ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»
УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Инструктаж по ТБ. Вводное занятие.	2	2	0	Опрос
2	Решение задач по ТРИЗ.	10	2	8	Опрос. Шахматные задачи
3	Упражнения на использование приёмов решения задач через логическое мышление.	10	2	8	Опрос. Шахматные задачи
4	История возникновения шахмат. Доска и фигуры. Цель игры.	2	1	1	Опрос. Шахматные задачи
5	Ходы фигур. Шах и мат. О поведении игроков. Шахматная позиция.	4	2	2	Опрос. Шахматные задачи
6	Слон. Конь.	2	1	1	Опрос.
7	Ферзь. Ладья.	2	1	1	Опрос.
8	Король. Пешка.	2	1	1	Опрос.
9	Шахматная нотация. Запись партии.	4	2	2	Опрос.
10	Пат. Ничья.	2	1	1	Опрос. Шахматные задачи
11	Рокировка.	2	1	1	Шахматные задачи
12	Превращение пешки. Взятие на проходе.	4	2	2	Шахматные задачи
13	Основные цели дебюта.	2	1	1	Опрос.
14	Развитие фигур и борьба за центр в дебютах.	4	2	2	Шахматные задачи
15	Дебют четырёх коней.	2	1	1	Шахматные задачи
16	Материальное преимущество. Позиционное преимущество.	4	2	2	Шахматные задачи
17	Слабые и сильные поля.	2	1	1	Шахматные задачи
18	Диагональный мат.	2	1	1	Шахматные задачи
19	Горизонтальный (вертикальный) мат.	2	1	1	Шахматные задачи
20	Двойной удар пешкой, слоном, ладьей.	4	2	2	Шахматные задачи
21	Двойной удар ферзем.	2	1	1	Шахматные задачи
22	Двойной удар конем – вилка.	2	1	1	Шахматные задачи
23	Сквозной удар – шампур.	2	1	1	Шахматные задачи
24	Связка.	2	1	1	Шахматные задачи
25	Защита от связки.	2	1	1	Шахматные задачи
26	Мат «по линеечке».	2	1	1	Шахматные задачи
27	Мат королем и ладьей.	2	1	1	Шахматные задачи
28	Голый король.	2	1	1	Шахматные задачи
29	Взлом.	4	2	2	Шахматные задачи
30	Два могучих слона.	2	1	1	Шахматные задачи

31	Завлечение.	2	1	1	Шахматные задачи
32	Отвлечение.	2	1	1	Шахматные задачи
33	Перезагрузка.	2	1	1	Шахматные задачи
34	Дебют – слабый пункт f7(f2).	2	1	1	Шахматные задачи
35	Дебют – перевес в развитии.	2	1	1	Шахматные задачи
36	Вскрытое нападение.	2	1	1	Шахматные задачи
37	Промежуточный ход.	2	1	1	Шахматные задачи
38	Уничтожение защиты. Перекрытие.	4	2	2	Шахматные задачи
39	Проходные пешки.	2	1	1	Шахматные задачи
40	Прорыв.	2	1	1	Шахматные задачи
41	Проведение пешки в ферзи.	2	1	1	Шахматные задачи
42	Правило квадрата. Отталкивание плечом.	4	2	2	Шахматные задачи
43	Реализация лишней пешки. Отдаленная проходная. Активный король.	4	2	2	Шахматные задачи
44	Переход в пешечный эндшпиль.	2	1	1	Шахматные задачи
45	Комбинации на вечный шах.	2	1	1	Шахматные задачи
46	Патовые комбинации.	4	2	2	Шахматные задачи
47	Западня.	2	1	1	Шахматные задачи
48	Западня для ферзя.	2	1	1	Шахматные задачи
49	Западня для короля.	2	1	1	Шахматные задачи
50	Королевский гамбит.	2	1	1	Шахматные задачи
51	Центральный и северный гамбиты.	2	1	1	Шахматные задачи
52	Итоговое занятие.	4	0	4	Блиц-турнир
	Итого часов	**0000**	**0**	**0**	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Тема 1. Вводные занятия. Инструктаж по ТБ. – 2 часа.

Теория. Роль шахмат в современном обществе. Введение в образовательную программу. Внутренний распорядок, общие правила безопасности.

Тема 2. Решение задач по ТРИЗ. – 10 часов.

Теория. Введение в основы теории решения изобретательских задач.

Практика. Решение задач по ТРИЗ.

Тема 3. Упражнения на использование приёмов решения задач через логическое мышление. – 10 часов.

Теория. Понятие логики и мышления.

Практика. Решение и разбор упражнений на развитие логики.

Тема 4. История возникновения шахмат. Доска и фигуры. Цель игры. – 2 часа.

Теория. Рождение, история развития шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Практика. Практическое занятие по теме «Шахматная доска».

Тема 5. Ходы фигур. Шах и мат. О поведении игроков. Шахматная позиция. – 4 часа.

Теория. Что такое шах и мат. Как ходят фигуры. Правила шахматной игры.

