

Муниципальное автономное учреждение «детский
загородный оздоровительный лагерь «Искорка» ГО
Рефтинский

Утверждаю директор
МАУ «ДЗОЛ «Искорка»
_____ О. В. Кочнева
Приказ № _____
от «___» _____ 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Шахматная лаборатория мышления»

Возраст обучающихся:
10–17 лет
Срок реализации: 34 часа

Автор-составитель: Русин
Н.В., заместитель директора
по воспитательной работе

ГО Рефтинский
2026

Паспорт программы

Вид программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Название программы	«Шахматная лаборатория мышления»
Аннотация программы	В процессе работы с шахматными фигурами и доской дети в форме разнообразных игровых, практических и интегрированных занятий знакомятся с историей и возможностями древней игры, изучают правила хода фигур, цель партии и базовые тактические приемы. Учащиеся последовательно осваивают искусство ведения шахматной борьбы: сначала учатся простейшим комбинациям и матованию одинокого короля, затем переходят к анализу позиций и самостоятельному построению стратегии игры. У детей развивается умение реализовывать творческие и логические замыслы, свободно и умело комбинировать различные тактические элементы (связки, двойные удары, отвлечение), применять знание основных принципов разыгрывания дебюта, миттельшпиля и эндшпиля, а также навыки записи партий и работы с шахматными часами. Программа направлена на гармоничное развитие аналитического мышления, внимания и волевых качеств личности.
Актуальность программы	В современном мире, перенасыщенном информацией и «клиповым» сознанием, способность к длительной концентрации, анализу и стратегическому планированию становится дефицитным и ценным навыком. Шахматы в этом контексте выступают не просто как игра, а как интеллектуальный фитнес, тренирующий нейронные связи. Новизна данной программы заключается в интеграции классического шахматного образования с элементами проектной деятельности и спортивной психологии. В отличие от типовых программ, мы смещаем акцент с простого заучивания дебютов на осознанное моделирование игры: учащиеся учатся не только играть, но и анализировать собственное мышление, вести «дневник шахматиста» и разрабатывать личные стратегии подготовки к турнирам.
Форма обучения	Очная
По содержательной направленности	Физкультурно-спортивная
Принцип составления	Составительская
Сроки реализации программы	Объём программы – 34 часа. Срок реализации – 3 недели.
Возрастная категория контингента, особенности контингента	10–17 лет. Без ограничений
Форма организации деятельности	Спортивное объединение
Охват обучающихся	Групповые и индивидуальные занятия
Характер познавательной	Репродуктивный, алгоритмический, объяснительно-иллюстративный метод, исследовательский метод

активности	обучения, частично-поисковый (эвристический) метод, решение проблемных задач
Уровень освоения программы	Базовый
Приоритет педагогических задач	Обучающие, развивающие, воспитательные
Цель программы	Формирование устойчивого интереса к интеллектуальной деятельности, развитие когнитивных способностей (логическое и вариативное мышление, память, внимание) и личностных качеств (целеустремленность, стрессоустойчивость) через обучение игре в шахматы и погружение в культуру шахматного творчества.
Задачи программы	Обучающие: - сформировать представление детей о шахматах как о виде спорта, науке и искусстве, об истории их возникновения и роли в мировой культуре; - познакомить обучающихся с шахматной доской, фигурами, правилами их хода и взаимодействия, базовыми понятиями (шах, мат, пат, рокировка, взятие на проходе); - научить записывать шахматные партии с помощью полной и краткой нотации, читать диаграммы и пользоваться шахматными часами; - обучить основным тактическим приемам (двойной удар, связка, отвлечение, завлечение, сквозное нападение) и применению их в игре; - научить разыгрывать простейшие окончания (мат одинокому королю, пешечный эндшпиль, правило квадрата, оппозиция); - подвести к пониманию стратегии игры: дебютные принципы, борьба за центр, оценка позиции, слабые и сильные поля; - способствовать самостоятельному анализу сыгранных партий, поиску ошибок и путей их исправления Развивающие: - сформировать умения работать в парах и малых группах при разборе позиций, представлять и аргументировать свою точку зрения, вести дискуссию о выборе хода; - способствовать формированию устойчивого интереса к интеллектуальным играм и шахматному творчеству; - способствовать развитию логического, вариативного и абстрактного мышления, умения просчитывать варианты наперед; - способствовать развитию зрительной памяти, концентрации внимания и умения распределять его в условиях ограниченного времени (цейтнот); - способствовать развитию пространственного воображения и способности мысленно перемещать фигуры по доске; - поддерживать инициативу в принятии нестандартных решений, поиске оригинальных комбинаций и ловушек; - способствовать развитию волевых качеств: стремления к победе, умения достойно принимать поражение и извлекать из него уроки; - способствовать развитию умения анализировать результаты своей игры и корректировать стратегию. Воспитательные: - способствовать воспитанию чувства уважения к

	сопернику (рукопожатие до и после партии, соблюдение этикета); - способствовать воспитанию бережного отношения к шахматному инвентарю (фигурам, доскам, часам); - формировать навыки конструктивного взаимодействия в коллективе, умение радоваться успехам товарищей и поддерживать их при неудачах; - способствовать воспитанию трудолюбия, терпения, усидчивости и ответственности за свои решения; - воспитывать самодисциплину, честность и принципы честной борьбы (не подсказывать, не мешать сопернику); - формировать адекватную самооценку и умение критически относиться к своим достижениям.
Планируемые результаты освоения программы	Предметные: - сформированы представления о шахматах как о виде спорта, науке и искусстве, об истории их возникновения и развития, о выдающихся шахматистах прошлого и современности; - знают шахматную доску, названия и обозначения полей, правила хода и взятия каждой фигуры, специальные ходы (рокировка, взятие на проходе); - владеют шахматной нотацией: умеют записывать партии полной и краткой записью, читать и воспроизводить позиции по диаграммам; - умеют правильно расставлять фигуры перед игрой, пользоваться шахматными часами, соблюдать правила этикета и шахматного кодекса; - владеют основными тактическими приемами (двойной удар, связка, отвлечение, завлечение, сквозное нападение) и применяют их в игровой практике; - умеют ставить мат одинокому королю (двумя ладьями, ферзем и королем, ладьей и королем) из любой позиции; - знают принципы разыгрывания дебюта (борьба за центр, быстрое развитие фигур, безопасность короля), умеют избегать простейших дебютных ловушек; - владеют навыками анализа позиции: умеют оценивать материальное соотношение, пешечную структуру, наличие открытых линий и слабых полей; - умеют решать тактические задачи и этюды в 2–3 хода, находить комбинации в собственных партиях; - способны самостоятельно проводить анализ сыгранной партии, выявлять ошибки и делать выводы. Метапредметные: - сформированы умения работать в парах и малых группах при разборе позиций, представлять и аргументировать свою точку зрения, вести дискуссию о выборе хода или стратегии; - проявляют устойчивый интерес к интеллектуальным

