

«ПРИНЯТО»:

на заседании Педагогического совета
ГБУ ДО ЦДЮТТ Кировского района
Санкт-Петербурга
Протокол № 1
«30» августа 2024 г.

«УТВЕРЖДАЮ»:

Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ
Кировского района Санкт-Петербурга
Е.Б. Хавренкова _____
Приказ 78-ОД от
«30» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
календарно-тематическое планирование
дополнительной общеразвивающей программы
Шахматы и компьютер
Год обучения 1

№	Дата занятия		Название раздела, темы	Всего часов	Примечание
	планируемая	фактическая			
1.			Введение. ТБ. Краткие сведения о происхождении и правилах шахматной игры.	1	
2.			Введение. ТБ. Краткие сведения о происхождении и правилах шахматной игры.	1	
3.			Общие сведения о ПК	1	
4.			Режимы обучающих шахматных программ.	1	
5.			Отработка практических навыков по умению работать компьютерной мышью.	1	
6.			Отработка практических навыков по умению работать компьютерной мышью.	1	
7.			Что мы знаем о шахматах?	1	
8.			Шахматная доска.	1	
9.			Ладья.	1	
10.			Слон.	1	
11.			Конь.	1	
12.			Пешка.	1	
13.			Взятие на проходе.	1	
14.			Преобразование пешки.	1	
15.			Ферзь.	1	
16.			Король.	1	
17.			Рокировка.	1	
18.			Игра "Пешечный бой".	1	
19.			Некоторые секреты игры пешками.	1	
20.			Ценность фигур.	1	
21.			Нападение.	1	
22.			Взятие фигуры.	1	
23.			Шах. Способы защиты короля. Мат.	1	
24.			Мат двумя ладьями.	1	
25.			Мат ферзём.	1	
26.			Игра королями и пешками.	1	
27.			Игра «Ладья против пешек».	1	
28.			Игра «Ладья против пешек».	1	
29.			Компьютерное тестирование освоения темы 2.	1	
30.			Компьютерное тестирование освоения	1	

			темы 2.		
31.			Основные правила поведения участников в шахматной игре.	1	
32.			Цель игры.	1	
33.			Случай выигрыша партии.	1	
34.			Случай выигрыша партии.	1	
35.			Ничья.	1	
36.			Ничья.	1	
37.			Компьютерное тестирование освоения темы 3	1	
38.			Компьютерное тестирование освоения темы 3	1	
39.			С чего начать?	1	
40.			Мобилизация сил.	1	
41.			Центр.	1	
42.			Борьба за центр.	1	
43.			Безопасность короля.	1	
44.			Ранний вывод ферзя.	1	
45.			Ошибки в начале партии.	1	
46.			Ошибки в начале партии.	1	
47.			Компьютерное тестирование освоения темы 4.	1	
48.			Компьютерное тестирование освоения темы 4.	1	
49.			Усиление позиции фигур.	1	
50.			Защита фигуры взятием нападающей фигуры.	1	
51.			Защита фигуры другой фигурой.	1	
52.			Защита фигуры перекрытием.	1	
53.			Защита фигуры отходом.	1	
54.			Защита фигуры контратакой.	1	
55.			Размен.	1	
56.			Открытые линии.	1	
57.			7-я горизонталь.	1	
58.			Проходная пешка.	1	
59.			Компьютерное тестирование освоения темы 5.	1	
60.			Компьютерное тестирование освоения темы 5.	1	
61.			Окончание партии или эндшпиль.	1	
62.			Задачи эндшпиля.	1	
63.			Роль короля в эндшпиле.	1	
64.			Мат королём и ладьёй.	1	
65.			Мат королём и ферзём.	1	
66.			Правило квадрата.	1	
67.			Король и пешка против короля.	1	
68.			Король и пешка против короля.	1	
69.			Компьютерное тестирование освоения темы 6.	1	
70.			Компьютерное тестирование освоения темы 6.	1	
71.			Итоговое тестирование компьютерными программами.	1	
72.			Итоговое тестирование компьютерными программами.	1	
			Итого	72	