комплекты.	Решение задач в парах, обсуждение, фронтальный опрос.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 2 год обучения

№	Раздел программы	Форма занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Повторение.	Беседа, тестирование.	Словесный (инструктаж, беседа), Контрольный (тестирование).	Тесты на остаточные знания за 1-й год (правила ходов, мат в 1 ход, базовые понятия), карточки для повторения.	Ноутбук (при компьютерном тестировании), бланки тестов, демонстрационная доска.	Тестирование остаточных знаний.
2	Решение задач на повторение.	Практикум, самостоятельная работа.	Практический, Репродуктивный, Частично-поисковый.	Сборники задач на мат в 1 ход, простые тактические упражнения («Двойной удар», «Вилка»), карточки с заданиями.	Индивидуальные шахматные комплекты, демонстрационная доска, карточки с заданиями.	Самостоятельная работа по решению задач.
3	Элементарные окончания (эндшпиль).	Комбинированное занятие (объяснение + отработка), практикум.	Объяснительно-иллюстративный, Практический (отработка техники матования), Игровой («Охота на короля», «Эндшпильный спринт»).	Диаграммы стандартных матовых позиций (ладьей, ферзем), тренажеры для отработки матования, карточки с заданиями «Мат в N ходов», пазлы «Собери мат».	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные комплекты, шахматные часы (для «Спринта»).	Тренировочные упражнения, решение задач, самостоятельная работа (серийное матование).
4	Середина игры (миттельшпиль).	Лекция-беседа, анализ позиций, практикум.	Словесный (объяснение принципов), Аналитический (разбор типовых позиций), Практический (решение стратегических и тактических	Диаграммы с типовыми миттельшпильными позициями, карточки с понятиями («открытая линия», «темп»), задания	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные комплекты,	Анализ позиций, решение типовых упражнений

			задач), Исследовательский («Объясни как тренер»).	на оценку позиции («Кто сильнее?»), тактические задачи.	проектор для показа примеров.	й, практикум (разбор комбинаций).
5	Дебютная часть.	Объяснение, разбор партий, практикум.	Объяснительно-иллюстративный (разбор ловушек), Практический (отработка дебютных принципов на практике), Аналитический (разбор ошибок).	Партии-примеры с «Детским матом», схемы дебютов (например, Защита Филидора), карточки-задания «Найди нарушителя» (соблюдение принципов дебюта), «Диагност».	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные комплекты, шахматные программы для анализа.	Практика (отыгрывание дебютов), опрос, игровые задания на применение знаний.
6	История шахмат.	Лекция, беседа, викторина.	Словесный (рассказ), Наглядный (презентация, «историческая лента времени»), Игровой («Брейн-ринг», викторина).	Презентации по истории шахмат в России, карточки с ключевыми датами и именами, карточки с правилами шахматного кодекса для игры «Судья турнира».	Ноутбук, проектор, интерактивная доска (при наличии).	Викторина, устный опрос, игровые формы контроля («Брейн-ринг»).
7	Тренировочная практика.	Практика, турнир.	Практический, Репродуктивный (применение изученного в игре).	Турнирная таблица, бланки для записи партий (для части учащихся).	Индивидуальные шахматные комплекты, шахматные часы.	Тренировочные партии с акцентом на применение изученных принципов.
8	Решение задач на закрепление.	Практикум, самостоятельная работа.	Практический, Частично-поисковый, Контрольный.	Комплексные задания, включающие тактику, мат в 1-2 хода, нахождение	Индивидуальные шахматные	Контрольные задания, самостояте

				лучшего хода, выигрыш материала.	комплекты, карточки с заданиями.	льная работа.
9	«Познаём шахматный мир через игру»	Игровое занятие.	Игровой, Методы воспитания (стимулирование, создание ситуации успеха).	Реквизит для ролевых и настольных игр, сценарии интеллектуальных боев и викторин.	Демонстрационная доска, игровой реквизит.	Наблюдение за игровой активностью, игровая активность.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 3 год обучения

№	Раздел программы	Форма занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Повторение.	Комбинированное занятие (теория + практика), тестирование.	Словесный (инструктаж, беседа), Контрольный (тестирование), Практический (решение задач).	Тесты на остаточные знания за 2-й год, карточки с заданиями для повторения (тактика, эндшпиль).	Ноутбук, демонстрационная доска, бланки тестов.	Тестирование. Практикум
2	Решение задач (закрепление).	Практикум, самостоятельная работа.	Практический, Репродуктивный, Частично-поисковый.	Сборники задач по пройденным темам 2-го года, комплексные упражнения.	Индивидуальные шахматные комплекты, карточки с заданиями.	Самостоятельная работа.
3	Эндшпиль (Пешечный эндшпиль).	Объяснение, практикум, решение позиций.	Объяснительно-иллюстративный (правило квадрата), Практический (отработка проведения пешки), Игровой («Король-проводник», «Гонка за корону»).	Диаграммы пешечных окончаний, карточки с заданием «Примени правило квадрата», задачи на ключевые поля.	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные комплекты.	Решение позиций, практикум, контрольные задания.
4	Дебют.	Аналитическое занятие (разбор партий), практикум.	Аналитический (разбор дебютных схем и ошибок), Практический (отыгрывание вариантов), Исследовательский («Дебютный аудит»).	Партии с типичными ошибками («дебютные грабли»), карточки с дебютными репертуаром (напр., дебют четырех коней), задания «Найди нарушителя».	Демонстрационная доска, шахматные программы (ChessBase, Lichess), индивидуальные комплекты.	Анализ партий, решение позиций, разбор ошибок.
5	Середина партии – миттельшпиль.	Аналитическое занятие, тактический	Аналитический (разбор приемов, анализ собственных партий), Практический (решение	Подборка примеров на связку, карточки с заданиями «Сними	Демонстрационная доска, индивидуальные	Практика, решение задач, опро

		практикум.	задач на связку), Словесный (обсуждение золотых правил).	связку!»), материалы для анализа «спасательных операций» в партиях.	е шахматные комплекты, проектор.	с-викторина.
6	Решение задач на мат в 2 хода.	Практикум, самостоятельная работа, турнир решателей.	Практический, Частично-поисковый, Соревновательный.	Специализированные сборники задач на мат в 2 хода (напр., книги Кострова), карточки с заданиями.	Индивидуальные шахматные комплекты, шахматные часы для турнира, бланки для записи решений.	Самостоятельная работа, турнир решателей, анализ ошибок.
7	Тренировочные партии (с записью).	Практика, анализ, консультационная партия.	Практический, Исследовательский (анализ своих партий), Аналитический («Ролевая игра: "Тренер и ученик"»).	Тетради для записи партий, бланки турнирные, подборки партий для доигрывания.	Индивидуальные шахматные комплекты, шахматные часы, тетради.	Запись в тетради, анализ партий (поиск переломного момента, ошибок).
8	Стратегия для юных генералов.	Проектное занятие, беседа, ролевая игра.	Словесный (беседа, обсуждение), Методы воспитания (формирование ценностей), Практический (проектная работа).	Материалы по истории военного искусства России, карточки для игры «Богатырская засада», реквизит для проектной работы.	Ноутбук, проектор, материалы для творчества.	Проектная работа, устные выступления, участие в ролевых играх.
9	Итоговое закрепление материала.	Практикум, повторение.	Практический, Репродуктивный.	Комплексные задания на все пройденные темы, карточки с вопросами для повторения.	Индивидуальные шахматные комплекты, демонстрацион	Повторение (решение упражнений, игровая

