

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
Кипельская средняя общеобразовательная школа

«Рассмотрено»
на заседании ПС
протокол № 2 от
«26» августа 2024 года

«Утверждено»
Директор школы
Пожарицкая Е.В. _____
«26» августа 2024 года

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Шахматы»**

Возраст учащихся 7 - 10 лет
Срок реализации 4 года

Составитель: Черепанов Борис Владимирович –
педагог-организатор

Кипель 2024 год

Пояснительная записка

Программа дополнительного образования для младших школьников «Шахматы» реализует естественнонаучное направление дополнительного образования и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г.Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения.

Шахматы в начальной школе открывают широкие возможности и для кружковой работы, поднимают её на новый качественный уровень, положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам.

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и т.д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цели программы:

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

Обучение правилам игры в шахматы.

Формирование умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.

Воспитание уважительное отношение в игре к противнику.

Задачи:

Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.

Научить ориентироваться на шахматной доске.

Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.

Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.

Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.

Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.

Сформировать умение записывать шахматную партию.

Сформировать умение проводить элементарные комбинации.

Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Участники программы:

Участниками программы являются дети младшего школьного возраста 6,5 — 10 лет, посещающие общеобразовательную школу. Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН. Группы укомплектованы учащимися в количестве не более 10 человек, режим работы не превышает 1 часа в неделю. Реализация программы «Шахматы» осуществляется на базе МКОУ Кипельская средняя общеобразовательная школа, с. Кипель, ул. Советская 81, Юргамышского района, Курганской области.

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения.

На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40 минут.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Содержание программы на первый год обучения предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

Тематика курса «Шахматы. Первый год».

Программа первого года обучения предназначена для первого класса начальной школы - 33 часа в год (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. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

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.

«Угадай-ка». 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 (цвет, форма).

«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 (основная тема учебного курса). 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.

Примечание: все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5.ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка, её 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. Короткие шахматные партии.

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.

К концу первого года обучения дети должны знать:

шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, партия;

начальное положение (начальная позиция), белые, чёрные, ход, взятие, стоять под боём, 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 дети 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 партнёрами и правильно расставлять начальную позицию;

различать горизонталь, вертикаль и диагональ;

рокировать;

объявлять шах, мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

**Учебно-тематический план
1-й год обучения**

№ 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		1
	Всего часов:	33		33

Тематическое планирование курса «Шахматы» 1 класс.

№	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия Интеграция
1. Шахматная доска.			
1.	Знакомство с шахматной доской	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.
2.	Шахматная доска		Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятка – хвостунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
2. Шахматные фигуры.			
3. 4.	Знакомство с шахматными фигурами	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».
3. Начальная расстановка фигур.			
5.	Начальное положение	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.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
4. Ходы и взятие фигур.			
6.	Знакомство с	(Основная тема	Место ладьи в начальном положении. Ход.

	шахматной фигурой. Ладья.	учебного курса.) 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.	Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
7.	Ладья в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
9.	Слон в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
10.	Ладья против слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
12.	Ферзь в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
13.	Ферзь против ладьи и слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
15.	Конь в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар»,

		«Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
17.	Знакомство с пешкой.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	
18.	Пешка в игре.	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	
21.	Король против других фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	
5. Цель шахматной партии.			
22. 23.	Шах.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».
24. 25.	Мат.		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».
26. 27.	Ставим мат.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
28.	Ничья, пат.		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или на пат».
29. 30.	Рокировка.		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
6. Игра всеми фигурами из начального положения.			
31.	Шахматная партия.	Самые общие представления о том, как начинать	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая

		шахматную партию.	игра «Два хода».
32.	Шахматная партия.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
33.	Повторение программного материала.	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	

Тематика курса «Шахматы. Второй год».

Программа второго года обучения предназначена для второго класса начальной школы - 34 часа в год (1 час в неделю).

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 «е»). 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 королём 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).

Дидактические игры и задания:

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

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

«Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

К концу второго года обучения дети должны знать:

шахматные правила; FIDE;

обозначение горизонтали, вертикалей, полей, шахматных фигур;

ценность шахматных фигур.

К концу второго года обучения дети должны уметь:
 правильно вести себя за доской;
 записывать шахматную партию;
 матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзём и ладьёй, королём и ферзём, королём и ладьёй.

Учебно-тематический план 2-й год обучения

№ 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 мата без жертвы материала	5		5
6.	Шахматная комбинация.	4		4
7.	Обобщение.	1		1
	Всего часов:	34		34

Тематическое планирование курса «Шахматная школа» 2 класс.

№	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия Интеграция
Повторение изученного материала.			
1.	Повторение изученного материала.	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).
2.	Повторение изученного материала.		Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.
1. Краткая история шахмат.			
3.	Краткая история шахмат.	Рождение шахмат. От чатуранги к	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной

		шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.
2. Шахматная нотация.			
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная	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».
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	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).
3. Ценность шахматных фигур.			
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	перевеса. Способы защиты.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.
8.	Ценность шахматных фигур. 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.	
4. Техника матования одинокого короля.			
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь	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.
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	против короля. Король и ладья 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.		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.
5. Достижение мата без жертвы материала.			
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле	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.
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	(начале, середине и конце игры). Защита от мата.	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. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
6. Шахматная комбинация.			
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	Достижение мата путем жертвы шахматного материала	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	(матовые комбинации).	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Типы матовых комбинаций: темы разрушения	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки,	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	освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

	«рентгена».	комбинации,	
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для	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.	достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	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 освобождения пространства. Тема перекрытия		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.		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.	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	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.