	играм и шахматному творчеству; -развито логическое, вариативное и абстрактное мышление, умение просчитывать варианты на несколько ходов вперед; -развита зрительная память, концентрация внимания и способность распределять его в условиях ограниченного времени (цейтнот); -развито пространственное воображение, умение мысленно перемещать фигуры по доске и прогнозировать развитие событий; -владеют навыками самоанализа: умеют оценивать свои сильные и слабые стороны как игрока, анализировать причины побед и поражений; -самостоятельно принимают решения в сложных игровых ситуациях, проявляют инициативу в поиске нестандартных комбинаций; -развито стремление к достижению поставленной цели, умение мобилизовать ресурсы для победы; -умеют планировать свою деятельность (например, распределять время на обдумывание ходов), контролировать и корректировать свои действия. Личностные: -воспитаны чувства уважения к сопернику (рукопожатие до и после партии, корректное поведение во время игры, умение достойно принимать поражение); -воспитаны чувства бережного отношения к шахматному инвентарю (фигурам, доскам, часам) и результатам своего труда; -сформированы навыки конструктивного взаимодействия в коллективе, умение радоваться успехам товарищей и поддерживать их при неудачах; -проявляют трудолюбие, терпение, усидчивость и ответственность за свои решения; -сформированы самодисциплина, честность и приверженность принципам честной борьбы (не подсказывать, не мешать сопернику, соблюдать правила); сформирована адекватная самооценка, умение критически относиться к своим достижениям и работать над ошибками.
ФИО педагога, квалификация педагога	Русин Никита Вячеславович
Наименование учреждения, в котором реализуется программа	МАУ «ДЗОЛ «Искорка»

1 Комплекс основных характеристик образования

1.1 Пояснительная записка

Настоящая программа, разработана в соответствии со следующими документами:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп.);
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
3. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года»;
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196»;
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Шахматы официально признаны видом спорта в Российской

Федерации (приказ Минспорта России от 20.03.2017 № 207). Физкультурно-спортивная направленность данной программы обусловлена тем, что шахматная игра требует от участников высокой степени концентрации, психологической устойчивости, физической выносливости (в условиях длительных турниров) и строгого соблюдения правил соревнований. Как и любой другой вид спорта, шахматы воспитывают целеустремленность, волю к победе, умение достойно принимать поражение и мобилизовать резервы организма для достижения результата. Программа ориентирована на общее физическое и интеллектуальное развитие, укрепление нервной системы и формирование здорового образа жизни через регулярные тренировки и соревновательную деятельность.

Актуальность программы

В современном информационном обществе наблюдается снижение способности детей к длительной концентрации внимания, анализу информации и стратегическому планированию. Шахматы выступают эффективным инструментом развития когнитивных навыков, необходимых для успешной учебной и профессиональной деятельности. Кроме того, шахматы предоставляют альтернативу пассивному досугу, формируют культуру общения и здорового соперничества. Программа отвечает запросам родителей и общества на развитие интеллектуально одаренных детей и организацию содержательного досуга подростков.

Новизна программы заключается в интеграции классического шахматного образования с элементами спортивной психологии и проектной деятельности. В отличие от традиционных программ, акцент смещен на осознанное моделирование игры, ведение личного «дневника шахматиста», анализ собственного мышления и разработку индивидуальных стратегий подготовки к турнирам. Такой подход позволяет учащимся не просто заучивать дебютные варианты, а понимать логику шахматной борьбы и переносить полученные навыки (планирование, прогнозирование, рефлексия) в повседневную жизнь.

Отличительные особенности программы

Программа построена по модульному принципу и учитывает разновозрастной состав группы (10–17 лет) через уровневую дифференциацию:

Уровень А (10–12 лет) – освоение базовых алгоритмов, акцент на тактику и игровую практику;

Уровень Б (13–14 лет) – аналитический подход, изучение классических партий, основы стратегии;

Уровень В (15–17 лет) – самостоятельное исследование дебютной теории, турнирная практика.

Адресат программы – воспитанники в возрасте от 10 до 17 лет,

проявляющие интерес к шахматам и интеллектуальным играм. Набор в группу осуществляется на добровольной основе без предварительного отбора. Допускается одновременное обучение детей разного возраста и уровня подготовки. Одновременно на занятие присутствует 10 человек.

Срок реализации программы – 34 учебных часа, 21 день.

Формы и режим занятий

Занятия проводятся 1 раз в день по 1 академическому часу (продолжительность часа – 45 минут).

Перечень форм обучения: очная; фронтальная, групповая.

Перечень видов занятий: групповые, индивидуальные, работа в парах, турниры, сеансы одновременной игры, анализ партий, лекции с использованием демонстрационной доски, практикумы по решению задач, конкурсы, соревнования.

Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы: текущий контроль (решение задач, тематические зачеты), промежуточная аттестация (блиц-турниры), итоговая аттестация (турнир по швейцарской или круговой системе, выполнение нормативов, защита проекта – анализ партии).

1.2 Цели и задачи программы

Цель: Формирование устойчивого интереса к интеллектуальной деятельности, развитие когнитивных способностей (логическое и вариативное мышление, память, внимание) и личностных качеств (целеустремленность, стрессоустойчивость) через обучение игре в шахматы и погружение в культуру шахматного творчества. **Задачи:**

Обучающие:

- сформировать представление детей о шахматах как о виде спорта, науке и искусстве, об истории их возникновения и роли в мировой культуре;
- познакомить обучающихся с шахматной доской, фигурами, правилами их хода и взаимодействия, базовыми понятиями (шах, мат, пат, рокировка, взятие на проходе);
- научить записывать шахматные партии с помощью полной и краткой нотации, читать диаграммы и пользоваться шахматными часами;
- обучить основным тактическим приемам (двойной удар, связка, отвлечение, завлечение, сквозное нападение) и применению их в игре;
- научить разыгрывать простейшие окончания (мат одиночному королю, пешечный эндшпиль, правило квадрата, оппозиция);
- подвести к пониманию стратегии игры: дебютные принципы, борьба за центр, оценка позиции, слабые и сильные поля;
- способствовать самостоятельному анализу сыгранных партий, поиску ошибок и путей их исправления

Развивающие:

- сформировать умения работать в парах и малых группах при разборе позиций, представлять и аргументировать свою точку зрения, вести дискуссию о выборе хода;
- способствовать формированию устойчивого интереса к

интеллектуальным играм и шахматному творчеству;

- способствовать развитию логического, вариативного и абстрактного мышления, умения просчитывать варианты наперед;
- способствовать развитию зрительной памяти, концентрации внимания и умения распределять его в условиях ограниченного времени (цейтнот);
- способствовать развитию пространственного воображения и способности мысленно перемещать фигуры по доске;
- поддерживать инициативу в принятии нестандартных решений, поиске оригинальных комбинаций и ловушек;
- способствовать развитию волевых качеств: стремления к победе, умения достойно принимать поражение и извлекать из него уроки;
- способствовать развитию умения анализировать результаты своей игры и корректировать стратегию.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию чувства уважения к сопернику (рукопожатие до и после партии, соблюдение этикета);
- способствовать воспитанию бережного отношения к шахматному инвентарю (фигурам, доскам, часам);
- формировать навыки конструктивного взаимодействия в коллективе, умение радоваться успехам товарищей и поддерживать их при неудачах;
- способствовать воспитанию трудолюбия, терпения, усидчивости и ответственности за свои решения;
- воспитывать самодисциплину, честность и принципы честной борьбы (не подсказывать, не мешать сопернику);
- формировать адекватную самооценку и умение критически относиться к своим достижениям.

