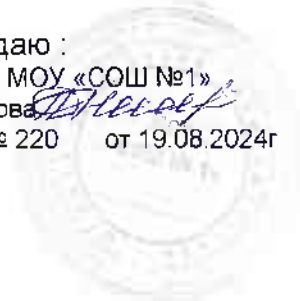




Согласовано :
Руководитель Центра «Точка роста»
С.Я. Гашин



Утверждаю :
Директор МОУ «СОШ №1»
Г.И. Даутова
Приказ № 220 от 19.08.2024г



Дополнительная общеобразовательная программа Центра « Точка роста »

Шахматный клуб «Успех» 3 класс. 68 часов

Педагог доп.образования : Бродин Владимир Александрович

Пояснительная записка

Актуальность данной программы, определена особенностями современного общества. Современная образовательная система школы, находится в поисках моделей обучения, способствующих развитию не только познавательных процессов, но и «эмоционального интеллекта». Известный советский педагог В.А.Сухомлинский писал: «Шахматы – превосходная школа последовательного логического мышления». Эта удивительная, древнейшая игра доставляет детям много радости, удовольствия, в то же время оказывает огромное влияние на умственное развитие. Игра в шахматы расширяет кругозор, учит думать, быть внимательным, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности. Развивает изобретательность и логическое мышление. У ребенка вырабатывается выдержка, сила воли, усидчивость, внимательность и собранность.

Особенно важно обучение игре в шахматы гиперактивных детей, которые с трудом могут усидеть пять минут на месте. Они становятся спокойнее, уравновешеннее, учатся умению преодолевать трудности, стремиться к достижению поставленной цели, развивать способность к взаимодействию. Шахматные занятия способствуют осуществлению желания родителей видеть своих детей успешными, самокритичными, умеющими самостоятельно принимать решения, не унывать при неудачах. Выявляют индивидуальные личностные особенности младшего школьника. Предупреждают отклонения в личностном развитии, приобретает первый опыт в умении совершенствовать собственные черты характера, сдерживать нежелательные эмоции, сопереживать, проявлять доброту и внимание. В результате прохождения программного материала обучающиеся приобретают систему знаний и возможности для раскрытия своих индивидуальных личностных особенностей. Играя, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные, изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет ему истинное удовольствие. Игра в шахматы дисциплинирует мышление, Она должна войти в жизнь начальной школы, как один из элементов умственной культуры. Речь идет именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы».

Вполне понятно, что педагогический эффект шахмат проявляется не сразу. Прежде всего, необходимо обеспечить массовое вовлечение младших школьников в занятия шахматами, потому, что педагогические задачи, стоящие перед этой удивительной игрой, довольно широки и разнообразны.

1. **Образовательная:** расширяет общий кругозор, знания обогащаются новыми понятиями, активизируется мыслительная деятельность младших школьников. Приобретаются умения ориентироваться на плоскости, тренируется логическое мышление.
2. **Воспитательная:** воспитывает сосредоточенность, вырабатывается настойчивость и выдержка, умение контролировать своё эмоциональное состояние, формируются положительные черты характера, уверенность в собственных силах.
3. **Эстетическая:** умение находить в обыкновенном необыкновенное, обогащает детскую фантазию, приносит эстетическое наслаждение, заставляет восхищаться удивительной игрой;
4. **Физическая** – среди ребят, играющих в шахматы, часто бытует такая поговорка: «Чтобы гроссмейстером стать, надо много знать, постоянно физкультурой, спортом заниматься, ежедневно закаляться». Чтобы хорошо играть в шахматы, надо быть физически здоровыми.

