**ПРИЛОЖЕНИЕ I. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

 **I этап обучения – общеразвивающий**

**1 год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование тем** | **Общее количество часов** |
| Всего | Теория | Практика |
| 1. | Вводное занятие | 2 | 2 | - |
| 2.  | История развития шахмат | 2 | 2 | - |
| 3. | Первоначальные понятия | 28 | 25 | 3 |
|  4. | Тактика | 18 | 9 | 9 |
|  5. | Стратегия | 4 | 4 | - |
| 6. | Эндшпиль | 6 | 6 | - |
| 7. | Контрольная работа | 2 | - | 2 |
| 8. | Турниры | 62 | - | 62 |
| 9. | Анализ партий | 6 | - | 6 |
| 10. | Конкурсы решения задач | 10 | - | 10 |
| 11. | Сеанс одновременной игры | 2 | - | 2 |
| 12. | Итоговое занятие  | 2 | - | 2 |
|  | **Всего:** | **144** | **48** | **96** |

 **2 год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование тем** | **Общее количество часов** |
| Всего | Теория | Практика |
| 1. | Вводное занятие | 2 | 2 | - |
| 2. | Тактика | 42 | 21 | 21 |
| 3. | Стратегия | 16 | 16 | - |
| 4. | Эндшпиль | 14 | 14 | - |
| 5. | Дебют | 6 | 6 | - |
| 6. | Блиц - турниры | 12 | - | 12 |
| 7. | Конкурс решения задач | 20 | - | 20 |
| 8. | Турниры | 92 | - | 92 |
| 9. | Анализ партий | 6 | - | 6 |
| 10. | Сеанс одновременной игры | 4 | - | 4 |
| 11. | Итоговое занятие | 2 | - | 2 |
|  | **Всего:** | **216** | **59** | **157** |

 **II этап обучения – спортивный**

**3 год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование тем** | **Общее кол-во часов** |
| Всего | Теория | Практика |
| 1. | Вводное занятие | 2 | 2 | - |
| 2. | Тактика | 52 | 16 | 36 |
| 3. | Стратегия | 24 | 24 | - |
| 4. | Эндшпиль | 30 | 30 | - |
| 5. | Консультационные партии | 16 | - | 16 |
| 6. | Турниры | 96 | - | 96 |
| 7. | Анализ партий | 24 | - | 24 |
| 8. | Сеанс одновременной игры | 4 | - | 4 |
| 9. | Блиц - турниры | 36 | - | 36 |
| 10. | Итоговое занятие | 4 | - | 4 |
|  | **Всего** | **288** | **72** | **216** |

**4 год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование тем** | **Общее кол-во часов** |
| Всего | Теория | Практика |
| 1. | Вводное занятие | 2 | 2 | - |
| 2. | Тактика | 52 | 16 | 36 |
| 3. | Стратегия | 36 | 36 | - |
| 4. | Эндшпиль | 22 | 22 | - |
| 5. | Дебют | 22 | 22 | - |
| 6. | История шахмат. Чемпионы мира | 10 | 10 | - |
| 7. | Шахматный кодекс | 10 | 10 | - |
| 8. | Турниры | 96 | - | 96 |
| 9. | Анализ партий | 34 | - | 34 |
| 10. | Консультационные партии | 22 | - | 22 |
| 11. | Блиц - турниры | 40 | - | 40 |
| 12. | Сеансы одновременной игры | 10 | - | 10 |
| 13. | Итоговое занятие | 4 | - | 4 |
|  | **Всего:** | **360** | **118** | **242** |

**ПРИЛОЖЕНИЕ II. СОДЕРЖАНИЕ**

 **I этап обучения - общеразвивающий**

 **1 год обучения**

**1. Вводное занятие.**

*Теория:* Введение в программу «Шахматы. Знакомство с содержанием программы. План работы на год. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете, на улице. Правила дорожного движения.

**2. История развития шахмат.**

*Теория:* История происхождения шахмат. Легенды о шахматах. Великие шахматисты мира.