Практика. Мероприятие «Шахматная эстафета».

Тема 6. Слон. Конь. – 2 часа.

Теория. Знакомство со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Знакомство с конем. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие.

Практика. Дидактическая игра «Игра на уничтожение». Практическое занятие по теме «Слон». Практическое занятие по теме «Конь».

Тема 7. Ферзь. Ладья. – 2 часа.

Теория. Знакомство с ферзем. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ферзя. Знакомство с ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи.

Практика. Дидактическая игра «Игра на уничтожение». Практическое занятие по теме «Ладья». Практическое занятие по теме «Ферзь».

Тема 8. Король. Пешка. – 2 часа.

Теория. Знакомство с королем. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Знакомство с пешкой. Место пешки в начальном положении. Особенности пешки.

Практика. Дидактическая игра «Игра на уничтожение». Практическое занятие по теме «Пешка». Практическое занятие по теме «Король».

Тема 9. Шахматная нотация. Запись партии. – 4 часа.

Теория. Именование клеток. Именование фигур. Полная и сокращенная запись ходов.

Практика. Разбор и обсуждение записи партий.

Тема 10. Пат. Ничья. – 2 часа.

Теория. Итог игры при возникновении пата. Самый быстрый пат.

Практика. Разбор пата на шахматной доске.

Тема 11. Рокировка. – 2 часа.

Теория. Понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Три правила рокировки.

Практика. Практическое занятие по теме «Рокировка».

Тема 12. Превращение пешки. Взятие на проходе. – 4 часа.

Теория. История введения правила взятия на проходе.

Практика. Разбор ситуации на шахматной доске.

Тема 13. Основные цели дебюта. – 2 часа.

Теоретическая часть. Цели, стратегия и классификация дебюта

Практическая часть. Практическое занятие по теме «Дебют».

Тема 14. Развитие фигур и борьба за центр в дебютах. – 4 часа.

Теория. Первый ход. Начало партии. Возможность занятия центра.

Практика. Разбор ситуации на шахматной доске.

Тема 15. Дебют четырёх коней. – 2 часа.

Теория. Что такое дебют четырех коней. Основные варианты. Игра за белых, игра за черных. Ловушки.

Практика. Разбор ситуации на шахматной доске.

Тема 16. Материальное преимущество. Позиционное преимущество.– 4 часа.

Теория. Виды преимущества в шахматах, что они нам могут дать и как вообще повлиять на результат партии.

Практика. Разбор ситуации на шахматной доске. Тренировочные партии.

Тема 17. Слабые и сильные поля. – 2 часа.

Теория. Типичные примеры слабых полей. Значение в игре. Избавление от слабых полей.

Практика. Разбор ситуации на шахматной доске. Тренировочные партии.

Тема 18. Диагональный мат – 2 часа.

Теория. Тактический прием – спертый мат.

Практика. Разбор ситуации на шахматной доске. Тренировочные партии.

Тема 19. Горизонтальный (вертикальный) мат. – 2 часа.

Теория. Тактический прием – горизонтальный (вертикальный) мат.

Практика. Разбор ситуации на шахматной доске. Тренировочные партии.

Тема 20. Двойной удар пешкой, слоном, ладьей. – 4 часа.

Теория. Одновременное нападение конем на две неприятельские фигуры.

Практика. Дидактические задания «Нанеси двойной удар».

Тема 21. Двойной удар ферзем. – 2 часа.

Теория. Одновременное нападение на две неприятельские фигуры пешкой, слоном, ладьей. Мотив комбинации. Нападение с темпом.

Практика. Дидактические задания «Нанеси двойной удар».

Тема 22. Двойной удар конем – вилка – 2 часа.

Теория. Одновременное нападение конем на две неприятельские фигуры. Конь – самая «хитрая» фигура на шахматной доске.

Практика. Дидактические задания «Нанеси двойной удар конем».

Тема 23. Сквозной удар – шампур. – 2 часа.

Теория. Тактический прием «Сквозной удар» как разновидность одновременного нападения на две неприятельские фигуры. Примеры применения сквозного удара на разных стадиях партии.

Практика. Дидактические задания «нанеси сквозной удар».

Тема 24. Связка. – 2 часа.

Теория. Полная и неполная связка, давление на связку. Роль связки в шахматах. Более сложные примеры связки.

Практика. Дидактические задания «Выиграй с помощью связки».

Тема 25. Защита от связки. – 2 часа.

Теория. Защита от связки, развязывание, мат Легаля. Различные методы защиты от связки.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 26. Мат «по линеечке». – 2 часа.

Теория. Линейный мат. Мат по восьмой (первой) горизонтали. «Форточка» для короля. Комбинации на линейный мат.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 27. Мат королем и ладьей. – 2 часа.

Теория. Метод оттеснения короля в угол. Оппозиция. Выжидательный ход. Патовые ловушки.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 28. Голый король. – 2 часа.