Все дети изначально талантливы. Но знакомя с элементарными правилами игры, ребенку – младшему школьнику, следует помочь усвоить известную истину: шахматы – дело занимательное, увлекательное, но и сложное, шахматы – это труд, труд

упорный и настойчивый. За основу взята программа факультативный курс «Шахматы в школе» И. Г. Суханова рекомендовано как программа обучения шахматам в школе. Данная программа составлена на основе учебно – методического комплекса «Шахматы, первый год». Хотя данная программа разработана для внедрения ее в первом классе, она может быть использована также на начальном этапе обучения во вторых и третьих классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи, детям – семилеткам, предлагаются более легкие дидактические задания, чем ребятам девяти лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

Цель программы – развитие творческих и интеллектуальных способностей учащихся, через занятие игрой в шахматы прививать любовь к творчеству и самостоятельному мышлению.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

Обучающие:

- ❖ знакомство с краткой историей возникновения шахмат, правилам игры в шахматы, условиями необходимыми для проведения шахматных соревнований, правилами турнирного поведения, умение применять полученные знания в игре;
- ❖ обучение умению анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать правильное решение.

Воспитывающие:

- ❖ обогащаются представления об окружающем мире, прививается любовь к учению в целом, умение уважать соперника, организованность и планировать собственные действия, проявлять самостоятельность в принятии решений.

Развивающие:

- ❖ развивается восприятие, внимания, воображения, память, мышление, вырабатывается усидчивость, закрепляются положительные качества личности.

Программа предусматривает 34 шахматных занятия, учебный курс, включает в себя шесть тем. Занятия проводятся 1 раза в неделю продолжительность занятий 45 минут. Учебный курс занятий включает в себя темы:

Предполагаемая тематика курса.

1. «Шахматная доска»;
2. «Шахматные фигуры»;
3. «Начальная расстановка фигур»;
4. «Ходы и взятие фигур»;
5. «Цель шахматной партии»;
6. «Игра всеми фигурами из начального положения».

По окончании первого года обучения учащиеся имеют предполагаемые результаты:

- ✓ представление об истории и происхождении шахмат;
- ✓ знает правила игры и турнирного поведения;
- ✓ знает основы тактики и стратегии, активно применяет в своей игре тактические приемы;
- ✓ владеет фундаментальными знаниями по разыгрыванию дебюта и эндшпиля;
- ✓ умеет применять полученные теоретические знания на практике;
- ✓ умеет записывать партии;

- ✓ с удовольствием играет в шахматы;
- ✓ видит и осознает свои ошибки;
- ✓ знает нормы этикета при игре в шахматы.

1 уровень:

- ✓ знать шахматные термины белое и чёрное пол, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белое, чёрное, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая лакировка, шах, мат, пат, ничья;
- ✓ названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король;
- ✓ правила хода и взятие каждой фигуры.

2 уровень:

- ✓ уметь ориентироваться в шахматной доске;
- ✓ играть каждой фигурой в отдельности, и в совокупности с другими без нарушений правил шахматного кодекса;
- ✓ правильно помещать шахматную доску между партнёрами;
- ✓ правильно расставлять фигуры перед игрой;
- ✓ различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- ✓ рокировать;
- ✓ объявлять шах;
- ✓ ставить мат.

3 уровень:

- ✓ решать элементарные задачи на мат в один ход.

Так как формирование разносторонне развитой личности - сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе общеобразовательной школы, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию младших школьников. Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала. Программа интегрирована с графиком соревнований, что позволяет учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а так же выявить недостатки в подготовке. Занятия многообразны по своей форме – помимо лекций, бесед, игровых занятий и выполнения упражнений по пройденной теме, это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, турниры, игры различного типа на шахматную тематику, учащиеся готовят доклады по истории шахмат, проводятся анализы сыгранных на ответственных турнирах партий. Данная программа рассчитана на 2 года обучения. Программа предусматривает 32 занятия в течение года – по 1 часа в неделю. В кружке занимаются дети младшего школьного возраста, 1 - 4 классы. В кружок принимаются все желающие заниматься. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков по шахматной игре, по результатам которой учащиеся распределяются на две группы. Во второй группе занимаются ребята, знающие основы тактики и стратегии игры, владеющие начальными знаниями по теории игры в дебюте, имеющие некоторый игровой опыт выступления в соревнованиях разного уровня.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

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 внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Первый год обучения (33 часа из расчета 1 час в неделю)

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и 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 одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

- "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один 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 по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- "Что общего?". Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

- "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

- "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая 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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом 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 с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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.
- "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
- "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

- "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- "Дай 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 положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

- "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Тематическое планирование

Первый год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю) 2 класс

1. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

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

Дидактические игры и задания

- “Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “e””), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.
- “Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).
- “Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).
- “Какого цвета поле?”. Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- “Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
- “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и 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 четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
- “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания

- “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?
- “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
- “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.
- “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и 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.