					ная доска.	практика), обсуждение .
10	«Познаём шахматный мир через игру»	Игровое занятие.	Игровой, Методы воспитания (создание ситуации успеха, поощрение).	Реквизит для интеллектуальных боев, викторин, активных и ролевых игр.	Демонстрационная доска, игровой реквизит.	Наблюдение за игровой активностью, игровая активность.
11	Итоговый турнир.	Турнир, контрольное занятие.	Практический, Контрольный.	Турнирные таблицы, бланки для записи партий, регламент турнира, нормативы для присвоения разряда.	Индивидуальные шахматные комплекты, шахматные часы, судейские материалы.	Спортивные результаты (турнирная таблица), анализ партий, выполнение нормативов разряда.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Формы контроля

Для отслеживания результативности образовательного процесса диагностика может проводиться 3 раза в год. Используются следующие этапы контроля:

Входной – (сентябрь, октябрь) – проводится при приеме в объединение.

Текущий (в течении года) – на каждом занятии по результатам освоения основного содержания программы.

Промежуточный (декабрь).

Итоговый (май).

Для выявления уровня результативности программы по текущему этапу контроля используются следующие формы контроля:

1 год обучения:

Фронтальный опрос (для проверки усвоения правил безопасности и основных понятий)

Устный опрос (для оценки знания истории шахмат и названий фигур)

Решение упражнений и практические задания у доски (для проверки умения ходить фигурами, бить, ставить шах)

Дидактические игры и викторины («Назови поле», «Волшебный мешок», «Шах или не шах»)

Решение задач на мат в 1 ход (базовый уровень)

Игровая практика (учебные партии с целью применения полученных знаний на практике)

2 год обучения:

Тестирование (проверка остаточных знаний за 1-й год)

Самостоятельная работа (решение типовых задач на мат в 1 ход и тактические приемы)

Тренировочные упражнения и аналитические задания (разбор позиций, «Объясни, как тренер»)

Практикум (решение комбинаций, нахождение тактических ударов)

Дидактические игры («Эндшпильный спринт», «Найди нарушителя» в дебюте)

Тренировочные партии с акцентом на применение изученных принципов

Викторины (по истории шахмат и правилам)

3 год обучения:

Тестирование (проверка остаточных знаний за 2-й год)

Решение позиций и практикум (отработка эндшпильных техник, правило квадрата)

Анализ партий (разбор дебютных ошибок, «Дебютный аудит»)

Самостоятельная работа (решение задач на мат в 2 хода)

Контрольные задания (оценка умения применять связку и другие тактические приемы)

Запись и анализ собственных партий (ведение тетради, поиск ошибок)

Проектная работа (творческие задания по истории и стратегии)

Итоговый турнир (комплексная оценка практической подготовки и присвоение разряда)

Год обучения	Входной контроль	Текущий контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль
1 год (36/72ч.)	Собеседование, тестирование	Фронтальный и устный опрос, дидактические игры, решение задач на мат в 1 ход, учебные партии	Диагностическая карта по полугодиям, зачет	Итоговое тестирование, диагностика личностного развития
2 год (72ч.)	Тестирование (остаточные знания за 1-й год)	Самостоятельная работа, тренировочные упражнения, аналитические задания, практикум, дидактические игры	Диагностическая карта по полугодиям, зачет	Итоговое тестирование, диагностика личностного развития
3 год (72ч.)	Тестирование (остаточные знания за 2-й год)	Решение позиций, практикум, анализ партий, самостоятельная работа, запись и анализ своих партий	Диагностическая карта по полугодиям, контрольные задания	Итоговый турнир с присвоением разряда, анализ партий, итоговое тестирование

Оценочные материалы

Перечень диагностических карт и таблиц определяющих уровень результативности образовательной программы:

1. Таблица критериев оценивания результативности общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы шахмат» (Приложение №1).

2. Вопросник к собеседованию (Приложение № 2);

3. Входное диагностическое тестирование. Диагностическая карта входного диагностического тестирования. (Приложение № 3);

4. Диагностическая карта зачета после прохождения каждой темы. Форма проведения зачёта (Приложение № 4);

5. Диагностическая карта уровня личностного развития обучающихся (Приложение № 5);

6. Турнирная таблица соревнований (Приложение №6).

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- Кабинет по шахматам;
- столы
- стулья;
- Комплекты шахмат;
- демонстрационная шахматная доска;
- шахматные часы
- Ноутбук,

Информационное обеспечение:

- Печатные источники
- Интернет –ресурсы
- Использование шахматных программ для разбора партий (например, ChessBase, Scid vs PC).
- Онлайн-платформы для решения задач (Lichess, ChessKid).
- Использование интерактивной доски или проектора для показа учебных материалов.

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования.

Методическое обеспечение программы:

Формы организации образовательного процесса:

групповые занятия;

Формы организации учебного занятия:

1. Беседа
2. Практикум
3. Турнир
4. Конкурс

Методы обучения:

Словесный – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ

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

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

Объяснительно-иллюстративные - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

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

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

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

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

Методы воспитания:

- Убеждение;
- Поощрение;
- Упражнение;
- Стимулирование;
- Мотивация.

Педагогические технологии:

- технология группового обучения;
- технология индивидуализации обучения;
- технология игровой деятельности;
- здоровьесберегающая технология.

Структура занятия состоит из 3 блоков:

1. Подготовительный блок.
 - 1.1. Организационный этап.
 - 1.2. Проверочный этап
2. Основной блок
 - 2.1. Подготовительный этап.
 - 2.2. Этап усвоения новых знаний и способов действий.
 - 2.3. Этап закрепления новых знаний, способов действий и их применения.
 - 2.4. Этап обобщения и систематизации знаний.
 - 2.5. Контрольный этап
3. Итоговый блок.
 - 3.1. Итоговый этап.
 - 3.2. Рефлексивный этап.
 - 3.3. Информационный этап.

Дидактические материалы:

Дидактические игры и задания. Шахматные решебники.

Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. на 2025 г.)
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
3. Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов (утв. Президентом РФ 03.04.2012 № Пр-827)
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20» (с изменениями и дополнениями от 30 августа 2024 г.)
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Приказ Минпросвещения России от 03 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. №652н об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
8. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
9. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 12.02.2019 г. № 90 «Об утверждении Федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «Шахматы»
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «О направлении информации». Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)
11. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
12. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»
13. Устав МОУ ДО Центра внешкольной работы. Приказ Управления образования РМР № 601 от 09.11.2015 г. (с изм. 2019 г., 2020 г.)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Авербах, Ю. Л. Путешествие в шахматное королевство / Ю. Л. Авербах, М. А. Бейлин. – 9-е изд., испр. – Москва: Russian CHESS House / Русский шахматный дом, 2024. – 248 с.
2. Авербах, Ю. Л. Что надо знать об эндшпиле / Ю. Л. Авербах. – Москва: Russian CHESS House/Русский шахматный дом, 2025. – 96 с. – (Библиотечка шахматиста).
3. Авербах, Ю. Школа середины игры [Текст] / Ю.Авербах. - М.: Издательство «Терра-спорт», 2000.
4. Авербах, Ю. Школа эндшпиля [Текст] / Ю.Авербах. – М.: Издательство «Тера спорт», 2000.
5. Арчаков, В.М. Изобразительные шахматные задачи и этюды [Текст]/ Киев: Издательство «Радянська школа», 1985.
6. Барский, В. Л. Шахматная тактика XXI века / В. Л. Барский. – Москва, 2019. – 304 с.
7. Белявский, А., Михальчишин, А. Интуиция [Текст] / А.Белявский, А.Михальчишин. - М.: Издательство «Рипол классик», 2003.
8. Блонский П.П. «Психология и педагогика», М.: Юрат, 2016.
9. Блох, М.В. Учебник шахмат [Текст] / М.В.Блох.- М.: «Ассоциация учителей физики», 1997.
10. Богданович, Г. Программа подготовки шахматистов разрядников 1 разряд – КМС [Текст] / Г.Богданович. - М.: «Russian chess house», 2005.
11. Болеславский, М., Болеславский, Л. 1000 вопросов шахматиста [Текст] / М.Болеславский, Л. Болеславский. - М.: «Астрель», 2003.
12. Бондаревский, И.З. Комбинации в миттельшпиле [Текст]/ И.З.Бондаревский. – Ростов на Дону: Издательство «Феникс», 2001.
13. Бондарь, Л.А., Лившиц, З.Б., Любоштыц, А.И. Шахматные семестры [Текст] / Л.А.Бондарь, З.Б.Лившиц, А.И.Любоштыц. - Минск: «Высшая школа», 1984.
14. Ботвинник, М.М., Эстрин Я.Б. Защита Грюнфельда [Текст] / М.М.Ботвинник, Я.Б.Эстрин. - М.: Издательство «Физкультура и спорт», 1979.
15. Весела, И. Шахматный букварь: книга для учащихся / И. Весела, И. Веселы; пер. с чеш. Е. И. Ильина, Н. Н. Попова; ил. И. Карт. – Петрозаводск: БНП «Кругозор», 1994. – 112 с. : ил.
16. Волчок, А. С. Стратегия атаки на короля/А. С. Волчок. – 2-е изд. – Москва: Издательство «Калиниченко», 2020. – 168 с. : ил.
17. Волчок, А.С. Уроки шахматной практики [Текст] / А.С.Волчок. - Николаев: Издательство «Атолл», 2003.
18. Габбазова, А.Я. Учимся играть в шахматы [Текст] / Учебное пособие А.Я.Габбазова. -. Ульяновск: Издательство «УлГТУ», 2002.
19. Гершунский, Б.С., Косьев, А.Н. Шахматы – школе [Текст] / Б.С.Гершунский, А.Н.Косьев. - М.: «Педагогика», 1991.
20. Глазков, И.Б., Эстрин Я.Б. Королевский гамбит [Текст] / И.Б.Глазков, Я.Б.Эстрин. - М.: Издательство «Физкультура и спорт», 1988.

21. Горелик, В.С. Ступеньки шахматной игры [Текст] / В.С.Горелик. –Днепропетровск: «Сiг», 2002.
22. Губницкий, С.Б., Хануков, М.Г., Шедей, С.А. Полный шахматный курс шахмат, 64 урока для новичков и не очень опытных игроков [Текст] / С.Б. Губницкий, М.Г.Хануков, С.А.Шедей.- Харьков: «АСТ», 1999.
23. Дворецкий М. Методы шахматного обучения – Харьков: «Фолио», 1997.
24. Длуголенский, Я. Н. Я играю в шахматы/Я. Н. Длуголенский, В. Г. Зак. – Москва: Книга по Требованию, 2016. – 224 с.
25. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам – М.: Russian Chess House, 2008.
26. Журавлев Н.И. Шаг за шагом – М.: ФиС, 1986.
27. Журавлев, Н.И., Клованс, Я.Я., Кузьмичев, Г.Г. Шахматные орешки [Текст] / Н.И.Журавлев, Я.Я.Клованс, Г.Г.Кузьмичев. – Рига: 1991.
28. Зак В.Г. Пути совершенствования – М.: ФиС, 1988.
29. Карпов А. Учитесь шахматам. – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2003.
30. Карпов, А. Учитель играет защиту [Текст] / А.Карпов. - М.: Серия Шахматный университет «КАРО - КАНН. Джеймс», 1999.
31. Калиниченко Н.М. Шахматная стратегия: Полный курс – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2005.
32. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска – М.: ФСРМПНТС, 2005.
33. Керес, П. П. Учебник практического эндшпиля / П. П. Керес. – Москва: Издательство «Калиниченко», 2025. – 328 с. : ил.
34. Костенюк, А. К. Учебник шахматной игры / А. К. Костенюк ; иллюстрации Т. В. Бариновой. — Москва: Эксмо, 2022. - 96 с.
35. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2008.
36. Костров, В. В какую силу я играю? Гамбиты – СПб: «Литера», 2001.
37. Костров, В. В какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2001.
38. Костров, В. В какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2001.
39. Костров, В. В. 1000 шахматных задач. Решебник. 1 год / В. В. Костров, П. П. Рожков. - Москва: Русский шахматный дом, 2015. - 96 с.
40. Костров, В. В. 1000 шахматных задач. Решебник. 2 год / В. В. Костров, П. П. Рожков. - Москва: Русский шахматный дом, 2013. - 96 с.
41. Костров, В. В. 1000 шахматных задач. Решебник. 3 год / В. В. Костров, П. П. Рожков. - Москва: Русский шахматный дом, 2016. - 128 с.
42. Костров, В. В. Приёмы борьбы в пешечных окончаниях / В. В. Костров. – Москва: Издательство «Калиниченко», 2022. – 64 с. : ил.