**3. Первоначальные понятия.**

*Теория:* Шахматная доска. Линии шахматной доски. Название фигур. Начальная позиция. Ходы фигур – Ладья, Слон, Конь, Ферзь. Пешка. Взятие на проходе. Нападение. Защита. Значение короля. Шах. Способы защиты от шаха. Ценность фигур. Мат. Цель игры. Мат разными фигурами. Короткая и длинная рокировки. Случаи, когда нельзя делать рокировку. Ничья. Вечный шах. Пат. Шахматная нотация. Правила поведения во время игры. Как начинать партию. Дебют – начало игры, принципы разыгрывания. Мат тяжёлыми фигурами - двумя ладьями, ферзём, одной ладьёй.

*Практика:* Поставить мат друг другу. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматы в сказках», «Динозавры учат шахматам», «Шахматная школа для начинающих».

**4. Тактика.**

*Теория:* Двойной удар. Связка. Открытое нападение. Двойной шах. Открытый шах. Понятие о комбинации. Комбинации на отвлечение, на завлечение, блокировку.

*Практика:* Самостоятельно решить задачи с последующим анализом на демонстрационной доске. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматная школа для начинающих», «Шахматная тактика».

**5. Стратегия.**

 *Теория:* Изучение вопроса: «Что делать после дебюта». План в шахматной игре. Использование большого материального перевеса.

**6. Эндшпиль.**

 *Теория:* Правило квадрата. Король и пешка против короля.

**7. Контрольная работа.**

*Практика:* Самостоятельно решить задачи.

**8. Турниры.**

*Практика:* Провести учебно-тренировочные турниры, в которых закрепляются на практике полученные знания. Классификационные, провести с записью партий, в результате которых присваиваются разряды тем, кто выполнил норму (определённое количество очков). Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Shredder Classic 3», «Шахматная школа для начинающих».

**9. Анализ партий.**

*Практика:* Партии, сыгранные учащимися анализируются либо индивидуально, когда другие играют партии, либо в присутствии всей группы с обсуждением.

**10. Конкурс решения задач.**

*Практика:* Проводится конкурс решения задач. Поощряются победители. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная тактика».

**11. Сеанс одновременной игры.**

*Практика:* Проводится сеанс одновременной игры.

**12. Итоговое занятие.**

*Практика:* Провести анализ турниров, а также конкурсов решения задач. Определить дальнейшие планы. Вручить призы по итогам года.

**2 год обучения.**

**1. Вводное занятие.**

*Теория:*  Знакомство с содержанием программы. План работы на год. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете, на улице. Правила дорожного движения.

**2. Тактика.**

*Теория:* Наиболее характерные комбинационные возможности различных фигур. Комбинации коневые, пешечные, основанные на диагональном действии слонов, тяжелофигурные, комбинации, основанные на взаимодействии фигур. Классификация комбинаций по идеям: комбинации с использованием связки, двойного удара, открытого шаха, и на завлечение, блокировку, отвлечение, только более сложные, чем на первом году обучения, и новые темы: освобождение поля, освобождение линии, на перекрытие, на уничтожение защиты, на захват пункта, на разрушение, на сочетание идей.

*Практика:* Самостоятельно найти решения в нескольких комбинациях, рассмотреть эти решения на демонстрационной доске. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматная школа для начинающих», «Шахматная тактика», «Шахматная школа для шахматистов IV – II разрядов», «Шахматные комбинации», «Шахматные задачи».

 **3. Стратегия.**

*Теория:* Атака на короля. Методы атаки на короля, при односторонних, разносторонних рокировках, а также не рокировавшего короля. Открытая линия. Захват открытой линии тяжёлыми фигурами. Возможность вторжения в лагерь противника. 7-я (2-я) горизонталь. Эффективность вторжения по открытым линиям на 7-ю (2-ю) горизонтали.

**4. Эндшпиль.**

*Теория:* Пешечные эндшпили. Реализация лишней пешки в пешечных окончаниях. Резкий рост активности короля и ценности пешки в пешечных окончаниях. Отдалённая проходная. Защищённая проходная. Рассматривается план выигрыша. Ладейные эндшпили: принципы игры, технические приёмы. Борьба ферзя против пешки. Трудности, возникающие при удалении короля сильнейшей стороны и нахождении пешки на предпоследней горизонтали.