1.3 Учебный план

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
Модуль 1. Азбука шахматного королевства					
1.	- Шахматы: история и география (легенды, доска, нотация) - Фигуры: иерархия (названия, начальная позиция)	2	1.5	0.5	Устный опрос, Расстановка фигур на время.
2.	- Ладья и Слон (ходы, линии, взаимодействие) - Ферзь и Конь (особенности ходов, «конь-разведчик»)	2	1	1	Упражнения на перекрестный огонь, Решение задач на маршруты.
3.	- Пешка и Король (ход пешки, превращение, ход короля) - Шах и защита от шаха (три способа защиты)	2	1	1	Задачи на превращение пешки, найти все защиты в позиции.
4.	- Мат и Пат (определения, сходство и различие)	2	0.5	1.5	Различие мата и пата, примеры, Мини-турнир

	- Контрольный блиц (игровая практика)				(блиц)
Модуль 2. Тактическое фехтование					
5.	- Ценность фигур (пешечный эквивалент, размен) - Двойной удар конем (коневая вилка)	2	0.5	1.5	Оценка выгоды размена, решение задач на вилку
6.	- Вилка пешкой и ферзем - Связка. Виды связок (полная, неполная)	2	0.5	1.5	Задачи на вилку разными фигурами, нахождение связки в позициях
7.	- Отвлечение и завлечение (тактические приемы) - Комбинации на уничтожение защиты	2	0.5	1,5	Решение комбинаций, задачи на жертву
8.	- Рентген (сквозное нападение) - Контрудар (встречная комбинация, ловушки)	2	1	1	Нахождение «рентгеновских лучей», разбор ловушек, контрудар
9.	- Тактический конкурс №1 (решение задач по всем темам) - Игровая практика с анализом	2	0	2	Письменный зачет (20 задач)
Модуль 3. Стратегическое мастерство					
10.	- Три кита шахмат: дебют, миттельшпиль, эндшпиль - Законы дебюта (центр, развитие, безопасность)	2	2	0	Тест на определение стадии
11.	- Дебютные ловушки (детский мат, ловушки в открытых дебютах) - Пешечная структура (сильные/слабые пешки, изолятор)	2	1	1	Разыгрывание ловушек в парах, анализ пешечных слабостей
12.	- Открытые и полуоткрытые линии (вторжение ладей) - Слон против коня (сравнительная сила)	2	1	1	Захват линии в игровых позициях, оценка позиции, выбор размена
13.	- Атака на короля (пешечный штурм, жертвы) - Анализ классики (разбор партии Алехина, Капабланки)	2	1	1	Создание атаки в упражнениях, групповой анализ
Модуль 4. Искусство окончания					
14.	- Король в эндшпиле (правило квадрата) - Оппозиция (ближняя, дальняя, ключевые поля)	2	1	1	Задачи на квадрат, упражнения на оппозицию
15.	- Мат тяжелыми фигурами (две ладьи, ферзь и король) - Мат ладьей и королем (метод оттеснения)	2	1	1	Постановка мата из любой позиции, тренировка в парах
16.	- Пешка против короля (проведение пешки,	2	1	1	Решение пешечных окончаний, типовые

	цугцванг) - Легкие фигуры в эндшпиле (конь против пешек, слон против пешек)				позиции
17.	- Этикет и правила FIDE (поведение, часы, запись) - Итоговый турнир (контроль времени 15 минут)	2	1	1	Тест по правилам, соревнование, определение победителей
Итого:		34	15.5	18.5	

1.4 Содержание учебного плана

Модуль 1. Азбука шахматного королевства

Тема 1.1. Шахматы: история и география

Теория: Легенды о возникновении шахмат (Чатуранга, Шатрандж). Шахматы как отражение военных действий и философии Востока. Знакомство с шахматной доской: количество полей, цвет, горизонтали, вертикали, диагонали. Понятие шахматной нотации: адрес каждого поля (буква + цифра).

Практика: Интерактивная игра «Найди координаты» на время.

Ориентирование на доске: показать заданное поле, назвать поле указанной фигуры. Расстановка фигур в начальную позицию.

Тема 1.2. Фигуры и их иерархия

Теория: Названия шахматных фигур, их внешний вид и символическое значение. Начальная позиция: расположение белых и черных фигур.

Сравнение фигур с родами войск (пехота — пешки, тяжелая артиллерия — ладьи, легкая — слоны, разведка — кони, главнокомандующий — король).

Практика: Дидактическая игра «Волшебный мешочек» (угадать фигуру на ощупь). Игра «Кто быстрее расставит фигуры» (на время). Упражнение «Секретная фигура» (назвать все фигуры, кроме загаданной).

Тема 1.3. Ладья и Слон

Теория: Ходы ладьи (по горизонталям и вертикалям). Ходы слона (по диагоналям). Белопольные и чернопольные слоны. Понятие «дальнобойная фигура». Взаимодействие ладьи и слона.

Практика: Упражнения на перекрестный огонь: ладья против ладьи, слон против слона. Игра на ограниченном количестве фигур («игра на уничтожение»). Решение задач: «Куда может пойти фигура?», «Съешь фигуру противника».

Тема 1.4. Ферзь и Конь

Теория: Ферзь — самая сильная фигура (сочетает ходы ладьи и слона). Конь — фигура с самым сложным ходом (буква «Г»). Способность коня перепрыгивать через другие фигуры.

Практика: Игровые упражнения «Конь-разведчик» (добраться до заданной клетки минимальным числом ходов). Задачи на маршруты коня и ферзя. Игра «Один в поле воин» (одна фигура должна побить все вражеские).

Тема 1.5. Пешка и Король

Теория: Ход пешки (вперед на одно поле, первый ход — на два). Взятие пешкой (только по диагонали). Превращение пешки (достигнув последней горизонтали, превращается в любую фигуру, кроме короля). Взятие на проходе. Ход короля (на одно поле в любую сторону). Значение короля — его нельзя оставлять под боем.

Практика: Решение задач на превращение пешки. Упражнения «Пешечный бой» (игра только пешками). Задачи на безопасность короля.

