

«ПРИНЯТО»:

на заседании Педагогического совета
ГБУ ДО ЦДЮТТ Кировского района
Санкт-Петербурга
Протокол № 1 от «30» августа 2023 г.

«УТВЕРЖДАЮ»:

Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ
Кировского района Санкт-Петербурга
Е.С. Ясинская _____
Приказ 70-ОД от «31» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
календарно-тематическое планирование
дополнительной общеразвивающей программы
Играем в шахматы
Год обучения 1

№	Дата занятия		Название раздела, темы	Всего часов	Примечание
	планируемая	фактическая			
1.			Введение. ТБ. Краткие сведения о происхождении шахматной игры, правила игры в шахматы.	2	
2.			Что мы знаем о шахматах?	2	
3.			Шахматная доска.	2	
4.			Горизонталь, вертикаль, диагональ.	2	
5.			Шахматные поля на доске.	2	
6.			Пешка.	2	
7.			Взятие на проходе.	2	
8.			Превращение пешки.	2	
9.			Игра “Пешечный бой”.	2	
10.			Некоторые секреты игры пешками.	2	
11.			Король.	2	
12.			Ферзь.	2	
13.			Ладья.	2	
14.			Слон.	2	
15.			Конь.	2	
16.			Ходы фигур.	2	
17.			Ценность фигур.	2	
18.			Нападение.	2	
19.			Взятие фигуры.	2	
20.			Шах. Способы защиты короля. Мат.	2	
21.			Мат двумя ладьями.	2	
22.			Мат ферзём.	2	
23.			Игра королями и пешками.	2	
24.			Знакомство с обучающей программой «Динозавры учат шахматам».	2	

25.			Игра «Ладья против пешек».	2	
26.			Игра «Ферзь против пешек».	2	
27.			Тестирование умения играть фигурами.	2	
28.			Компьютерное тестирование освоения темы 1.	2	
29.			«Классические» шахматы.	2	
30.			Начальная позиция.	2	
31.			Основные правила поведения участников в шахматной игре.	2	
32.			Шахматная нотация.	2	
33.			Важнейший ход в шахматной игре - рокировка.	2	
34.			Защита фигуры взятием нападающей фигуры.	2	
35.			Защита фигуры другой фигурой.	2	
36.			Защита фигуры перекрытием.	2	
37.			Защита фигуры отходом.	2	
38.			Защита фигуры контратакой.	2	
39.			Ничья.	2	
40.			Тестирование знания правил шахматной игры.	2	
41.			Компьютерные программы «Простые взятия» и «Искусство защиты».	2	
42.			Компьютерное тестирование освоения темы 2.	2	
43.			С чего начать?	2	
44.			Мобилизация сил.	2	
45.			Центр.	2	
46.			Борьба за центр.	2	
47.			Безопасность короля.	2	
48.			Ранний вывод ферзя.	2	
49.			Ошибки в начале партии.	2	
50.			Компьютерное тестирование освоения темы 3.	2	
51.			Усиление позиции фигур.	2	
52.			Пешки.	2	
53.			Ладья.	2	
54.			Конь.	2	
55.			Слон.	2	
56.			Ферзь.	2	
57.			Размен.	2	
58.			Открытые линии.	2	
59.			7-я горизонталь.	2	
60.			Проходная пешка.	2	

61.			Борьба с проходной пешкой.	2	
62.			Компьютерное тестирование освоения темы 4.	2	
63.			Окончание партии или эндшпиль.	2	
64.			Задачи эндшпиля.	2	
65.			Переход в эндшпиль	2	
66.			Роль короля в эндшпиле.	2	
67.			Мат королём и ладьёй.	2	
68.			Мат королём и ферзём.	2	
69.			Правило квадрата.	2	
70.			Король и пешка против короля.	2	
71.			Компьютерное тестирование освоения темы 5.	2	
72.			Итоговый контроль.	2	
Итого				144	