**5. Дебют.**

*Теория:* Технология изучения дебюта. Рассматриваются партии дебютов. Раскрываются их идеи.

**6. Блиц – турниры.**

*Практика:* Провести турнир с контролем времени на партию по 5 минут каждому участнику.

**7. Конкурс решения задач.**

*Практика:* Провести конкурс решения задач. Поощрить победителей. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматные задачи», «Шахматные комбинации».

**8. Турниры.**

*Практика:* Провести турниры внутри группы, включая «Шахматный турнир семейных команд». Участвуют в соревнованиях районных, городских, международных. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Shredder Classic 3», «Шахматная школа для шахматистов IV – II разрядов».

**9. Анализ партий.**

*Практика:* Провести анализ партий индивидуально, либо в присутствии всей группы с обсуждением ошибок.

**10. Сеанс одновременной игры.**

*Практика:* Провести сеанс одновременной игры. В начале и в конце учебного года.

**11. Итоговое занятие.**

*Практика:* Провести анализ результатов учащихся. Определить дальнейшие планы. Вручить призы по итогам года.

**II этап обучения - спортивный.**

**3 год обучения**.

**1. Вводное занятие.**

*Теория:* Знакомство с содержанием программы. План работы на год. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в помещении и на улице. Правила дорожного движения. Организационные вопросы.

**2. Тактика.**

*Теория:* Расчёт продолжений, поиск ходов-кандидатов, в позициях без передвижения фигур на доске.

*Практика:* Решают комбинационные примеры и задачи без передвижения фигур на доске, с определением времени на каждое задание.

Провести конкурсы решения задач.

 Конкурсы организуются двумя способами

1. Демонстрируются задания на демонстрационной доске, и даётся время для решения. Решения сообщаются либо письменно, либо устно. Начисляются очки за правильное решение.
2. Раздаются карточки с заданиями. Подводятся итоги конкурса.

 Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматные комбинации», «Шахматные задачи».

**3. Стратегия.**

*Теория:* Понятие о центре и развитии сил. Определение центра и его значение. Пешечный центр. Примеры борьбы за создание пешечного центра. Подрыв пешечного центра. Занятие центра пешками. Пешечные подрывы. Совместное действие фигур, например ладей или слонов, против пешечной пары в центре. Различная активность фигур: «Хорошие» и «плохие» слоны. Слон сильнее коня. Конь сильнее слона. Сильные и слабые пункты (поля). Открытые и полуоткрытые линии. Открытые и полуоткрытые линии и атака на короля. Пешечные слабости. Виды пешечных слабостей: изолированные, сдвоенные, отсталые, висячие пешки. Отсталая пешка на полуоткрытой линии.

**4. Эндшпиль.**

*Теория:* Пешечные эндшпили. Типичные позиции. Маневрирование королей. Отдалённая и защищённая проходные. Правила «блуждающего квадрата». Пешечный прорыв. Активность короля. Жертва материала ради перехода в выигранный пешечный эндшпиль - эффективный технический приём. Ладейные эндшпили. Позиции с соотношением сил Кр+Л+п против Кр+Л. Важнейшие ресурсы защиты в ладейных окончаниях – образование проходной пешки или энергичные продвижения имеющейся проходной. Примеры ладейных эндшпилей с лишней пешкой, примеры позиций, где у одной из сторон лучше пешечные расположения или лучшее положение короля.

**5. Консультационные партии.**

*Практика:* Провести консультационные партии.

**6. Турниры.**

*Практика:* Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Shredder Classic 3», «Шахматная школа для шахматистов IV – II разрядов». Провести турниры внутри группы, включая «Шахматный турнир семейных команд». Участвуют в соревнованиях районных, городских, международных.

**7. Анализ партий.**

*Практика:* Провести анализ сыгранных партий.

**8. Сеанс одновременной игры.**

*Практика:* Провести сеансы одновременной игры. В начале и в конце учебного года.

**9. Блиц - турниры.**

*Практика:* Провести турниры с контролем времени по 5 минут каждому участнику.