Теория. Атака на короля, лишенного пешечного прикрытия. Значение открытых линий для атаки. Взаимодействие фигур.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 29. Взлом. – 4 часа.

Теория. Жертва материала ради разрушения пешечно-фигурного прикрытия неприятельского короля. Открытие линии для атаки, взаимодействие фигур.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 30. Два могучих слона. – 2 часа.

Теория. Мат двумя слонами. Метод оттеснения короля в угол. Патовые ловушки. Сила двух слонов в открытой позиции, их взаимодействие.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 31. Завлечение. – 2 часа.

Теория. Тактический прием «Завлечение». Комбинации на завлечение в сочетании с другими тактическими приемами.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 32. Отвлечение. – 2 часа.

Теория. Тактический прием «Отвлечение». Комбинации на завлечение в сочетании с другими тактическими приемами.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 33. Перезагрузка. – 2 часа.

Теория. Тактический прием «Перезагрузка». Комбинации на завлечение в сочетании с другими тактическими приемами.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 34. Дебют – слабый пункт f7(f2). – 2 часа.

Теория. Самый слабый пункт в начальной позиции. Опасная диагональ. Два основных правила разыгрывания дебюта. Учебные партии на использование слабости пункта f7.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 35. Дебют – перевес в развитии. – 2 часа.

Теория. Учебные партии на использование перевеса в развитии (Морфи – консультанты, атака Греко и др.).

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 36. Вскрытое нападение. – 2 часа.

Теория. Тактический прием «Вскрытое нападение». Вскрытый шах как разновидность вскрытого нападения. Комбинации на вскрытое нападение в сочетании с другими тактическими приемами.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 37. Промежуточный ход. – 2 часа.

Теория. Тактический прием «Промежуточный ход». Промежуточный шах. Лишний темп, запасной темп. Значение промежуточного хода при проведении различных комбинаций.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 38. Уничтожение защиты. Перекрытие. – 4 часа.

Теория. Тактические приемы «Уничтожение защиты» и «Перекрытие». Комбинации на уничтожение защиты и перекрытие в сочетании с другими тактическими приемами.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 39. Проходные пешки. – 2 часа.

Теория. Пешки на пороге превращения. Отвлечение блокирующей фигуры. Комбинации на проведение пешек в ферзи в сочетании с другими тактическими приемами.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 40. Прорыв. – 2 часа.

Теория. Типовые комбинации на прорыв в пешечном, коневом и других видах эндшпиля. Жертва ради проведения пешки в ферзи. Комбинации на пешечный прорыв в сочетании с другими тактическими приемами.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 41. Проведение пешки в ферзи. – 2 часа.

Теория. Базовые сведения об эндшпиле «Король и пешка против короля». Оппозиция – повторение и закрепление материала. Ближняя и дальняя оппозиция. Патовые ловушки. Понятие о крепости.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 42. Правило квадрата. Отталкивание плечом. – 4 часа.

Теория. Квадрат проходной пешки. Помехи на пути короля. Блуждающий квадрат, или «штаны». Метод отталкивания плечом.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 43. Реализация лишней пешки. Отдаленная проходная. Активный король. – 4 часа.

Теория. Составление плана игры в окончании. Понятие об отдаленной проходной пешке. Защищенная проходная. Понятие об активном и пассивном короле.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 44. Переход в пешечный эндшпиль. – 2 часа.

Теория. Размен всех фигур как один из методов реализации материального и/или позиционного перевеса. Техника расчета вариантов. Отложенный размен.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 45. Комбинации на вечный шах. – 2 часа.

Теория. Упорство в защите худших позиций как непременное условие для шахматного роста. Жертва материала ради достижения вечного шаха. Комбинации на вечный шах в сочетании с другими тактическими приемами.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 46. Патовые комбинации. – 4 часа.

Теория. Шахматные «поддавки». Бешеная ладья. Бешеный ферзь. Комбинации на пат в сочетании с другими тактическими приемами.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 47. Западня. – 2 часа.

Теория. «Техника безопасности» для фигур. Ограничение подвижности фигуры. Атака на малоподвижную и неподвижную фигуру.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 48. Западня для ферзя. – 2 часа.

Теория. Преждевременный выход ферзя в игру, погоня за выигрышем материала, «пешкоедство» в дебюте. Атака на малоподвижную и неподвижную ферзя.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 49. Западня для короля. – 2 часа.

Теория. Спертый мат (повторение). Атака на малоподвижного и неподвижного короля. Типовые матовые конструкции.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 50. Королевский гамбит. – 2 часа.

Теория. Понятие о теории дебютов. Гамбит. Плюсы и минусы королевского гамбита. Учебные партии на королевский гамбит.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 51. Центральный и северный гамбиты. – 2 часа.

Теория. Жертва одной или двух пешек в дебюте за инициативу. Плюсы и минусы центрального и северного гамбитов. Учебные партии.

Практика. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?».

Тема 34. Итоговое занятие. Блиц-турнир. – 4 часа.

Практика. Подведение итогов.