6. Шахматная комбинация. 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. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Теория	Практика
1	Краткая история шахмат	5	2,5	2,5
2	Шахматная нотация	7	3,5	3,5
3	Ценность шахматных фигур	7	3,5	3,5
4	Техника матования одинакового короля	5	2,5	2,5
5	Достижения мата без жертвы материала	5	2,5	2,5
6	Обобщение	5	2,5	2,5
	Итого	34	17	17

Второй год обучения

(34 часа из расчета 1 час в неделю)

3 класс

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

2. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкостей”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

- “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.
- “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти 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 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
- “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 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?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

3. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

- *Дидактические задания*
- “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
- “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
- “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

4. Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй 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 эндшпиле.

Дидактические задания

- “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.
- “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.
- “Выигрыш или ничья?”. Здесь 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 надо добиться ничьей.

5. Обобщение.

Обобщение и повторение пройденного материала. Игровая практика.

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Теория	Практика
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	5	2,5	2,5
2	Основы дебюта	13	6,5	6,5
3	Основы миттельшпиля.	5	2,5	2,5
4	Основы эндшпиля.	9	4,5	4,5
5	Обобщение.	2	1	1
	Итого	34	17	17

4 класс
(34 часа из расчета 1 час в неделю)
4 класс

I. Шахматная партия.

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах: материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

III. Шахматная комбинация.

Пути поиска комбинации. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (**матовые комбинации**). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Матовые комбинации на мат в три хода.

Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др..

Комбинации, ведущие к ничьей (комбинации на вечный шах, матовые комбинации).

IV.Обобщение.

Обобщение и повторение пройденного материала. Игровая практика.

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Теория	Практика
1	Шахматная партия	3	1,5	1,5
2	Анализ и оценка позиции.	4	2	2
3	Шахматная комбинация.	24	12	12
4	Обобщение.	3	1,5	1,5
	Итого	34	17	17

Календарно-тематическое планирование

1 год обучения (33 часа)

(2 класс)

№	Дата	Коррек	Тема учебного занятия	Всего Кол-	Содержание деятельности		Перечень универсальных действий
					Теоретическая часть	Практическая часть	
			I. Краткая история				
1			Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. <i>Слушать</i> и <i>понимать</i> речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Приобретение теоретических знаний и практических
2			Повторение пройденного материала. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	
3			Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	
4			Выдающиеся шахматисты нашего времени.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	
5			Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	
			II. Шахматная нотация. 7 ч.				
6			Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль.

22		Техника матования одинокого короля. Ферзь и	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	<i>понимать</i> речь других. Совместно
23		Техника матования одинокого короля. Ладья и	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	договариваться о правилах общения и поведения в игре и
24		Техника матования одинокого короля. Решение задач	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	следовать им.
		V. Достижение мата без				
25		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Пугиванг	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль.
26		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	<i>Слушать</i> и <i>понимать</i> речь других.
27		Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и
28		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	следовать им. Рост личностного, интеллектуального и социального
29		Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	развития ребёнка, развитие коммуникативных
		VI. Обобщение. 5 ч.				способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
30		Повторение материала. Повторение основных вопросов курса	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	Приобретение теоретических знаний и
31		Повторение материала. Игра в турнире. Турнирные партии	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	практических навыков шахматной игре.
32		Повторение материала. Практическая игра.	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	Освоение новых
33		Повторение материала. Практическая игра	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	видов деятельности
34		Повторение материала. Практическая игра.	1	0,5\ индив.,гру	0,5индив. ,группова	(дидактические игры

2 год обучения (3 класс)

№	Дата	Коррек	Тема учебного занятия	Всего Кол-	Содержание деятельности		Перечень универсальных действий
					Теоретическая часть	Практическая часть	
			I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.				
1			Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. <i>Слушать и понимать</i> речь
2			Повторение пройденного материала. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
3			Повторение пройденного материала. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие
4			Повторение пройденного материала. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. <u>Ценность шахматных фигур</u>	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной
5			Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	игре. Освоение новых видов деятельности
			II. Основы дебюта. 13 ч.				
6			Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль.