**10. Итоговое занятие.**

*Практика:* Провести анализ результатов. Определить дальнейшие планы. Вручить призы по итогам года.

**4 год обучения.**

**1. Вводное занятие.**

*Теория:* Знакомство с содержанием программы. План работы на год. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в помещении и на улице. Правила дорожного движения. Организационные вопросы.

**2.Тактика.**

*Теория:* Расчёт продолжений, поиск ходов-кандидатов, в более сложных позициях без передвижения фигур на доске.

*Практика:* Провести конкурсы решения комбинаций, задач и этюдов.

Конкурсы решений комбинаций, задач и этюдов (2 способа):

1. Предлагаемые задания ставятся на демонстрационной доске, и даётся время для решения. Решения сообщаются либо письменно, либо устно. За правильное решение начисляются очки.

2. Задания раздаются учащимися на карточках. В конце конкурса подводятся итоги.

Тренировать технику расчёта:

- решают комбинационные примеры, задачи, этюды без передвижения фигур на доске, с определением времени на каждое задание.

Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматные комбинации», «Шахматная тактика».

**3.Стратегия.**

*Теория:* Разноцветные слоны в миттельшпиле. Выключение фигуры из игры. Типичные стратегические приёмы выключение фигуры противника из игры. Открытые и полуоткрытые линии.

Форпост на открытой и полуоткрытой линии. Значение опорного пункта на открытой и полуоткрытой линии, особенно в неприятельском лагере. Важность форпоста на открытой вертикали в борьбе за линию. Проблемы центра. Операция централизация. Контроль за центральными полями. Укрепление одной фигуры в центре. Успешное выполнение фланговых операций. Два слона в миттельшпиле. Два слона в эндшпиле. Сила двух слонов в окончаниях, где отсутствует «вмешательство» других фигур. Успешная борьба против двух слонов. Борьба при необычном соотношении сил. Понятие абсолютной и относительной ценности шахматных фигур. Позиции, где ферзю в течение длительного времени с успехом противостоят меньшие по абсолютной ценности силы. Неудачное расположение неприятельских сил и, наоборот, активность своих фигур.

**4. Эндшпиль.**

*Теория:* Пешечные окончания. Дефекты пешечной структуры (наличие сдвоенных пешек, изолированных, отсталых пешек). Пассивная позиция короля. Понятие Цугцванга. Различные фигуры против пешек. Точные позиции и этюды, без знания которых нет настоящей технической грамотности. Позиции в соотношении Кр+К против Кр+п. Позиции, где ладья борется против одной или двух пешек.

**5. Дебют.**

 *Теория:* Открытые дебюты. Стратегические идеи и цели открытых дебютов. Полуоткрытые дебюты. Стратегические идеи и цели полуоткрытых дебютов. Закрытые дебюты. Стратегические идеи и цели закрытых дебютов.

**6. История шахмат. Чемпионы мира.**

*Теория:* Анализ творчества чемпионов мира и их краткая биография.

**7. Шахматный кодекс.**

*Теория:* Необходимость соблюдения каждым шахматистом, независимо от его квалификации, нравственно-этических норм. Знакомство с шахматным кодексом РФ, международными правилами ФИДЕ. Системы проведения соревнований: круговая, олимпийская, швейцарская.

**8. Турниры.**

*Практика:* Провести турниры внутри группы, включая «Шахматный турнир семейных команд». Участвуют в соревнованиях районных, городских, международных. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Shredder Classic 3», «Шахматные комбинации»

**9. Анализ партий.**

*Практика:* Анализировать партии, либо индивидуально, когда другие ещё играют партии, либо в присутствии всей группы с обсуждением ошибок.

**10. Консультационные партии.**

*Практика:* Играть консультационные партии. Например, две команды учащихся играют между собой, либо педагог против команды учащихся.

**11.Блиц – турниры.**

*Практика:* Провести турниры с контролем времени по 5 минут каждому участнику.

**12.Сеанс одновременной игры.**

*Практика:* Провести сеанс одновременной игры. В начале и в конце учебного года.

**13. Итоговое занятие.**

*Практика:* Провести анализ результатов учащихся. Определить дальнейшие планы. Вручить призы по итогам года.