43. Костров, В. В. Шахматный решебник. Книга А. Мат в 1 ход / В. В. Костров, П. П. Рожков. – Москва: Russian CHESS House/Русский шахматный дом, 2023. – 96 с.
44. Костров, В. В. Шахматный решебник. Книга В. Мат в 1 ход / В. В. Костров, П. П. Рожков. – Москва: Russian CHESS House/Русский шахматный дом, 2024. – 96 с.
45. Костров, В. В. Шахматный решебник. Книга С. Мат в 2 хода / В. В. Костров, П. П. Рожков. – Москва: Russian CHESS House/Русский шахматный дом, 2023. – 96 с.
46. Костров, В. В. Шахматный решебник. Книга D. Мат в 2 хода / В. В. Костров, П. П. Рожков. – Москва: Russian CHESS House/Русский шахматный дом, 2023. – 96 с.
47. Костров, В. В. Шахматный решебник. Книга Е. Сборник задач и комбинаций / В. В. Костров, П. П. Рожков. – Москва: Russian CHESS House/Русский шахматный дом, 2023. – 128 с.
48. Костьев А.Н. Учителю о шахматах – М.: «Просвещение», 1986.
49. Кузин, С. Л. 1000+ задач по шахматам. Профи: учебное пособие / С. Л. Кузин. – Москва: РГ-Пресс, 2025. – 248 с.
50. Левенфиш, Г. Я. Книга начинающего шахматиста / Г. Я. Левенфиш. – 2-е изд., испр. – Москва: Альпина Паблишер, 2023. – 399 с.
51. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф – М.: ФиС, 1979.
52. Нимцович, А. И. Моя система / А. И. Нимцович. – Москва: Издательство «Калининченко», 2025. – 303 с. : ил.
53. Нимцович А. Моя система – М.: ФиС, 1974.
54. Панов В. Курс дебютов – М.: ФиС, 1961.
55. Пожарский, В.А. Шахматный учебник – М.: изд. МЭИ, 1996.
56. Пожарский, В. Шахматный учебник на практике [Текст] / В.Пожарский. - Ростов на Дону: «Феникс», 2004.
57. Попова М. 30 уроков шахматной тактики / М.Попова, В.Манаенков. – Тула: 2002.
58. Сокольский, А. П. Пешки в движении / А. П. Сокольский. – Москва: Издательство «Калининченко», 2024. – 64 с. : ил.
59. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2004.
60. Тарраш, З. Что должен каждый знать о миттельшпиле. Типичные комбинации и атаки / З. Тарраш. – Москва: Издательство «Калининченко», 2023. – 128 с. : ил.
61. Хенкин, В. Л. Последний шах / В. Л. Хенкин. – Москва, 2025. – 416 с.
62. Хенкин В.Л. Последний шах: антология матовых комбинаций – М.: ФиС, 1979.
63. Хенкие, В. 1000 матовых комбинаций [Текст] / В.Хенкие. – М.: «АСТ», 2002.
64. Яковлев Н.Г. Найди лучший ход! – СПб.: «Литера», 2002.

Интернет источники:

Шахматный тренажёр для начинающих и не только
<https://stepchess.ru/>

Бесплатные шахматы онлайн <https://lichess.org/>

Просмотр партий <https://chessmatenok.ru/>

Приложения

Приложение №1

Критерии оценивания результативности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы шахмат»

Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
<ul style="list-style-type: none"> • Обучающийся полностью освоил программный материал; • Может изложить теоретический материал своими словами, применяя шахматные термины; • самостоятельно подтверждает ответ конкретными примерами; • может самостоятельно оценить ситуацию на доске и разработать стратегический план; • самостоятельно и полностью использует знания программного материала во время игры; • правильно выполняет задание; самостоятельно решает задачи; 	<ul style="list-style-type: none"> • Обучающийся в основном усвоил программный материал; • допускает незначительные ошибки при изложении теории своими словами; используя шахматные термины; • подтверждает ответ конкретными примерами; • не всегда может самостоятельно оценить ситуацию на доске, допускает незначительные ошибки при разработке стратегического плана; • в основном правильно выполняет задание; • самостоятельно решает задачи; может допустить незначительные ошибки. 	<ul style="list-style-type: none"> • Обучающийся почти не усвоил учебный материал; • не может изложить его своими словами; • не может подтвердить ответ конкретными примерами; • не может оценить ситуацию на доске; • не может использовать знания программного материала; • не знает шахматных терминов; • допускает грубые ошибки при выполнении заданий; • не может самостоятельно решить задачу,

Вопросник к собеседованию «Мои интересы»

1. Как тебя зовут?
2. Сколько тебе лет?
3. Чтобы ты хотел рассказать о себе?
4. Как ты любишь проводить своё свободное время?
5. Почему ты хочешь заниматься игрой в шахматы?
6. Что ты знаешь об этой игре?
7. Занимался ли ты ранее шахматами и где проходили эти занятия?
8. Знаком ли ты с именами и деятельностью выдающихся шахматистов?
9. Занимается ли кто-нибудь из твоих родных, друзей или знакомых игрой в шахматы?
10. Как ты думаешь, чем в дальнейшем тебе может помочь это увлечение?
11. Как ты думаешь, сможет ли твоё увлечение, когда-нибудь, перерасти в будущую профессию мастера спорта, тренера по шахматам?

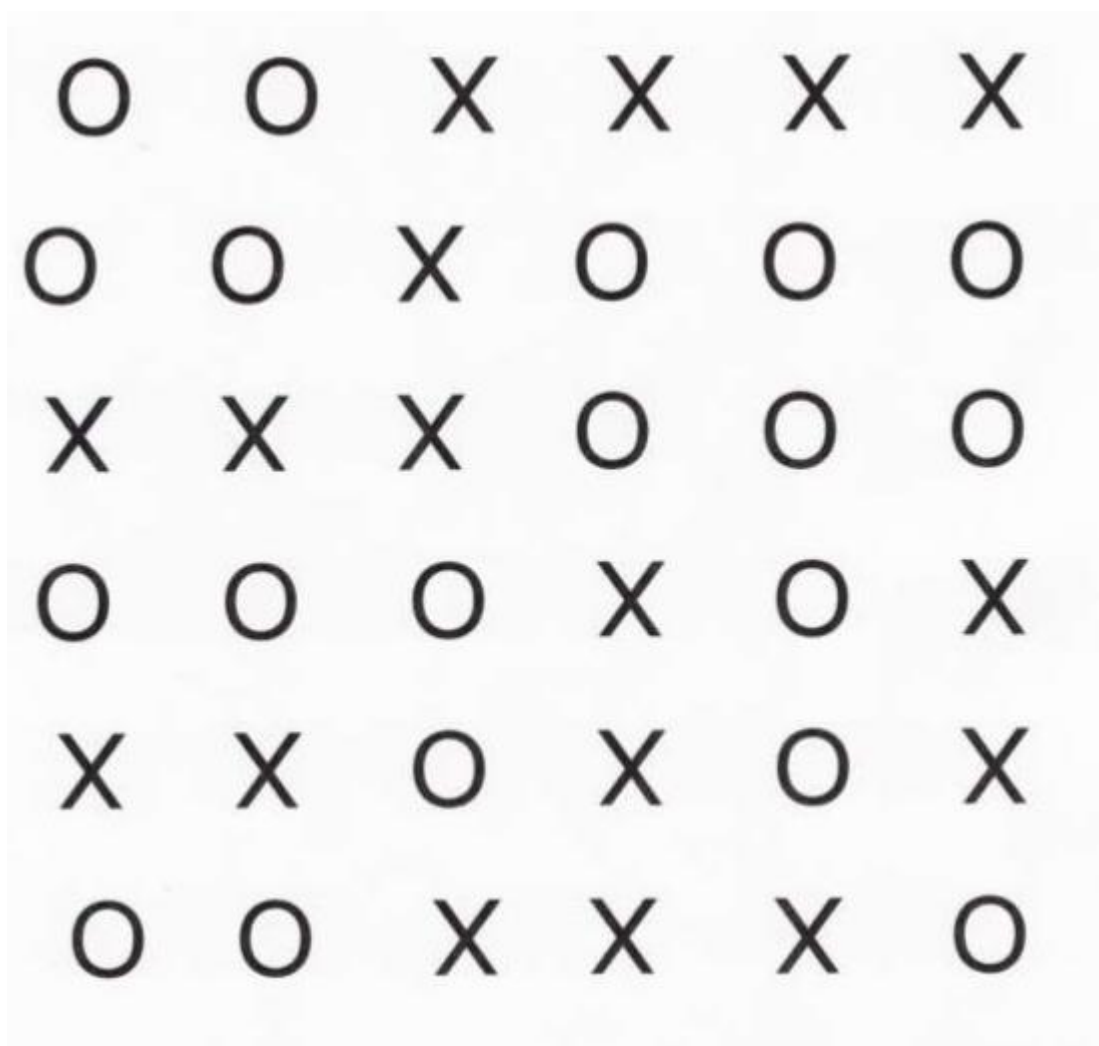
Входное диагностическое тестирование

Тест №1

«Беглый счёт»