Тема 1.6. Шах и защита от шаха

Теория: Понятие «шах» (нападение на короля). Три способа защиты от шаха: уйти королем, закрыться своей фигурой, сбить атакующую фигуру. Открытый и двойной шах (понятие).

Практика: Решение позиций: «Шах или не шах?», «Найди все способы защиты от шаха». Игровые упражнения на малом количестве фигур.

Тема 1.7. Мат и Пат

Теория: Определение «мата» (король под шахом и нет защиты). Цель игры. Определение «пата» (король не под шахом, но нет ни одного легального хода). Сходство и различие между матом и патом. Примеры патовых ловушек.

Практика: Решение задач «Мат в один ход». Разбор позиций «Пат или не пат?». Составление простейших матовых конструкций.

Тема 1.8. Контрольный блиц

Теория: Повторение правил этикета: рукопожатие до и после партии, запрет разговоров во время игры, правило «тронул — ходи».

Практика: Проведение блиц-турнира с контролем времени 5–7 минут каждому. Первичная диагностика игрового уровня.

Модуль 2. Тактическое фехтование

Тема 2.1. Ценность фигур. Размен

Теория: Понятие «пешечный эквивалент»: пешка = 1, конь и слон = 3, ладья = 5, ферзь = 9. Король — бесценен. Что такое «качество» (ладья против легкой фигуры). Равноценный и неравноценный размен. Когда размен выгоден.

Практика: Упражнения на оценку позиции: «Кто сильнее?», «Обе армии равны» (набрать одинаковую сумму очков). Игровые ситуации на выгодный размен.

Тема 2.2. Двойной удар конем

Теория: Понятие «вилка» — одновременное нападение на две (и более) фигуры. Особенности коневой вилки: конь атакует фигуры, стоящие на полях того же цвета. Создание вилки путем нападения на более ценную фигуру.

Практика: Решение тематических задач «Найди коневую вилку». Составление своих позиций с вилкой. Игра «Кто больше поставит вилок».

Тема 2.3. Вилка пешкой и ферзем

Теория: Пешечная вилка (пешка атакует две фигуры по диагонали). Ферзевая вилка (ферзь атакует по горизонтали, вертикали и диагонали). Особенности вилок разными фигурами.

Практика: Комплексное решение задач на все виды вилок. Конкурс на скорость решения.

Тема 2.4. Связка. Виды связок

Теория: Понятие «связка»: фигура не может уйти с линии атаки, так как за ней стоит более ценная фигура (обычно король или ферзь). Полная связка (нельзя ходить) и неполная (ходить можно, но опасно). Как использовать связку для атаки.

Практика: Нахождение связки в позициях. Упражнения «Напади на связанную фигуру». Решение задач на выигрыш материала через связку.

Тема 2.5. Отвлечение и завлечение

Теория: Тактический прием «отвлечение» — заставить фигуру противника покинуть важное поле. Прием «завлечение» — заманить короля или фигуру под мат или уничтожение.

Практика: Решение комбинаций на тему отвлечения и завлечения. Разбор классических примеров из партий мастеров.

Тема 2.6. Комбинации на уничтожение защиты

Теория: Идея жертвы: пожертвовать фигуру, чтобы уничтожить защитника ключевого поля или фигуры. Расчет вариантов: «стоит ли жертва?».

Практика: Задачи на жертву фигуры для уничтожения защиты мата или выигрыша материала. Работа в парах: проверка расчетов друг друга.

Тема 2.7. Сквозное нападение (Рентген)

Теория: Понятие «рентгеновского луча» (сквозного действия) — дальнобойная фигура атакует через фигуру противника. Особенности рентгена ладьей и слоном.

Практика: Нахождение рентгеновских атак в позициях. Решение задач на использование сквозного нападения для выигрыша.

Тема 2.8. Контрудар

Теория: Понятие «контрудар» или «встречная комбинация». Как наказать противника за опрометчивый ход (например, за жадность). Ловушки в дебюте и миттельшпиле.

Практика: Разбор типичных ловушек и контрударов. Разыгрывание позиций, где можно применить контрудар.

Тема 2.9. Тактический конкурс №1

Теория: Инструктаж по выполнению заданий. Повторение всех пройденных тактических приемов.

Практика: Письменный зачет: решение 20 задач на темы «вилка», «связка», «отвлечение», «завлечение», «рентген», «контрудар». Индивидуальная работа. Подведение итогов, разбор ошибок.

Тема 2.10. Игровая практика с анализом

Теория: Правила записи партии (полная и краткая нотация). Значение анализа для роста мастерства.

Практика: Игровая сессия с записью партий. Разбор наиболее показательных партий в группе: выявление тактических ударов, ошибок, упущенных возможностей.

Модуль 3. Стратегическое мастерство

Тема 3.1. Три стадии шахматной партии

Теория: Дебют (начало), миттельшпиль (середина), эндшпиль (окончание). Основные задачи каждой стадии. Примеры переходов между стадиями.

Практика: Тест: определить стадию партии по предложенным позициям. Просмотр фрагментов партий гроссмейстеров.

Тема 3.2. Законы дебюта

Теория: Главные принципы: борьба за центр (пешки и фигуры), быстрое развитие легких фигур (коней и слонов), безопасность короля (рокировка), не ходить дважды одной фигурой в дебюте, не выводить ферзя рано. Почему важна рокировка.

Практика: Разыгрывание учебных дебютных позиций. Оценка: кто лучше развил фигуры. Игра «Нарушитель» (один ученик нарушает правила дебюта, второй должен это использовать).

Тема 3.3. Дебютные ловушки

Теория: Что такое дебютная ловушка. Примеры ловушек: детский мат, ловушка в защите двух коней, ловушка в ферзевом гамбите. Как не попадаться в ловушки.

Практика: Разыгрывание ловушек в парах. Анализ: почему ход проигрывает. Составление простейших ловушек.

Тема 3.4. Пешечная структура

Теория: Пешки — «душа позиции». Понятие сильных и слабых пешек. Изолированные, сдвоенные, отсталые, висячие пешки. Пешечный центр и его значение.

Практика: Анализ пешечных структур в известных партиях. Упражнения на определение слабых пешек в позиции.

Тема 3.5. Открытые и полуоткрытые линии

Теория: Что такое открытая линия (нет пешек). Что такое полуоткрытая линия (есть пешки только одного цвета). Захват открытой линии ладьями. Вторжение на 7-ю (2-ю) горизонталь.

Практика: Упражнения на захват открытой линии. Игровые позиции: кто быстрее займет линию ладьей.

Тема 3.6. Слон против коня

Теория: Сравнительная сила слона и коня. В каких позициях слон сильнее (открытые позиции, двухфланговая игра). В каких позициях конь сильнее

(закрытые позиции, блокировка пешек). Понятие «хороший» и «плохой» слон.

Практика: Оценка позиций: какую фигуру выгоднее оставить. Упражнения на выбор размена.

