

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа п. Верхнемарково
Усть-Кутского муниципального образования Иркутской области
(МОУ СОШ п. Верхнемарково УКМО)



«Утверждено»

Директор МОУ СОШ
п. Верхнемарково УКМО
Н.А. Чекмачёва
приказ № 69/11 - о/д
от 02.09.2024 г.

**Программа дополнительного образования центра цифрового и гуманитарного профилей
"Точка роста"
технической направленности "Белая ладья"**

Возраст обучающихся: 8-14 лет

Срок реализации: 4 года

Педагог дополнительного образования: Нетёсова М.В.

п. Верхнемарково
2024 год

3 год обучения (34 часа)

№ п/п	№ урока по разделу	Тема урока	Дата/Класс		
			3 класс	5 класс	6 кл
1. Повторение и закрепление (17ч.)					
1	1.1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	02.09	03.09	03.09
2	1.2	Ходы фигур, взятие.	09.09	10.09	10.09
3	1.3	Рокировка	22.09	22.09	22.09
4	1.4	Превращение пешки. Взятие на проходе.	16.09	17.09	17.09
5	1.5	Шах, мат, пат.	23.09	24.09	24.09
6	1.6	Начальное положение.	30.09	01.10	01.10
7	1.7	Игровая практика.	07.10	08.10	08.10
8	1.8	Шахматная нотация.	14.10	15.10	15.10
9	1.9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	21.10	22.10	22.10
10	1.10	Обозначение шахматных фигур и	05.11	05.11	05.11
11	1.11	Запись начального положения.	11.11	12.11	12.11
12	1.12	Краткая и полная шахматная нотация.	18.11	19.11	19.11
13	1.13	Запись шахматной партии.	25.11	26.11	26.11
14	1.14	Ценность шахматных фигур.	02.12	03.12	03.12
15	1.15	Пример матования одинокого короля.	09.12	10.12	10.12
16	1.16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	16.12	17.12	17.12
17	1.17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	23.12	24.12	24.12
2. Основы дебюта (17ч.)					
18	2.1	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	13.01	14.01	14.01
19	2.2	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	20.01	21.01	21.01
20	2.3	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	27.01	28.01	28.01
21	2.4	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	03.02	04.02	04.02
22	2.5	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	10.02	11.02	11.02

23	2.6	Решение заданий. Игровая практика	17.02	18.02	18.02
24	2.7	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	03.03	04.03	04.03
25	2.8	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	11.03	11.03	11.03
26	2.9	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	17.03	18.03	18.03
27	2.10	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	24.03	25.03	25.03
28	2.11	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	31.03	31.03	31.03
29	2.12	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	07.04	08.04	08.04
30	2.13	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешечные	14.04	15.04	15.04
31	2.14	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	21.04	22.04	22.04
32	2.15	Решение заданий. Игровая практика.	28.04	29.04	29.04
33	2.16	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	05.04	06.04	06.04
34	2.17	Игровая практика.	12.05	13.05	13.05

4 год обучения (34 часа)

№ п/п	№ урока по разделу	Тема урока	Дата/Класс		
			4 классы	7 класс	9 классы
1. Основы миттельшпиля (30ч.)					
1	1.1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилю	04.09	05.09	06.09
2	1.2	Связка в миттельшпилю. Двойной удар	11.09	12.09	13.09
3	1.3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	18.09	19.09	20.09
4	1.4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	25.09	26.09	27.09
5	1.5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	02.10	03.10	04.10
6	1.6	Темы разрушения королевского прикрытия,	09.10	10.10	11.10

		освобождения пространства, уничтожения защиты			
7	1.7	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	16.10	17.10	18.10
8	1.8	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	23.10	24.10	25.10
9	1.9	Решение заданий. Игровая практика.	13.11	14.11	15.11
10	1.10	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	20.11	21.11	22.11
11	1.11	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	27.11	28.11	29.11
12	1.12	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	04.12	05.12	06.12
13	1.13	Игровая практика	11.12	12.12	13.12
14	1.14	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	18.12	19.12	20.12
15	1.15	Решение заданий. Игровая практика.	25.12	26.12	27.12
16	1.16	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	15.01	16.01	17.01
17	1.17	Решение заданий. Игровая практика	22.01	23.01	24.01
18	1.18	Матование двумя слонами (простые случаи).	29.01	30.01	31.01
19	1.19	Матование слоном и конем (простые случаи)	05.02	06.02	07.02
20	1.20	Решение заданий. Игровая практика.	19.02	20.02	21.02
21	1.21	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	26.02	27.02	28.02
22	1.22	Решение заданий. Игровая практика.	04.03	05.03	06.03
23	1.23	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	11.03	12.03	13.03
24	1.24	Решение заданий. Игровая практика.	25.03	26.03	27.03
25	1.25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	01.04	02.04	03.04
26	1.26	Решение заданий. Игровая практика.	08.04	09.04	10.04
27	1.27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	15.04	16.04	17.04
28	1.28	Решение заданий. Игровая практика.	15.04	16.04	17.04
29	1.29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	22.04	23.04	24.04
30	1.30	Решение заданий. Игровая практика.	22.04	23.04	24.04
2. Основы эндшпиля (2ч.)					
31	2.1	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	06.05	07.05	08.05
32	2.2	Игровая практика	06.05	07.05	08.05

3. Повторение (4 ч.)					
33	3.1	Повторение программного материала	20.05	21.05	22.05
34	3.2	Игровая практика	20.05	21.05	22.05