Для проведения тестирования нам необходим рисунок, состоящий из чередующихся кружков и крестиков (всего 19 кружков и 17 крестиков), которые предлагается считать вслух, без остановки (палец для счёта не использовать!), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

Способ проверки результата тестирования: для проверки тестирования необходимо засекают время, которое требуется испытуемому на подсчет чередующихся фигур, а так же учитывать все паузы при счёте и те моменты, когда испытуемый начинает сбиваться со счёта. После чего необходимо сопоставить количество пауз, ошибок и порядкового номера фигур, в том случае, если испытуемый сбился со счёта, далее следует вывод педагога об уровне распределения внимания у ребёнка.

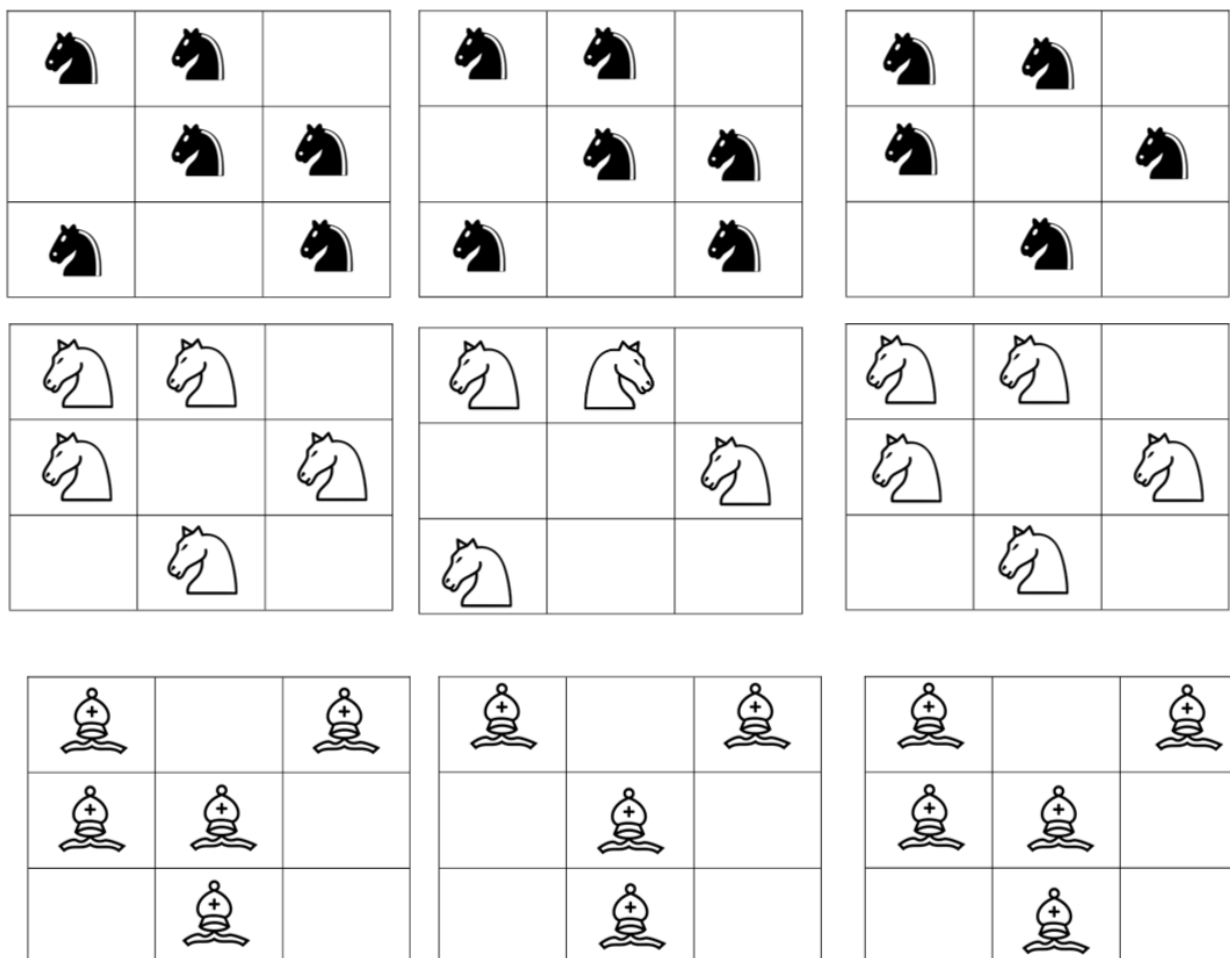


Тест №2

«Занимательный квадрат»

Инструкция: «В трех квадратах нарисованы шахматные фигуры – черные кони. В двух квадратах они располагаются совершенно одинаково, а в оставшемся квадрате один конь помещен не так, как в остальных двух. Необходимо найди этот квадрат, и поставить сверху галочку. Это и есть ответом на предложенное задание. Если задача решена с конями, то точно так же ребёнку необходимо решить задание с белыми конями и слонами.

Способ проверки результата тестирования: Если ребенок безошибочно выполнил все три задания, то это является показателем соответствия его возрастной норме развития. Если ребенок выполнил правильно только одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Что выявляет импульсивных детей или очень эмоциональных. Тот ребенок, который не справился ни с одним заданием, скорее всего, имеет низкий уровень развития умения сравнивать различные предметы. При таком результате занятия шахматами рекомендуются для развития аналитического мышления, но со сниженной нагрузкой, условиях.