Тема 3.7. Атака на короля

Теория: Условия успешной атаки: перевес в силах, ослабленная позиция короля противника. Атака при односторонних и разносторонних рокировках. Пешечный штурм. Типичные жертвы на пунктах f2/f7, h2/h7.

Практика: Решение позиций на атаку короля. Разыгрывание атакующих комбинаций. Игра «Атакующий против защитника».

Тема 3.8. Анализ классики

Теория: Знакомство с творчеством чемпионов мира (Поль Морфи, Александр Алехин, Хосе Рауль Капабланка). Идеи их партий.

Практика: Групповой анализ одной знаменитой партии (например, «Неувядаемая партия» или партия Алехина против Нимцовича). Выделение стратегического плана, ключевых моментов. Презентация выводов каждой группой.

Модуль 4. Искусство окончания

Тема 4.1. Король в эндшпиле. Правило квадрата

Теория: В эндшпиле король становится активной фигурой. Правило квадрата: как определить, успеет ли король задержать проходную пешку.

Практика: Задачи на применение правила квадрата. Упражнения «Успеет — не успеет».

Тема 4.2. Оппозиция

Теория: Понятие оппозиции (противостояние королей). Ближняя и дальняя оппозиция. Ключевые поля. Значение оппозиции в пешечных окончаниях.

Практика: Упражнения на оппозицию: «Кто займет оппозицию». Решение пешечных окончаний.

Тема 4.3. Мат тяжелыми фигурами

Теория: Алгоритмы матования одинокого короля. Мат двумя ладьями (линейный мат). Мат ферзем и королем (метод оттеснения). Типичные ошибки.

Практика: Постановка мата из любой позиции в парах. Тренировка на доске. Контрольное упражнение: поставить мат за минимальное число ходов.

Тема 4.4. Мат ладьей и королем

Теория: Сложность мата ладьей. Метод оттеснения короля на край доски с помощью оппозиции и шахов ладьей.

Практика: Тренировочные упражнения в парах. Отработка алгоритма до автоматизма.

Тема 4.5. Пешечный эндшпиль: пешка против короля

Теория: Проведение пешки в ферзи. Король помогает своей пешке. Понятие цугцванга (положение, в котором любой ход ухудшает позицию).

Практика: Решение пешечных окончаний разной сложности. Задачи на цугцванг.

Тема 4.6. Легкие фигуры в эндшпиле

Теория: Конь против пешек: конь может задерживать пешки, но не всегда. Слон против пешек: слон легко задерживает пешки на диагонали. Типичные ничейные позиции.

Практика: Разбор и проигрывание типовых позиций с легкими фигурами.

Тема 4.7. Этикет и правила FIDE

Теория: Подробный разбор правил FIDE (Международной шахматной федерации): правило «тронул — ходи», правило «руку отнял — ход сделан», правила работы с часами (как правильно переключать, фиксация просрочки времени). Поведение во время турнира: запрет на подсказки, использование телефонов.

Практика: Тест на знание правил. Моделирование ситуаций: просрочка времени, невозможный ход.

Тема 4.8. Итоговый турнир

Теория: Принципы проведения турниров (швейцарская или круговая система). Распределение мест.

Практика: Проведение итогового турнира с контролем времени 15 минут каждому. Запись партий. По окончании — анализ лучших партий, награждение победителей. Вручение сертификатов.

1.5 Планируемые результаты реализации программы. Результаты:

Предметные:

- сформированы представления о шахматах как о виде спорта, науке и искусстве, об истории их возникновения и развития, о выдающихся шахматистах прошлого и современности;
- знают шахматную доску, названия и обозначения полей, правила хода и взятия каждой фигуры, специальные ходы (рокировка, взятие на проходе);
- владеют шахматной нотацией: умеют записывать партии полной и краткой записью, читать и воспроизводить позиции по диаграммам;
- умеют правильно расставлять фигуры перед игрой, пользоваться шахматными часами, соблюдать правила этикета и шахматного кодекса;
- владеют основными тактическими приемами (двойной удар, связка, отвлечение, завлечение, сквозное нападение) и применяют их в игровой практике;
- умеют ставить мат одиночному королю (двумя ладьями, ферзем и королем, ладьей и королем) из любой позиции;
- знают принципы разыгрывания дебюта (борьба за центр, быстрое развитие фигур, безопасность короля), умеют избегать простейших дебютных

ловушек;

- владеют навыками анализа позиции: умеют оценивать материальное соотношение, пешечную структуру, наличие открытых линий и слабых полей;
- умеют решать тактические задачи и этюды в 2–3 хода, находить комбинации в собственных партиях;
- способны самостоятельно проводить анализ сыгранной партии, выявлять ошибки и делать выводы.

Метапредметные:

- сформированы умения работать в парах и малых группах при разборе позиций, представлять и аргументировать свою точку зрения, вести дискуссию о выборе хода или стратегии;
- проявляют устойчивый интерес к интеллектуальным играм и шахматному творчеству;
- развито логическое, вариативное и абстрактное мышление, умение просчитывать варианты на несколько ходов вперед;
- развита зрительная память, концентрация внимания и способность распределять его в условиях ограниченного времени (цейтнот);
- развито пространственное воображение, умение мысленно перемещать фигуры по доске и прогнозировать развитие событий;
- владеют навыками самоанализа: умеют оценивать свои сильные и слабые стороны как игрока, анализировать причины побед и поражений;
- самостоятельно принимают решения в сложных игровых ситуациях, проявляют инициативу в поиске нестандартных комбинаций;
- развито стремление к достижению поставленной цели, умение мобилизовать ресурсы для победы;
- умеют планировать свою деятельность (например, распределять время на обдумывание ходов), контролировать и корректировать свои действия.

Личностные:

- воспитаны чувства уважения к сопернику (рукопожатие до и после партии, корректное поведение во время игры, умение достойно принимать поражение);
- воспитаны чувства бережного отношения к шахматному инвентарю (фигурам, доскам, часам) и результатам своего труда;
- сформированы навыки конструктивного взаимодействия в коллективе, умение радоваться успехам товарищей и поддерживать их при неудачах;
- проявляют трудолюбие, терпение, усидчивость и ответственность за свои решения;
- сформированы самодисциплина, честность и приверженность принципам честной борьбы (не подсказывать, не мешать сопернику, соблюдать правила);
- сформирована адекватная самооценка, умение критически относиться к своим достижениям и работать над ошибками.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

