

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области

Комитет по образованию администрации муниципального образования

г. Ефремов

МКОУ "Медвѣдская СШ № 17"

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО
учителей начальных
классов

Н.Н.Ходырева
Протокол №1 от «31» августа
2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

О.А.Исаева
Протокол №1 от «31» августа
2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Н.Г.Богачева
Приказ № 60
от «01» сентября 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Шахматы»

для обучающихся 1-4 классов

д.Большие Медвѣдки 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» общеинтеллектуального направления предназначена для обучающихся 1-4 классов и составлена в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования, на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, Данная программа обеспечивает достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы МКОУ «Медвёдская СШ№17».

Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

В соответствии с учебным планом курс «Шахматы» изучается с 1 по 4 класс по 1 часу в неделю. Общий объём учебного времени составляет 135 часов (1 час в неделю: 33 часа в год в 1 классе и по 34 часа в год со 2 по 4 классы).

Результаты освоения курса

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

К концу первого года обучения обучающиеся должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения обучающиеся должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- » объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу второго года обучения обучающиеся должны знать:

- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.

К концу второго года обучения обучающиеся должны уметь:

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

К концу третьего года обучения обучающиеся должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.

К концу третьего года обучения обучающиеся должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу четвертого года обучения обучающиеся должны знать:

некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).

- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

К концу четвертого года обучения обучающиеся должны уметь:

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

Личностные результаты освоения программы курса.

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила. Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки, принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

Содержание курса

1 класс

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

Дидактические игры и игровые задания.

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.)

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется она из диагоналей Шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Волшебный мешочек**». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«**Угадай-ка**». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«**Угадай**». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«**Большая и маленькая**». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«**Кто сильнее?**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«**Обе армии равны**». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

III. Начальная расстановка фигур.

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией

Дидактические игры и игровые задания.

«**Мешочек**». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«**Да или нет?**». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Не зевай!**». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

IV. Ходы и взятие фигур, (основная тема учебного курса)

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь - легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Игра на уничтожение**» - важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика - формируется внутренний план действий, аналитикосинтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

«Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Шах - угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Мат. Мат - цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Дидактические игры и игровые задания.

«Шах или не шах». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Объяви шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Дидактические игры и игровые задания.

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

VII. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса.

I. Краткая история шахмат.

Повторение пройденного материала. Рождение шахмат, Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход.

Демонстрация коротких партий.

Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.

II. Шахматная нотация.

Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«**Назови горизонталь**». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«**Назови диагональ**». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 - a5).

«**Какого цвета поле?**». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет - ближе или дальше.

«**Диагональ**». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-b4).

III. Ценность шахматных фигур.

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Кто сильнее?**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«**Обе армии равны**». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«**Выигрыш материала**». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

IV. Техника матования одинокого короля.

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Шах или мат**». Шах или мат черному королю?

«**Мат или пат**». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«**Ма г в один ход**». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«**На крайнюю линию**». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король **Отошел** на угловое поле.
«Ограниченный король». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

V. Достижение мата без жертвы материала.

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода.

Дидактические игры и игровые задания.

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

VI. Обобщение.

Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

3 класс

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух- и трехходовые партии.

II. Основы дебюта.

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития

фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.

Дидактические задания.

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход neroкированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«Поймай ладью». **«Поймай ферзя».** Надо найти такой ход, **после** которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (**в** данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и **на** какое поле **лучше** развить.

«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Выигрыш материала». «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю.

III. Основы миттельшпиля.

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилю. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

Дидактические задания.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

IV. Основы эндшпиля.

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпилю.

Дидактические задания.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

V. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

I. Шахматная партия.

Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Правила игры в миттельшпиле. Элементы оценки позиции. Практическое занятие. Решение задач.

Дидактические игры и игровые задания.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

III. Шахматная комбинация.

Понятие о шахматной комбинации. Пути поиска комбинации. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема блокировки. Тема связки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Тема «батарей». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема перекрытия. Тема освобождения пространства. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

Дидактические игры и игровые задания.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

IV. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

Тематический план
1 класс

№п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
1.	Шахматная доска.	4	15-20 минут на каждом занятии	4
2.	Шахматные фигуры.	2		2
3.	Начальная расстановка фигур.	1		1
4.	Ходы и взятие фигур.	16		16
5.	Цель шахматной партии	6		6
6.	Игра всеми фигурами из начального положения	3		3
7.	Обобщение.	-		1
Итого:				33

Тематический план
2 класс

№п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
1.	Краткая история шахмат.	5	15-20 минут на каждом занятии	5
2.	Шахматная нотация.	7		7
3.	Ценность шахматных фигур.	7		7
4.	Техника матования одинокого короля	5		5
5.	Достижение без жертвы материала.	5		5
6.	Обобщение.	-		5
Итого:				34

Тематический план
3 класс

№п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
1.	Шахматная партия. Три стадии Шахматной партии	5	15-20 минут на каждом занятии	5
2.	Основы дебюта.	13		13
3.	Основы миттельшпиля	5		5
4.	Основы эндшпиля.	9		9
5.	Обобщение.	-	2	2
Итого:				34

Тематический план
4 класс

№п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
1.	Шахматная партия	3	15-20 минут на каждом занятии	3
2.	Анализ и оценка позиции	4		4
3.	Шахматная комбинация.	24		24
4.	Обобщение.	-		3
Итого:				34