	вечный шах.		
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.	
Повторение программного материала.			
32.	Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
33.	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.
34.	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Тематика курса «Шахматы. Третий год».

Программа третьего года обучения предназначена для третьего класса начальной школы - 34 часа в год (1 час в неделю).

1.ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух и трёхходовые партии.

2.ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Связка в дебюте. Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте.

Дидактические игры и игровые задания:

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному 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. Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса.

Дидактические игры и игровые задания:

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический приём, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три 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 слонем 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 игры и игровые 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.

К концу третьего года обучения дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

находить несложные тактические приёмы;

точно разыгрывать простейшие окончания.

Учебно-тематический план

3-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
1.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	5	25-30 минут на каждом занятии	5
2.	Основы дебюта.	13		13
3.	Основы миттельшпиля.	5		5
4.	Основы эндшпиля	9		9
5.	Обобщение.	2		2
	Всего часов:	34		34

Тематическое планирование курса «Шахматная школа» 3 класс.

№	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия Интеграция
1	Повторение изученного материала.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране.
2	Игровая практика		Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в

			мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
3	Повторение изученного материала.		Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игровая практика с записью шахматной партии	
5	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии.	Игровая практика	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии). Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.
6	Решение задания “Мат в 1 ход”		
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
10	Решение заданий.		
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.
12	Решение заданий		
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		
14	Решение заданий		
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Игровая практика	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.

16	Решение задания “Выведи фигуру”..		
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выиграш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.
18	Решение заданий.		
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Игровая практика	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.
20	Решение заданий.		
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	
22	Решение заданий.		
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	
24	Решение заданий.		
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	
26	Решение заданий.		
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		
28	Решение заданий.		
29	Типичные комбинации в дебюте.	Повторение программного материала, изученного	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
30	Типичные комбинации в		

	дебюте (более сложные примеры).	за второй и третий год обучения
31	Повторение программного материала	
32	Повторение программного материала	
33	Повторение программного материала	
34	Повторение программного материала	

Тематика курса «Шахматы. Четвёртый год».

Программа четвёртого года обучения предназначена для четвёртого класса начальной школы - 34 часа в год (1 час в неделю).

Материал четвертого года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

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

2. 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.)

Дидактические игры и игровые задания:

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

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

3. Шахматная комбинация.

Пути поиска комбинации.

Достижение мата путём 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, патовые комбинации).

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 приём или комбинацию и достичь материального перевеса.

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

К концу четвёртого года обучения дети должны знать:

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

правила игры в миттельшпиле;

основные элементы позиции.

К концу четвёртого года обучения дети должны уметь:

правильно разыгрывать дебют;

грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;

проводить элементарно анализ позиции;

составлять простейший план игры;

находить несложные тактические приёмы и проводить простейшие комбинации;

точно разыгрывать простейшие окончания;

пользоваться шахматными часами.

Учебно-тематический план

4-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
1.	Шахматная партия.	3	25-30 минут на каждом занятии	3
2.	Анализ и оценка позиции.	4		4
3.	Шахматная комбинация.	24		24
4.	Обобщение.	3		3
	Всего часов:	34		34

Тематическое планирование курса «Шахматная школа» 4 класс.

№	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия Интеграция	
1	Повторение изученного материала.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	
2	Игровая практика			
3	Повторение изученного материала.			Игровая практика
4	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Игровая практика	Дидактическое задание “Выигрыш материала”	
5	Игровая практика			
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”			
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.			Дидактическое задание “Выигрыш материала”.
8	Решение задания “Выигрыш материала”.			Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.			
10	Решение заданий.			
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Игровая практика	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
12	Решение заданий.			
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.			
14	Решение заданий.	Игровая практика		
15	Матовые комбинации и комбинации,	Игровая практика	Дидактические задания	

	ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.		“Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
16	Решение заданий.		
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		Дидактическое задание “Сделай ничью”.
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.		
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		
20	Решение заданий		
21	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
22	Решение заданий		
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
24	Решение заданий		
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.
26	Решение заданий	Игровая практика	
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		Дидактическое задание “Квадрат”.
28	Решение заданий	Игровая практика	
29	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
30	Решение заданий	Игровая практика	
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
32	Решение заданий	Игровая практика	
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.		Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.

34	Повторение программного материала. Решение заданий.	Игровая практика	
----	--	------------------	--

Планируемые результаты освоения обучающимися программы кружка «Шахматы».

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.