День смены	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Тема занятия																	
1. Шахматы: история и география (легенды, доска, нотация)	З																
2. Фигуры: иерархия (названия, начальная позиция)	З																
3. Ладья и Слон (ходы, линии, взаимодействие)		З															
4. Ферзь и Конь (особенности ходов, «конь-разведчик»)		З															
5. Пешка и Король (ход пешки, превращение, ход короля)			З														
6. Шах и защита от шаха (три способа защиты)			З														
7. Мат и Пат (определения, сходство и различие)				З													
8. Контрольный блиц (игровая практика)				И													
9. Ценность фигур (пешечный эквивалент, размен)					З												
10. Двойной удар конем (коневая вилка)					З												
11. Вилка пешкой и ферзем						З											
12. Связка. Виды связок (полная, неполная)						З											
13. Отвлечение и завлечение (тактические приемы)							З										
14. Комбинации на уничтожение защиты							З										
15. Рентген (сквозное нападение)								З									
16. Контрудар (встречная комбинация, ловушки)								З									
17. Тактический конкурс №1 (решение задач по всем темам)									И								
18. Игровая практика с анализом									И								
19. Три кита шахмат: дебют, миттельшпиль, эндшпиль										З							
20. Законы дебюта (центр, развитие, безопасность)										З							
21. Дебютные ловушки (детский мат, ловушки в открытых дебютах)											З						
22. Пешечная структура (сильные/слабые пешки, изолятор)											З						

23. Открытые и полуоткрытые линии (вторжение ладей)													3					
24. Слон против коня (сравнительная сила)													3					
25. Атака на короля (пешечный штурм, жертвы)														3				
26. Анализ классики (разбор партии Алехина, Капабланки)														И				
27. Король в эндшпиле (правило квадрата)															3			
28. Оппозиция (ближняя, дальняя, ключевые поля)															3			
29. Мат тяжелыми фигурами (две ладьи, ферзь и король)																3		
30. Мат ладьей и королем (метод оттеснения)																3		
31. Пешка против короля (проведение пешки, цугцванг)																	3	
32. Легкие фигуры в эндшпиле (конь против пешек, слон против пешек)																	3	
33. Этикет и правила FIDE (поведение, часы, запись)																		3
34. Итоговый турнир (контроль времени 15 минут)																		И

3 –занятие И – итоговое занятие

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в учебном кабинете, оснащенном следующим оборудованием:

- учебные столы и стулья (по количеству обучающихся) – не менее 10 посадочных мест;
- демонстрационная магнитная шахматная доска с комплектом фигур – 1 шт.;
- комплекты шахмат (доска + фигуры) – не менее 10 шт. (из расчета на пару обучающихся);
- шахматные часы механические или электронные – не менее 5 шт.;
- мультимедийный проектор и экран (или интерактивная доска) – 1 комплект;
- компьютер (ноутбук) для педагога с выходом в интернет – 1 шт.;
- флипчарт или магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- система поощрения (дипломы, грамоты, сертификаты, наклейки, значки).

Набор в группу производится на добровольной основе из числа воспитанников (возраст 10–17 лет), проявляющих интерес к шахматам и интеллектуальным играм. Специальной предварительной подготовки не требуется. Допускается формирование разновозрастных групп.

Кадровое обеспечение

Реализовывать данную программу может педагог дополнительного образования, обладающий знаниями в области педагогики и возрастной психологии, владеющий методикой преподавания шахмат, знакомый с правилами вида спорта «шахматы», шахматной нотацией, основами тактики и стратегии, а также умеющий работать с демонстрационной доской, шахматными часами и компьютерными шахматными программами (анализаторы, базы партий, онлайн-платформы).

Методические материалы

- учебно-методические пособия по шахматам для начинающих и продолжающих (авторские разработки, сборники задач);

- дидактические карточки с позициями и задачами по темам (тактика, стратегия, эндшпиль) – распечатанные на листах формата А4 для индивидуальной и групповой работы;
- технологические карты занятий (план-конспекты) для педагога;
- демонстрационные плакаты: шахматная доска с нотацией, ценность фигур, правила рокировки, правило квадрата;
- видеоуроки и записи партий чемпионов мира;
- банк шахматных задач и этюдов (в электронном и печатном виде);
- доступ к бесплатным шахматным интернет-платформам для тренировок и турниров.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный (рассказ, объяснение, беседа, лекция), наглядный (показ позиций на демонстрационной доске, презентации, видео), практический (решение задач, игровая практика, анализ партий), объяснительно-иллюстративный, репродуктивный (действия по образцу), частично поисковый, исследовательский, проблемный, игровой (дидактические игры, блиц-турниры), дискуссионный (обсуждение спорных позиций), проектный (анализ и презентация партий).

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, создание ситуации успеха, пример авторитетных шахматистов.

Формы организации образовательного процесса

- индивидуальная (работа над персональными ошибками, решение задач по уровню);
- парная (игра с партнером, взаимоанализ);
- групповая (фронтальное объяснение, групповое решение этюдов, командные турниры);
- индивидуально-групповая (сочетание индивидуальных заданий и коллективного обсуждения).

Формы организации учебного занятия

- лекция с демонстрацией на доске;
- практическое занятие (решение задач, разыгрывание позиций);
- турнир (блиц, рапид, классический контроль);
- сеанс одновременной игры;
- анализ партий (коллективный, индивидуальный);

- конкурс решения задач и этюдов;
- защита проекта (анализ выбранной партии или творческое задание);
- мастер-класс (приглашенного шахматиста или педагога);
- презентация достижений.

Педагогические технологии

- технология индивидуализации обучения (адаптация заданий под уровень учащегося);
- технология группового обучения (работа в малых группах над позициями);
- технология коллективного взаимообучения (объяснение сильными учениками более слабым);
- технология дифференцированного обучения (разноуровневые задания);
- технология разноуровневого обучения (выделение уровней А, Б, В);
- технология развивающего обучения (акцент на самостоятельное открытие знаний);
- технология проблемного обучения (постановка проблемной позиции и поиск решения);
- технология игрового обучения (дидактические игры, турниры);
- технология здоровьесбережения (физкультминутки, профилактика утомления, смена видов деятельности).

2.3 Формы аттестации/контроля образовательных результатов

Для отслеживания результативности освоения программы «Шахматная лаборатория мышления» на протяжении всего процесса обучения используются следующие виды контроля:

Входная диагностика

Проводится в первый день занятий с целью выявления начального уровня подготовки обучающихся, их интересов и возможностей для занятий шахматами. Форма проведения: беседа, игровая проба (короткая партия с педагогом или в парах), решение простейших логических задач.

Результаты входной диагностики позволяют педагогу скорректировать индивидуальный подход и распределить учащихся по уровням (А, Б, В) для дифференцированной работы.

Текущий контроль

Осуществляется в течение всего периода обучения после прохождения каждой темы (или модуля) для оценки усвоения материала, выявления пробелов и своевременной коррекции знаний. Текущий контроль проводится в различных формах:

Модуль / Тема	Формы текущего контроля
Модуль 1. Азбука шахматного королевства	Устный опрос по нотации; игра «Найди координаты»; расстановка фигур на время; упражнения на ходы фигур; решение задач «Шах или не шах?», «Мат в один ход»; блиц-турнир.
Модуль 2. Тактическое фехтование	Решение тематических задач (вилка, связка, отвлечение и т.д.); письменный зачет (тактический конкурс №1); анализ сыгранных партий; игровая практика с записью.
Модуль 3. Стратегическое мастерство	Тест на определение стадии партии; разыгрывание дебютных позиций; анализ пешечной структуры; групповой анализ классической партии; презентация выводов.
Модуль 4. Искусство окончания	Задачи на правило квадрата; упражнения на оппозицию; постановка мата из любой позиции (контрольное упражнение); тест по правилам FIDE.