1 класс

№п/п	Тема	Дата проведения
	Шахматная доска.	
1.	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.	
2.	Белые и черные поля.	
3.	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	
4.	Диагонали. Центр шахматной доски.	
	Шахматные фигуры.	
5.	Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	
6.	Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.	
	Начальная расстановка фигур.	
7.	Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.	
	Ходы и взятие фигур	
8.	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи.	
9.	Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона.	
10.	Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны.	
11.	Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.	
12.	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя.	
13.	Взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона.	
14.	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня	
15.	Взятие. Конь - легкая фигура.	
16.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	
17.	Пешка. Место пешек в начальном положении.	
18.	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки.	
19.	Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	
20.	Превращение пешки.	
21.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	
22.	Король. Место короля в начальном положении.	
23.	Ход короля. Взятие. Король против других фигур.	
	Цель шахматной партии.	
24.	Шах. Шах - угроза королю.	

25.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	
26.	Мат. Мат - цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой	
27.	Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пат от мата.	
28.	Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций.	
29.	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	
	Игра всеми фигурами из начального положения.	
30.	Шахматная партия. Начало шахматной партии	
31.	Представления о том, как начинать шахматную партию.	
32.	Короткие шахматные партии.	
	Обобщение.	
33.	Повторение основных вопросов курса.	

2 класс

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения
	<u>Повторение изученного материала.</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	
1.	Повторение изученного материала.			
2.	Повторение изученного материала.			
	<u>1. Краткая история шахмат.</u>	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	
3.	Краткая история шахмат.			

		Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.		
	<u>2. Шахматная нотация.</u>	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».	
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.			
	<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>	Ценность фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны».	
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.	
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Способы защиты.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания	

			«Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.		Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	
	<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>	Две ладьи против короля.	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Ферзь и ладья против короля.		
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Король и ферзь против короля.	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Король и ладья против короля.	Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.		Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
	<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.			
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	и эндшпиле (начале, середине и конце	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
16.	Достижение мата без жертвы материала.	игры). Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата.	

	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
	<u>6. Шахматная комбинация.</u>	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.			
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.		Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.		Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.		Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».		Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.		Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая	

	освобождения пространства. Тема перекрытия	перевеса.	практика.	
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Комбинации для достижения ничьей (комбинации	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
30.	Типичные комбинации в дебюте.		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
	<u>Повторение программного материала</u>	Повторение программного		
32.	Повторение программного материала	материала,	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
33.	Повторение программного материала	изученного за первый	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
34.	Повторение программного материала	и второй год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	

№ урока	Тема занятия	Содержание	Дата проведения
	<u>Шахматная партия. Три стадии шахматной партии</u>	Повторение программного материала, изученного за 2 год обучения	
1	Повторение изученного материала.		
2	Повторение изученного материала.		
3	Повторение изученного материала.		
4	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.		
5	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.		
	<u>Основы дебюта</u>	Игровая практика. Принципы игры в дебюте. Правила миттельшпиля. Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	
6	Двух- и трехходовые партии.		
7	Мат в 1 ход		
8	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		
9	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.		
10	Детский мат. Защита.		
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте.		
12	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		
13	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.		
14	Решение задания “Выведи фигуру”.		
15	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		

16	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		
17	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		
18	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		
19	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		
20	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		
	<u>Основы миттельшпиля</u>		
21	Правила миттельшпиля		
22	Понятие о тактике, тактические приемы		
23	Связка в миттельшпиле. Двойной удар		
24	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах		
25	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия		
	<u>Основы эндшпиля</u>		
26	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи.		
27	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона. Ладья против коня.		
28	Матование двумя слонами. Матование слоном и конем.		
29	Пешка против короля. Правило «квадрата». Оппозиция.		
30	Ключевые поля.		
31	Удивительные ничейные положения.		
32	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.		
	<u>Повторение программного материала</u>		
33	Повторение программного материала		
34	Повторение программного материала		

4 класс

№ ур ка	Тема занятия	Содержание	Дата проведения
	<u>Шахматная партия.</u>	Повторение программного материала, изученного за 3год обучения	
1	Повторение изученного материала.		
2	Три стадии шахматной партии.		
3	Шахматные часы		
	<u>Анализ и оценка позиции</u>	Игровая практика.	
4	Правила игры в миттельшпиле		
5	Элементы оценки позиции		
6	Игра «Самый слабый пункт»		
7	Игра «Вижу цель»		
	<u>Шахматная комбинация</u>		
8	Понятие о шахматной комбинации		
9	Пути поиска комбинации		
10	Матовые комбинации		
11	Тема отвлечения.		
12	Тема завлечения		
13	Тема блокировки		
14	Тема связки		
15	Тема разрушения королевского прикрытия		
16	Тема освобождения пространства		
17	Тема перекрытия		
18	Тема уничтожения защиты		
19	Тема «рентгена».		
20	Тема «батареи»		
21	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов		
22	Комбинации, ведущие к		

	достижению материального перевеса		
23	Тема освобождения пространства		
24	Тема превращения пешки		
25	Сочетание тактических приемов		
26	Комбинации, ведущие к достижению ничьей		
27	Патовые комбинации		
28	Комбинации на «вечный» шах		
29	Типичные комбинации в дебюте		
30	Игра «Объяви мат в два хода»		
31	Игра «Сделай ничью»		
	<u>Повторение программного материала</u>		
32	Повторение программного материала		
33	Повторение программного материала		
34	Повторение программного материала		