7		Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	<p><i>Слушать и понимать</i> речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.</p> <p>Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.</p> <p>Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.</p> <p>Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).</p>
8		Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
9		Основы дебюта. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
10		Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
11		Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
12		Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. «Пешкостроение». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
13		Основы дебюта. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
14		Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
15		Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки?	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
16		Основы дебюта. Связка в дебюте. Полная и неполная связка	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
17		Основы дебюта. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	

18		Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	
		III. Основы миттельшпиля. 5 ч.				
19		Основы миттельшпиля. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
20		Основы миттельшпиля. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	Перерабатывать полученную информацию: <i>делать</i> выводы в результате совместной работы всей команды.
21		Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Двойной удар.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	
22		Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	
23		Основы миттельшпиля. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	
		IV. Основы эндшпиля. 9 ч.				
24		Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	<i>Определять и формулировать</i> цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
25		Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	<i>Проговаривать</i> последовательность действий. Учить <i>высказывать</i> своё предположение (версию) на основе данного задания, учить <i>работать</i> по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно
26		Основы эндшпиля. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи).	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	

27		Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
28		Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	Перерабатывать полученную информацию: <i>делать</i> выводы в результате совместной работы всей команды.
29		Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	
30		Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	
31		Основы эндшпиля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	
32		Основы эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	
		V. Обобщение. 2 ч.				
33		Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
34		Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	1	0,5\индив., групповая	0,5индив., групповая	Перерабатывать полученную информацию: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

3 год обучения (4 класс)

№	Дата	Коррек	Тема учебного занятия	Всего Кол-	Содержание деятельности		Перечень универсальных действий
					Теоретическая часть	Практическая часть	
			I. Шахматная партия. 3				
1			Повторение пройденного материала. Еще о трех операциях шахматной партии	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии. Перерабатывать
2			Виды преимущества в шахматах.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	
3			Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	
			II. Анализ и оценка				
4			Правила игры в миттельшпиле.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии. Перерабатывать полученную информацию: <i>делать</i> выводы в
5			Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	
6			Анализ и оценка позиции. Практическое занятие. Решение задач	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	
7			Анализ и оценка позиции. Практическое занятие.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	
			III. Шахматная				
8			Понятие о шахматной комбинации.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	<i>Слушать и понимать</i> речь других. Совместно
9			Шахматная комбинация. Пути поиска комбинации.	1	0,5\индив.,групповая	0,5индив.,групповая	

10		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	договариваться о правилах общения и поведения в игре и
11		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	следовать им. Рост личностного, интеллектуального и
12		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	социального развития ребёнка, развитие
13		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема раздачи.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	коммуникативных способностей, инициативности,
14		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема разрушения	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	толерантности, самостоятельности.
15		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема освобождения.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	Приобретение теоретических знаний и
16		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема перекрытия.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	практических навыков шахматной игре.
17		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема минимизация защиты.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	Освоение новых видов деятельности
18		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема «раздача» Тема «блокировка»	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	(дидактические игры и задания,
19		Шахматная комбинация. Другие темы комбинаций и составление тематических	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	игровые упражнения, соревнования).
20		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	
21		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема завлечения.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	
22		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	
23		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема связки.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	
24		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема перекрытия.	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	
25		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	
26		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки	1	0,5\	0,5индив. индив.,гру ,группова	

27		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
28		Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
29		Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «реинициациях»	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
30		Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
31		Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
		IV. Обобщение. 3 ч.				
32		Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	Перерабатывать полученную информацию: <i>делать</i> выводы в результате совместной работы всей команды.
33		Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	
34		Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	1	0,5\индив.,гру	0,5индив.,группова	