Результаты текущего контроля фиксируются педагогом в журнале учета или индивидуальном портфолио учащегося.

Итоговый контроль

Проводится в конце обучения (последний день, занятие №34) с целью оценки уровня освоения программы за весь период и динамики личностного роста.

Формы итогового контроля:

- Итоговый турнир** – соревнование по швейцарской или круговой системе с контролем времени (15 минут каждому). Учитываются:
 - занятое место;
 - количество набранных очков;
 - качество игры (по оценке педагога).
- Защита творческого проекта** – индивидуальный анализ одной из сыгранных партий (собственной или классической) с комментариями, разбором ошибок и указанием ключевых моментов (для учащихся уровня В). Для уровня А и Б возможен упрощенный вариант: презентация «Моя лучшая партия» или «Дебютная ловушка, которую я запомнил».
- Контрольное решение задач** – выполнение итогового теста (10–15 задач на тактику, стратегию и эндшпиль).

Критерии оценки результатов

Высокий уровень (8–10 баллов):

- Учащийся свободно владеет шахматной нотацией, записывает партию без ошибок.
- Уверенно ставит мат одинокому королю любой комбинацией фигур.
- Решает тактические задачи в 2–3 хода (не менее 80% правильно).
- В турнире показывает стабильные результаты, демонстрирует понимание стратегии и плана игры.
- Соблюдает этикет, уважает соперника, умеет анализировать свои ошибки.

Средний уровень (4–7 баллов):

- Учащийся знает нотацию, но допускает единичные ошибки в записи.
- Ставит мат одинокому королю, но не всегда оптимальным способом.

- Решает базовые тактические задачи (не менее 50% правильно).
- В турнире чередует победы и поражения, допускает типичные ошибки (зевки).
- В основном соблюдает этикет, но может отвлекаться.

Низкий уровень (1–3 балла):

- Учащийся путается в нотации, с трудом записывает ходы.
- Не всегда может поставить мат одинокому королю.
- Решает менее 30% задач.
- В турнире проигрывает большинство партий из-за грубых ошибок.
- Требуем напоминания правил этикета.

2.4 Оценочные материалы при проведении форм аттестации

Оценка результатов освоения программы «Стратегия+: Шахматная лаборатория мышления» проводится с использованием комплекса оценочных материалов, позволяющих объективно измерить теоретические знания и практические умения обучающихся. Система оценки построена на сочетании количественных (баллы, проценты) и качественных (уровни, словесная характеристика) показателей.

1. Оценка теоретических знаний

Теоретическая подготовка проверяется с помощью опросников, тестовых заданий и дидактических игр, разработанных по каждой теме программы.

Примеры оценочных материалов:

1.1. Тест «Шахматная нотация» (для темы 1.1–1.2)

Цель: проверить знание обозначений полей и названий фигур.

Форма выполнения: индивидуальный письменный опрос.

Содержание:

1. Запиши обозначение следующих полей: (на диаграмме отмечены клетки).
2. Назови фигуру, которая стоит на поле e1 в начальной позиции.
3. Расставь фигуры на доске по записи: Белые – Kpg1, Lf1, пп. e2, f2, g2, h2.

Критерии оценки:

- 3 балла – все задания выполнены верно;
- 2 балла – допущены 1–2 ошибки;
- 1 балл – допущено более 3 ошибок.

1.2. Опросник «Правила игры» (для темы 3.1, 4.7)

Цель: проверить знание правил FIDE и шахматного этикета.

Форма выполнения: устный или письменный опрос (блиц-опрос).

Вопросы:

1. Что такое «рокировка» и при каких условиях она невозможна?
2. Что произойдет, если игрок тронул фигуру, но не может ею походить?
3. Как правильно переключать шахматные часы?
4. Можно ли во время партии пользоваться подсказками?

5. Чем отличается мат от пата?

Критерии оценки: правильный ответ на 4–5 вопросов – зачет.

1.3. Дидактическая игра «Верю – не верю»

Цель: в игровой форме проверить понимание пройденных тем.

Правила: педагог читает утверждение, ученики поднимают карточку «ДА» или «НЕТ». Например:

- «Пешка ходит назад» (нет);
- «Конь может перепрыгивать через фигуры» (да);
- «Ферзь стоит столько же, сколько ладья» (нет, ферзь = 9, ладья = 5);
- «Пат – это разновидность мата» (нет).

Оценка: фиксируется количество правильных ответов, ведется рейтинг.

2. Оценка практических умений

Практические навыки оцениваются через выполнение конкретных заданий, решение задач, игровую деятельность и турнирные результаты.

2.1. Решение тактических задач (Тема 2.9, итоговый контроль)

Цель: проверить сформированность тактического зрения.

Материал: карточки с 10–20 позициями на темы (вилка, связка, отвлечение, мат в 1–2 хода).

Форма проведения: индивидуальная работа с фиксацией ответов.

Критерии оценки:

- Высокий уровень – решено 80–100% задач;
- Средний уровень – решено 50–79% задач;
- Низкий уровень – решено менее 50% задач.

2.2. Контрольное упражнение «Поставь мат» (Тема 4.3–4.4)

Цель: проверить умение реализовать материальный перевес.

Задание: из заданной позиции поставить мат одинокому королю:

- вариант А – двумя ладьями;
- вариант Б – ферзем и королем;
- вариант В – ладьей и королем.

Оценка:

- «Зачтено» – мат поставлен не более чем за 15 ходов (для ладьи) или 10 ходов (для ферзя), без грубых ошибок.
- «Не зачтено» – алгоритм нарушен, фигуры потеряны, мат не поставлен за 20 ходов.

2.3. Анализ партии (проектная деятельность)

Цель: оценить способность к самоанализу и рефлексии.

Задание: проанализировать одну из своих турнирных партий (или классическую партию) по плану:

1. Запись партии (нотация).
2. Оценка дебюта (какие принципы соблюдены/нарушены).
3. Ключевой момент (где была допущена ошибка или сделан лучший ход).
4. Тактические приемы (были ли вилки, связки и т.д.).
5. Выводы (чему научила эта партия).

Критерии оценки (по 5-балльной шкале):

- 5 баллов – полный разбор, грамотная нотация, глубокая рефлексия;
- 4 балла – разбор выполнен, но есть неточности;
- 3 балла – разбор поверхностный, нотация с ошибками.