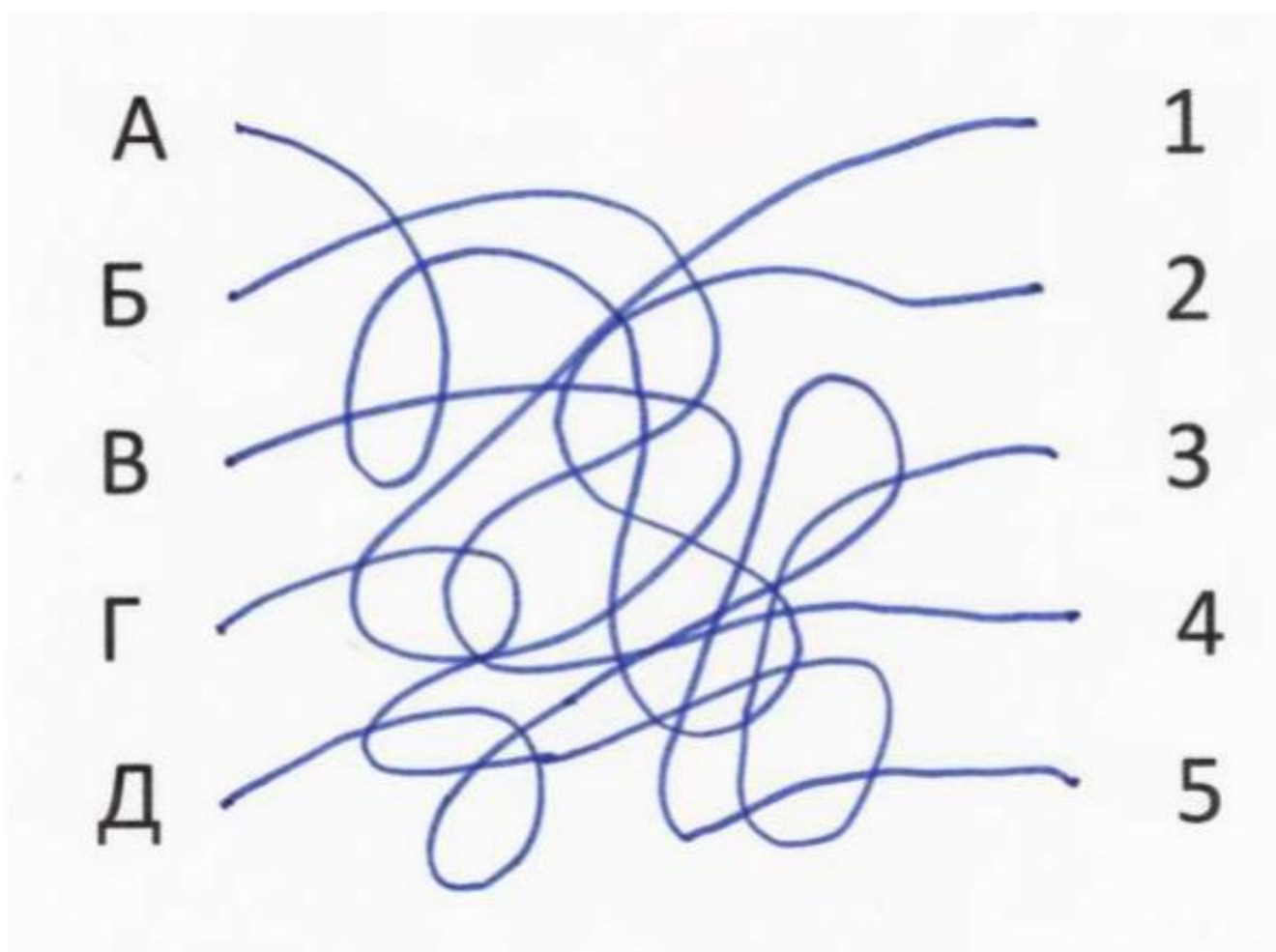


Тест №3

«Перепутанные линии»

Задание к тесту: необходимо проследить линию слева направо, чтобы определить, где она кончается. Начинать нужно с линии А. Вы должны записать тот номер, которым эта линия заканчивается. Выполняя задание, нужно проследить линию взглядом, карандаш или палец при этом не использовать.

Педагогу необходимо засекают время, которое требуется ребёнку для того, чтобы проследить каждую линию на всём задании в целом. Выполнить задание необходимо не более чем за 5 минут.



Тест №4

«Разноцветные квадраты»

Данное тестирование составлено на основе цветового теста Люшера-Дорофеевой. Тест «Разноцветные квадраты» позволяет исследовать психофизиологическое состояние ребенка и сделать диагностику эмоционального настроя и уровень внутренней активности детей во время прохождения испытуемыми данного тестирования. Для проведения теста **каждому ребенку необходимо иметь три цветных карандаша: красный, синий и зеленый**. Раздаточным материалом для тестирования служит лист, на котором изображены два ряда по три одинаковых квадрата.

Для выполнения теста необходимо, чтобы верхний ряд квадратов был раскрашен так, чтобы каждый из них оказался раскрашенным только в один цвет – каждый квадрат в ряду может быть или только красный, или только зеленый, или только синий. Обязательным условием является то, чтобы все квадраты должны были разного цвета. После выполнения ребенком раскрашивания верхнего ряда квадратов, ему дается новое задание, которое заключается в просмотре ребёнком раскрашенного им ряда.

На данном этапе тестирования педагог предлагает ребёнку подумать нравится ли ему такое расположение квадратов по цвету. Хочет ли ребёнок его изменить, или оставить все по-прежнему. Второй ряд квадратов раскрашивается ребёнком произвольно (как захочет).



Таблица интерпретации результатов (на основе разработки Дорофеевой)

Цветовая формула	Функциональное состояние	Описание функционального состояния
К - С - З	Функциональное напряжение (ФН)	Состояние настороженности, которому свойственны ориентировочные эмоции, повышение внимания, активность; это состояние является оптимальным вариантом реагирования функциональной системы.
С - К - З	Функциональное расслабление (ФР)	Спокойное, устойчивое состояние, самое оптимальное для различных видов деятельности, не требующих напряжения; это состояние свидетельствует об отсутствии выраженных переживаний.
С - З - К	Функциональное возбуждение (ФВ)	Доминирование положительных эмоций - от переживания чувства удовлетворения до восторга, ликования.
К - З - С	Функциональное торможение (ФТ)	Состояние является следствием неудовлетворения потребностей (и полярно состоянию функционального возбуждения). Оно свидетельствует о доминировании отрицательных эмоций (печаль, тоска); диапазон изменений - от состояния грусти до подавленности, от озабоченности до тревоги, перенапряжения всех систем организма.
З - С - К	Состояние аффективного возбуждения (АВ)	Активные аффекты с диапазоном изменения эмоций от переживания чувства нетерпения, возмущения до гнева, ярости.
З - К - С	Состояние аффективного торможения (АТ)	Доминирование сильных отрицательных эмоций с диапазоном от состояния растерянности, психического дискомфорта до страха.

Необходимым условием для обучения шахматам является состояние функциональной напряженности (ФН) или функционального возбуждения (ФВ). Все другие состояния не способствуют данному виду деятельности. На основе результатов данных диагностических тестов можно предположить, что ребёнок откажется от занятий шахматами, если интеллектуальная деятельность вызывает у него сильный внутренний дискомфорт.

- К- Красный цвет карандаша
- С- Синий цвет карандаша
- З- Зелёный цвет карандаша

Диагностическая карта уровня готовности к занятиям шахматами

Педагог: _____ Группа _____

Вид диагностики: входная

№ п/п	ФИО ученика	Внимание	Образное мышление	Утомляемость	Эмоциональный настрой	Итого:	Уровень
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

Критерии для оценки:

Критерии для оценки:

1. Внимание

Высокий уровень (3 балла): Ребенок легко и быстро сосредотачивается на объяснении педагога или задании. Не отвлекается сам и не мешает другим. Работает внимательно, доводит начатое до конца. Следует инструкциям без ошибок.

Средний уровень (2 балла): Ребенок может сосредоточиться, но не всегда и ненадолго. Периодически отвлекается, но после напоминания возвращается к работе. Могут быть мелкие ошибки из-за невнимательности.

Низкий уровень (1 балл): Ребенку очень сложно концентрироваться. Постоянно отвлекается, «витает в облаках» или активен мешает другим. Требуется постоянного контроля и персональных напоминаний. Часто не понимает или не запоминает инструкцию.