Ресурсное обеспечение

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	Учебно-методическое обеспечение:
	<p>Программа Книги о шахматах — Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994. — Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 1985. — Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993. — Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991. — Гайшут А.Г. Увлекательная математика,/ Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: «Дом педагогики», 1995. — Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991. — Книжка – раскраска «Шахматные герои». — Журнал «Шахматное обозрение», 7-8/94 Энциклопедии Методическое пособие для учителя</p>
2	Наглядные пособия
	<p>Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами</p>
3	Учебное оборудование
	<p>Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная доска.</p>
4	Технические средства
	<p>Компьютер Мультимедийный проектор Компьютерная обучающая программа «Драконы учат шахматам».</p>

Список литературы

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Авербах Ю. Что нужно знать об эндшпиле. / М.: ФиС, 1972г.
4. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
5. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
6. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
7. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
8. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
9. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
110. Сухин, И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. / Обнинск: Духовное возрождение, 2011.- 120 с.: ил.
12. Сухин, И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. В 2-х частях. / Обнинск: Духовное возрождение, 2011.- 80 с.: ил.
13. Сухин, И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. В 2-х частях. / Обнинск: Духовное возрождение, 2011.- 84 с.: ил.
14. Сухин, И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. В 2-х частях. / Обнинск: Духовное возрождение, 2008.- 80 с.: ил.
15. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу.
16. Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу
17. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г.
18. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г.
19. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982.
20. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 .
21. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983.
22. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984. / 8. Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999.
23. Шахматы. Энциклопедический словарь. / М: Советская энциклопедия, 1990

План воспитательной работы

Первый учебный год.

1. Родительские собрания (2 раза в год).
2. «А у нас сегодня гость!» Встреча с известными людьми, спортсменам.
3. Шахматные турниры: плановые – школьные, район, область.
4. Наши посиделки: «Самовар Иваныч!» Чаепитие - беседы.

Второй учебный год.

1. Родительские собрания (2 раза в год).
2. Это интересно знать! В МИРЕ шахмат. (Просмотр видеофильма).
3. Шахматные соревнования: плановые – школьные, район, область.
 - 3.1. «А ну-ка парни!» Турнир к 23 февраля.
 - 3.2. «Весенние ласточки!» Турнир к 8 Марта.
4. Наши посиделки: «Самовар Иваныч!» Чаепитие-беседа.

Третий учебный год.

1. Родительские собрания (2 раза в год).
2. Конкурс рисунков «Я играю в шахматы».
3. Шахматные турниры: плановые – школьные, район, область.
 - 3.1. «А ну-ка парни!» Турнир к 23 февраля.
 - 3.2. «Весенние ласточки!» Турнир к 8 Марта.
4. Командное первенство района.

5. Наши достижения.

6. Наши посиделки: « Самовар Иваныч!» Чаепитие- беседа.

Четвертый учебный год.

1. Родительские собрания (2 раза в год).

2. Папа, Мама, Я - спортивная семья! (семейные спортивные состязания).

3. Шахматные турниры: плановые – школьные, район, область.

4. «А ну-ка парни!» Турнир к 23 февраля.

4.1. «Весенние ласточки!» Турнир к 8 Марта.

5. ШШЛ. Областной турнир шахматной школьной лиги.

6. Наши достижения.

7. Наши посиделки: « Самовар Иваныч!» Чаепитие- беседа.

Технологическая карта контроля и оценки обучающихся.

№ Год	Цель контроля	Задачи	Тип занятия	Вид контроля	Функция контроля	Форма контроля	Методы контроля	Инструментарий	Форма оценки
1	Оценить теоретическое знание, практические умения и навыки по изученному курсу.	1.Провести Тестирование обучающихся.	Контроль и оценки	Итоговый	Информативная, обучающая, Стимулирующая.	Фронтальная, индивидуальная-групповая.	Тестирование, рефлексия.	Тесты, Контрольные вопросы, карточки с заданиями.	Бальная система оценивания. Награждение по итогам.
2	Обобщить и оценить теоретическое знание, практические умения по изученному курсу.	1.Провести Тестирование. 2.Проведение мониторинга результатов достижения обучающихся.	Контроль и оценки	Итоговый	Информативная, обучающая, Стимулирующая.	Фронтальный, индивидуальный.	Тестирование, рефлексия.	Тесты, Практическая игра Испытание.	Бальная система оценивания. Награждение по итогам.

3	Оценить теоретическое, практическое знания и умения по изученному курсу.	1.Провести Тестирование. 2.Проведение мониторинга результатов достижения обучающихся.	Контроль и оценки	Итоговый	Информативная, обучающая, Стимулирующая.	Фронтальный, коллективный, индивидуальный.	Тестирование, рефлексия.	Тесты Практическая игра испытание.	Бальная система оценивания. Награждение по итогам.
4	Оценить теоретическое, практическое знания и умения по изученному курсу.	Провести тестирование, оценку результатов достижения обучающихся.	Контроль и оценки	Итоговый	Информативная, обучающая, развивающая, стимулирующая.	Фронтальный, индивидуальный.	Тестирование, рефлексия.	Тесты, Практическая игра испытание.	Бальная система оценивания. Награждение.

Пример бальной формы оценки достижений обучающихся

№	Форма оценки	отлично	хорошо	удовлетворительно
1.	Тесты			
2.	Карточки задания.			
3.	Практическая игра - испытание			