

«ПРИНЯТО»:

на заседании Педагогического совета
ГБУ ДО ЦДЮТТ Кировского района
Санкт-Петербурга
Протокол №
от

«УТВЕРЖДАЮ»:

Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ
Кировского района Санкт-Петербурга

Е.С. Ясинская _____
пр _____ от

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

календарно-тематическое планирование
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
Играем в шахматы

Дата занятия		Название раздела, темы	Всего (час)	Примечание	
Планируемая	Фактическая				
Вводное занятие			2		
		Введение. ТБ. Краткие сведения о происхождении шахматной игры, правила игры в шахматы.	2		
Тема №1. Немного о шахматах			54		
		Что мы знаем о шахматах?	2		
		Шахматная доска.	2		
		Горизонталь, вертикаль, диагональ.	2		
		Шахматные поля на доске.	2		
		Пешка.	2		
		Взятие на проходе.	2		
		Превращение пешки.	2		
		Игра “Пешечный бой”.	2		
		Некоторые секреты игры пешками.	2		
		Король.	2		
		Ферзь.	2		

		Ладья.	2	
		Слон.	2	
		Конь.	2	
		Ходы фигур.	2	
		Ценность фигур.	2	
		Нападение.	2	
		Взятие фигуры.	2	
		Шах. Способы защиты короля. Мат.	2	
		Мат двумя ладьями.	2	
		Мат ферзём.	2	
		Игра королями и пешками.	2	
		Знакомство с обучающей программой «Динозавры учат шахматам».	2	
		Игра «Ладья против пешек».	2	
		Игра «Ферзь против пешек».	2	
		Тестирование умения играть фигурами.	2	
		Компьютерное тестирование освоения темы 1.	2	
Тема №2. Правила шахматной игры			28	
		«Классические» шахматы.	2	
		Начальная позиция.	2	
		Основные правила поведения участников в шахматной игре.	2	
		Шахматная нотация.	2	
		Важнейший ход в шахматной игре - рокировка.	2	
		Защита фигуры взятием нападающей фигуры.	2	
		Защита фигуры другой фигурой.	2	
		Защита фигуры перекрытием.	2	
		Защита фигуры отходом.	2	
		Защита фигуры контратакой.	2	
		Ничья.	2	
		Тестирование знания правил шахматной игры.	2	
		Компьютерные программы	2	

		«Простые взятия» и «Искусство защиты».		
		Компьютерное тестирование освоения темы 2.	2	
Тема №3. Как начинать шахматную партию?			16	
		С чего начать?	2	
		Мобилизация сил.	2	
		Центр.	2	
		Борьба за центр.	2	
		Безопасность короля.	2	
		Ранний вывод ферзя.	2	
		Ошибки в начале партии.	2	
		Компьютерное тестирование освоения темы 3.	2	
Тема №4. Что делать дальше?			24	
		Усиление позиции фигур.	2	
		Пешки.	2	
		Ладья.	2	
		Конь.	2	
		Слон.	2	
		Ферзь.	2	
		Размен.	2	
		Открытые линии.	2	
		7-я горизонталь.	2	
		Проходная пешка.	2	
		Борьба с проходной пешкой.	2	
		Компьютерное тестирование освоения темы 4.	2	
Тема №5. Завершаем игру.			18	
		Окончание партии или эндшпиль.	2	
		Задачи эндшпиля.	2	
		Переход в эндшпиль	2	
		Роль короля в эндшпиле.	2	
		Мат королём и ладьёй.	2	
		Мат королём и ферзём.	2	
		Правило квадрата.	2	
		Король и пешка против короля.	2	
		Компьютерное тестирование освоения темы 5.	2	
Контрольное итоговое занятие			2	
		Итоговый контроль.	2	
			144	