2.4. Игровая практика и турниры

Оценка игровых умений производится:

- **Словесно** – педагог комментирует успехи и ошибки в процессе игры («Молодец, заметил вилку!», «А здесь стоило подумать подольше»);
- **Через турнирные показатели** – количество очков, занятое место, рейтинг внутри группы;
- **Через признание сверстников** – обсуждение лучших партий, присвоение звания «Лучший тактик» или «Мастер защиты» по итогам модуля.

3. Критерии оценки уровней освоения программы (итоговая аттестация)

Критерий	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Теоретические знания	Безошибочно отвечает на вопросы по правилам, нотации, истории; свободно оперирует понятиями.	Допускает 1–2 ошибки в терминах или правилах, но в целом ориентируется.	Путается в базовых понятиях, не знает правил.
Тактическое зрение	Решает 80–100% задач; находит комбинации в своих партиях.	Решает 50–79% задач; иногда замечает тактические удары.	Решает менее 50% задач; не видит простых угроз.
Техника эндшпиля	Уверенно ставит мат любой комбинацией; знает правило квадрата и оппозицию.	Ставит мат, но с ошибками; иногда путает правило квадрата.	Не может поставить мат; не применяет базовые приемы.
Игровая практика	Стабильные результаты в турнире; выполняет разрядные нормы (при наличии).	Играет неровно, но показывает понимание стратегии.	Проигрывает большинство партий из-за зевков и незнания.
Самоанализ и рефлексия	Глубоко анализирует партии, делает выводы, работает над ошибками.	Анализирует с помощью педагога, выводы поверхностны.	Не видит своих ошибок, не стремится к анализу.

4. Формы фиксации результатов

- **Индивидуальная карта обучающегося** – фиксируются результаты текущих тестов, количество решенных задач, участие в турнирах.
- **Турнирная таблица** – отражает результаты игровых встреч (очки, место).

- **Портфолио достижений** – собираются грамоты, дипломы, сертификаты, лучшие анализы партий.
- **Журнал педагогического наблюдения** – заметки педагога о динамике развития каждого ребенка.

3. Список литературы

Методическое обеспечение для педагога

1. Бронштейн Д.И. Самоучитель шахматной игры. – М.: Физкультура и спорт, 1987. – 256 с.
2. Дворецкий М.И., Юсупов А.М. Методы шахматного обучения. – Харьков: Фолио, 1997. – 272 с.
3. Калиниченко Н.М. Шахматная тактика для начинающих. – М.: Эксмо, 2014. – 304 с.
4. Костьев А.Н. Учителю о шахматах: пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1986. – 111 с.
5. Нимцович А. Моя система: Шахматная стратегия. – М.: Физкультура и спорт, 1984. – 576 с.
6. Пожарский В.А. Шахматный учебник для тренеров и педагогов. – Ростов н/Д: Феникс, 2016. – 416 с.
7. Сухин И.Г. Шахматы в школе: методические рекомендации. – М.: Просвещение, 2019. – 128 с.
8. Шерешевский М.И. Стратегия эндшпиля. – М.: RIPOl classic, 2003. – 288 с.
9. Эйве М. Учебник шахматной игры. – М.: Терра-Спорт, 2001. – 480 с.
10. Юдович М.М. Занимательные шахматы. – М.: Физкультура и спорт, 1966. – 176 с.

Учебно-методическое обеспечение

1. Агафонов А.В. Шах и Мат: задачи для начинающих. – Казань: Учебное издание, 1994. – 64 с.
2. Горенштейн Р.Я. Подарок юному шахматисту. – М.: Синтез, 1994. – 112 с.
3. Иващенко С.Д. Сборник шахматных комбинаций. – Киев: Радянська школа, 1986. – 224 с.
4. Костров В.В., Давлетов Д.А. Шахматный задачник. 1–3 год обучения. – СПб.: Литера, 2018. – 96 с.
5. Пан В.Н. Сборник шахматных задач, этюдов, головоломок. – Донецк: Донеччина, 2011. – 160 с.
6. Полгар Л. Шахматы. 5334 задачи, комбинации и партии. – М.: Эксмо, 2017. – 1104 с.
7. Славин И.И. Учебник-задачник шахмат. В 7 томах. – Архангельск: Правда Севера, 1997–2000.
8. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012. – 120 с.

9. Трофимова А.С. Шахматный решебник: мат в один ход. – М.: Феникс, 2020. – 48 с.
10. Хенкин В.Л. Я играю в шахматы. – М.: Детская литература, 1985. – 160 с.

Собственные электронные образовательные и информационные ресурсы

Презентации:

1. История шахмат: от Чатуранги до наших дней.
2. Шахматная доска и нотация: секреты координат.
3. Фигуры и их ходы: интерактивный гид.
4. Тактика: двойной удар и вилка.
5. Связка: как сковать силы противника.
6. Отвлечение и завлечение – главные приемы комбинаций.
7. Дебютные принципы: центр, развитие, безопасность.
8. Пешечная структура: сильные и слабые пешки.
9. Мат одинокому королю: алгоритмы и типичные ошибки.
10. Правило квадрата и оппозиция в пешечных окончаниях.
11. Этикет и правила FIDE: как вести себя за доской.
12. Анализ классических партий: уроки чемпионов.

Видеоматериалы:

- Серия видеоразборов партий учащихся (с комментариями педагога).
- Мастер-классы по решению тактических задач.

Сторонние электронные образовательные и информационные ресурсы

1. Lichess.org – бесплатная шахматная платформа с возможностью игры, решения задач, анализа партий и участия в турнирах. <https://lichess.org>
2. Chess.com – международная шахматная социальная сеть, обучающие видео, тренажеры. <https://www.chess.com>
3. Chess24.com – новости, партии, видеоуроки, базы партий. <https://chess24.com>
4. Шахматная планета – российская онлайн-школа с бесплатными уроками и задачами. <https://chessplanet.ru>
5. Федерация шахмат России – официальный сайт с новостями, правилами, турнирными архивами. <https://ruchess.ru>
6. Онлайн-тренажер «Шахматная тактика» – более 2000 задач с подсказками. <https://chess-tactics.ru> (условно)
7. Энциклопедия шахматных дебютов – открытая база дебютных вариантов. <https://www.chessopenings.com>

Электронные образовательные ресурсы, к которым обеспечивается доступ обучающихся

8. Lichess.org/learn – интерактивные уроки для начинающих (базовые правила, упражнения).
9. Chess.com/ru/lessons – видеоуроки и практические задания по тактике и стратегии.

10. Шахматный клуб «Ход конем» – онлайн-тренажер для отработки матовых комбинаций. <http://chess-knight.ru> (условно)
11. Chesstempo.com – база тактических задач с возможностью настройки уровня сложности.
12. Федерация шахмат России / Обучение – раздел с правилами, задачками и онлайн-викторинами. <https://ruchess.ru/education/>
13. Quizizz / Wordwall – викторины по шахматным темам, созданные педагогом (доступ по ссылке).