2. Образное мышление

Высокий уровень (3 балла): Легко справляется с заданиями на воображение, головоломками, пазлами. Понимает схемы и простые алгоритмы. Может мысленно представить и описать результат действия («Если я поставлю фигуру сюда, то она будет бить вот это поле»).

Средний уровень (2 балла): Справляется с заданиями на образное мышление при небольшой помощи или после показа примера. Мыслит более конкретно, но может сделать простой логический вывод.

Низкий уровень (1 балл): Задания на пространственное воображение и логику вызывают большие трудности. Ребенок действует методом проб и ошибок, а не мысленного расчета. Нуждается в постоянной помощи.

3. Утомляемость

Высокий уровень (3 балла - низкая утомляемость): Ребенок сохраняет активность и интерес на протяжении всего занятия. Не показывает признаков усталости (не зевает, не ложится на стол, не становится вялым или раздражительным). Работоспособность стабильна.

Средний уровень (2 балла - средняя утомляемость): К концу занятия появляются признаки усталости: снижается концентрация, двигательная активность, появляется легкая рассеянность. Но в целом справляется с нагрузкой.

Низкий уровень (1 балл - высокая утомляемость): Ребенок устает очень быстро (уже через 10-15 минут). Становится вялым, апатичным или, наоборот, гиперактивным и подрывным. Теряет интерес к происходящему. Требуется частой смены деятельности или отдыха.

4. Эмоциональный настрой

Высокий уровень (3 балла): Ярко выраженный интерес к занятию. Положительные эмоции (радость, увлеченность, азарт). Активно задает вопросы, стремится работать.

Средний уровень (2 балла): Настроение ровное, спокойное. Ребенок выполняет задания, но без особого энтузиазма. Может проявлять интерес эпизодически.

Низкий уровень (1 балл): Преобладает безразличие, негативизм или тревожность. Отказывается выполнять задания, может капризничать. Занятие явно не нравится.

«Уровень» готовности на основе суммы баллов.

Высокий уровень: 10 - 12 баллов. Ребенок полностью готов к занятиям: он внимателен, сообразителен, вынослив и мотивирован.

Средний уровень: 7 - 9 баллов. Ребенок в целом готов, но у него есть 1-2 «слабых места» (например, быстро устает или невнимателен). Таким детям может потребоваться немного больше поддержки от педагога.

Низкий уровень: 4 - 6 баллов. Ребенок испытывает значительные трудности. Занятия в стандартном режиме будут даваться ему тяжело. Требуется индивидуальный подход, возможно, консультация с психологом для развития когнитивных функций.

Личностное развитие

№ п/п	Ф. И. обучающегося	Организационно-волевые качества			Ориентационные качества:		Поведенческие качества		Итог:	Уровень
		Терпение	Воля	самоконтроль	самооценка	Интерес к занятиям в Д/о	Конфликтность	Тип сотрудничества		
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										

Высокий уровень: 15 – 21
 Средний уровень: 8 -14
 Низкий уровень: 0 – 7

Турнирная таблица результатов соревнований

№ п/п	ФИО	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Разряд	Очки	Место
1		■											
2			■										
3				■									
4					■								
5						■							
6							■						
7								■					
8									■				
9										■			

Главный судья _____

Главный секретарь _____

Дидактические игры и задания

«**Расставь армию**» - Правильная расстановка фигур на доске в начальную позицию.

«**Назови адрес**» - Определение и название полей шахматной доски по их буквенно-цифровым координатам (например, e4, h5).

«**Ладья против пешки**» - Практическое задание, где нужно использовать ладью против пешек.

«**Слоны на охоте**» - Слон охотиться на фигуры соперника (взятия и ходы)

«**Конь-прыгун**» - Задание на отработку уникального хода коня.

«**Шах или не шах?**» - Определение, является ли позиция шахом королю.

«**Можно ли сделать рокировку?**» - Анализ позиции на соблюдение правил для рокировки.

«**Мат в один ход**» - Решение задач на завершение партии одним ходом.

«**Создать пат**» - Создание на доске позиции, где королю не объявлен шах, но нет возможных ходов (пат).

«**Игра «Кто кого?»**» - Сравнительная оценка силы фигур в конкретной позиции.

«**Упражнение «Выгодный обмен**» - Отработка принципа равноценного или выгодного размена фигур.

«**Волшебный мешок**» - Игра на узнавание фигур на ощупь или по описанию

«**Викторина «Самый внимательный**» - Быстрые вопросы на знание правил, названий фигур и полей.

«**Спаси короля**» - Задания на нахождение ходов, уводящих короля из-под шаха.

«**Захвати центр**» - Упражнение, где нужно пешками и фигурами занять центральные поля доски.

«**Чем бить фигуру?**» - Выбор оптимального взятия фигуры противника.

«**Кто быстрее? (Собери армию)**» - Соревнование на скорость правильной расстановки фигур.

«**Ошибка короля**» - Разбор типичных ошибок, связанных с неудачными ходами короля.

«**Повторяй за мной (Дебютный патруль)**» - Повторение за педагогом или соперником ходов, соответствующих принципам дебюта.

«**Стройка замка**» - Отработка совершения рокировки.

«**Светофор**» - Оценка ходов: «красный» (плохой ход), «желтый» (сомнительный), «зеленый» (хороший ход).

«**Хорошо vs Плохо (Карточки)**» - Работа с карточками, где изображены правильные и неправильные позиции/ходы.

«**Дебютный дуэль**» - Короткие партии или упражнения с фокусом на применение дебютных принципов.

«**Расставь правильно**» - Восстановление правильной позиции на доске, соответствующей принципам дебюта.

«**Шахматные Часы (на скорость)**» - Выполнение любого задания на время.

«**Верю — Не верю**» - Игра, где педагог произносит утверждение о шахматах, а дети определяют, правда это или ложь.

«**Найди лишнее**» - Найти фигуру, которая отличается от других по какому-либо признаку, или неверный ход в последовательности.

«**Слепой стратег**» - Решение простой задачи или определение позиции без взгляда на доску, только по словесному описанию.

«**Шахматный Свой шанс (аналог «Сто к одному»)**» Командная игра, где нужно угадать наиболее популярные ответы на шахматные вопросы.

«**Что? Где? Когда? в шахматном королевстве**» - Командная викторина с вопросами на логику и знание шахмат.

«**Шахматные шашки (или «Уголки»)**» - Игра по правилам шашек или «уголков», но на шахматной доске шахматными фигурами.

«**Шахматный биатлон**» - Комбинированное задание: решение задачи + физическое упражнение.

«**Суд над Шахматной Королевой**» - Ролевая игра, где разбираются сильные и слабые стороны ферзя.

«**Придумай дебют**» - Творческое задание по созданию своей последовательности начальных ходов.

«**Шахматный комикс**» - Создание комикса на шахматную тему.

«**Найди мат чемпиона!**» - Разбор известных партий, где нужно найти победную комбинацию.

«**Пешечные бега**» - Упражнение или игра на скорость продвижения пешки в ферзи.

«**Супер-ферзь**» - Задания, где нужно показать всю силу и возможности ферзя.

«**Тактический лимонад**» - Решение серии тактических задач.

«**Угадай фигуру**» - Игра, где нужно угадать фигуру по её характеристикам или ходам.

«**Лабиринт для Ладьи**» - Провести ладью из точки А в точку Б, обходя препятствия.

«**Волшебный прыжок Коня**» - Провести коня через доску по определенному маршруту или на определенное поле.

«**Спаси Принца (Мат в 1 ход)**» - Задача на мат в один ход в сказочном антураже.

«**Один в поле воин**» - Задания с ограниченным количеством фигур (например, король и пешка против короля).

«**Волшебная пешка идет в Королевы**» - Упражнение на проведение пешки в ферзи.

«**Кто нападет первым?**» - Задание на определение того, чья атака будет быстрее реализована.

«**Двойной удар Ферзя**» - Отработка тактического приема «двойной удар» ферзем.

«**Защити Короля от Ладьи**» - Задания на защиту от атаки ладьи.

«**Эндшпильный спринт**» - Выполнение заданий по эндшпилю (матование) на время.

«**Охота на короля (ролевая игра)**» - Одна группа «охотится» (ставит мат), другая «спасается».

«Собери мат (пазл-игра)» - Составление матовой позиции из отдельных элементов.

«Найди ошибку (аналитическая игра)» - Анализ позиции или сыгранной партии для нахождения ошибки.

«Серийное матование» - последовательное матование одинокого короля разными фигурами.

«Объясни как тренер» - Ученик должен выражать свой ход мысли, объясняя вариант.

«Захвати центр!» - Упражнение на борьбу за центр в миттельшпиле.

«Атака на незащищённую ладью» - Поиск и атака фигуры соперника, оставшейся без защиты.

«Вилка пешкой» - Тактическое задание: сделать двойной удар пешкой.

«Двойной удар конём» - Отработка тактического приема «вилка» конем.

«Кто сильнее в центре?» - Сравнительный анализ позиций и определение, чья сторона контролирует центр.

«Выиграй темп!» - Упражнение на получение темпа (инициативы) в игре.

«Загони слона в ловушку» - Создание позиции, где слон противника ограничен в действиях.

«Двойная атака ферзём» - Отработка комбинаций с двойным ударом ферзя.

«Открытая линия для ладьи» - Упражнение на занятие и использование открытых линий ладьями.

«Выбор: взять или развиться?» - Анализ позиции: что выгоднее — сделать взятие или развить фигуру.

«Диагност» - Анализ сыгранной партии на предмет соблюдения дебютных принципов.

«Идеальный дебют» - Воспроизведение идеальной схемы развития в данном дебюте.

«Найди нарушителя» - Найти ход, нарушающий принципы дебюта.

«Спаси короля» - Задания по предотвращению «Детского мата» и других ранних угроз.

«Ловушка для охотника» - Создание контратаки против соперника, пытающегося применить ловушку.

«Тест на бдительность» - Проверка знания типичных ловушек в начале партии.

«Идеальный центр» - Построение сильного пешечного и фигурного центра.

«Защита от двойного удара» - Нахождение ходов, позволяющих избежать двойного удара соперника.

«Партия-пример» - Совместный разбор классической партии, иллюстрирующей идеи дебюта.

«Судья турнира» - Ролевая игра: ученики выступают в роли судьи и разбирают спорные ситуации.

«Этикет-мем» - Игра в меммы или карточки на знание шахматного этикета.

«Брейн-ринг: История vs. Правила» - омандная викторина, где вопросы делятся на исторические и о правилах.

«**Охотники за головами**» - Игра, цель которой — найти и «снять» (взять) незащищенную фигуру соперника.

«**Самый зоркий глаз**» - Соревнование на скорость нахождения тактической возможности.

«**Шахматные детективы**» - Подробный анализ позиции для нахождения лучшего хода или скрытой угрозы.

«**Король-проводник**» - Упражнение в пешечном эндшпиле: король проводит свою пешку в ферзи.

«**Волшебный квадрат: Поймай пешку!**» - Применение правила квадрата, чтобы определить, догонит ли король пешку.

«**Создай угрозу**» - Создание проходной пешки или угрозы её проведения.

«**Найди героя**» - Определение, какая пешка может стать проходной.

«**Гонка за корону (на основе правила квадрата)**» - Соревнование: чья пешка первой достигнет поля превращения.

«**Матовая мастерская**» - Составление различных матовых конструкций.

«**Эндшпильный дуэль**» - Соревнование между учениками в разыгрывании эндшпильных позиций.

«**Собери Итальянку**» - Воспроизведение основных ходов Итальянской партии или дебюта четырех коней.

«**Дебютный патруль: Найди нарушителя!**» - Анализ сыгранной партии и нахождение дебютных ошибок.

«**Шахматный детектив: Кто виноват?»** - Определение хода, который привел к проигрышной позиции.

«**Дебютный турнир**» - Мини-турнир с обязательным применением изученного дебюта.

«**Идея хода**» - Объяснение стратегической идеи конкретного дебютного хода.

«**Спаси и выживи!**» - Анализ и доигрывание сложных, почти проигранных позиций до ничьи или спасения.

«**Охота на связанных**» - Поиск и использование связанных фигур соперника.

«**Дебютный аудит**» - Полный разбор сыгранной дебютной стадии с выявлением всех ошибок и удачных ходов.

«**Тактический кросс-тренинг: Связка+**» - Комбинированные задачи, где связка является частью более сложной комбинации.

«**Миттельшпильный блиц с комментариями**» - Быстрая игра с обязательным озвучиванием своих мыслей и планов.

«**Сними связку!**» - Задания на нахождение ходов, снимающих связку с фигуры.

«**Анатомия поражения**» - Детальный разбор проигранной партии для выявления причин поражения.

«**Турнир решателей**» - Соревнование на скорость и правильность решения задач на мат в 2 хода.

«**Найди ключевой первый ход**» - Определение первого хода в комбинации, ведущей к мату.

«**Конструктор матовых сетей**» - Самостоятельное составление позиции с матом в 2 хода.

«Придумай задачу сам» - Творческое задание по созданию собственной шахматной задачи.

«Найди переломный момент» - Анализ партии для нахождения хода, после которого преимущество перешло к одной из сторон.

«Сила плана» - Объяснение стратегического плана для данной позиции.

«Ролевая игра: «Тренер и ученик» - Ученики по очереди анализируют партию друг друга, выступая в роли тренера.

«Лаборатория ошибок» - Создание базы типичных ошибок учеников для их совместного разбора.

«Доиграй позицию» - Получение сложной позиции из партии мастеров для самостоятельного доигрывания.

«Цифровой анализ» - Использование шахматных программ для анализа сыгранных партий.

«Богатырская засада» - Стратегическая игра, где нужно предугадать действия «противника» (как богатырь в засаде).

«Суворовские шахматы» - Упражнения, основанные на принципах военной тактики (глазомер, быстрота, натиск).

«Тропа Ивана-Царевича» - Решение задач-лабиринтов или нахождение пути для фигуры к цели.

«Построй крепость как Дмитрий Донской» - Создание неприступной позиции для своего короля.

«Шахматный богатырский турнир» - Турнир, где помимо результата, оцениваются стратегические замыслы.