

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ БРЮХОВЕЦКИЙ РАЙОН

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 10
ИМЕНИ Б.А.ПЛЕТИНЯ СЕЛА НОВОЕ СЕЛО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ БРЮХОВЕЦКИЙ РАЙОН**

УТВЕРЖДЕНО

решением педагогического совета
от 28 августа 2023 года, протокол № 1.
Председатель  М.Н. Макеева



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Шахматы»

Тип программы **комплексная**

Срок реализации **4 года**

Количество часов **135**

Возраст обучающихся **7-11 лет**

Учитель **Городова Галина Ивановна**

Программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования, с учетом «Рекомендаций по формированию планов внеурочной деятельности образовательными организациями, реализующими основные общеобразовательные программы начального общего, основного общего, среднего общего образования на 2023-2024 учебный год» (письмо МОНиМП КК от 14.07.2023г. №47-01-13-13168/23), на основе рабочей программы «Шахматы».(сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/под ред. Н.Ф.Виноградовой. – М.: Вентана-Граф, 2020 г.)

с учётом Примерной программы воспитания, внесенной в реестр образовательных программ, одобренных федеральным учебно-методическим объединением по общему образованию (протокол от 28.08.2023 г. №1/23)

1. Пояснительная записка.

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, программы «Шахматы в школе», авторов программы Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова, программы «Шахматы – школе». автор программы И. Г. Сухин

Программа для младших школьников «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности.

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.

Шахматы в начальной школе 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 полноценно высказываться, 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 учащихся, 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 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:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение к игре противнику.

Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умения рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умения решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.

9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление,

начальные

формы волевого управления поведением.

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 в **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.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ 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 различных 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 ее осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее 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, построения 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 ее 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.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умение и опыт обучающихся. В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по Программе обучающиеся начальной школы (1-4 классы) должны приобрести:

- знания в области терминологии шахматной игры;
 - навык организации досуга с использованием шахматной игры.
- 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

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ»

Первый год обучения

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее 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 в 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 восьмилет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

Тематика курса

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**». Вне прозрачного мешочка по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников наощупь 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 над доской 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

(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 противфигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждую своим ходом по фигуре (черные фигуры считаются за колдованными, 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 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: сбит 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.

К концу учебного года дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Второй год обучения

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована в третьих классах, если программа первого года обучения была пройдена во II классе.

Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением во владении шахматными основами является умение малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертв материала», «Шахматная комбинация».

Тематика курса

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Рождение шахмат. От чатурангикша транджу. 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 король? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» Ит. 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 на демонстрационной доске определить поле. Выигрывает тот, кто делает 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? Насколько 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

Два ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические игры и задания

«**Шахили мат**». Шахили мат черному королю?

«**Матили пат**». Нужно определить, матили 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 королю на угловое поле.

«**Ограниченный король**». Надо сделать ход, после которого черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиль и эндшпиль (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

«Объявим мат в два хода». Требуется пожертвовать материал, дать мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал, достигнуть ничьей.

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

К концу учебного года дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королеми ферзем, королеми ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Третий год обучения

Программа – Шахматы, третий год¹ предназначена для III класса начальной школы. Однако она может быть реализована и во II классе, если программа первого и второго года обучения была пройдена в I классе.

Материал третьего года обучения сложнее материала первых 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.

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против-повторюшки-хрюшки¹. Принципы игры в дебюте. Быстрее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание-пешкостей¹. 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 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 рановведенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за болееслабуюфигуру.

–Защита отмата”Требуется найти ход, позволяющий избежать матав1 ход (как правило, вданномразделеотличиеотвторогогодаобучениятакихходовнесколько).

“Выведифигуру”Здесьопределяется, какуюфигурунакакоеполелучше развить.

“Поставитьматв 1ход“повторюшке”. Требуетсяобъявитьматпротивнику, которыйслепокопируетвашиходы.

“Матв2хода”. Вучебныхположениях белыеначинаютудаютьчернымматв2 хода.

“Выигрышматериала”, “Накажи“пешкоeda”. Надопровестиманевр, позволяющийполучитьматериальноепреимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрышпешкикпроигрышуматериалаилимату.

“Захватицентр”. Надонайтиход, ведущийкзахватуцентра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белыеправилаигры, еслирокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона,рокируявкоторую белыенанарушаютправилигры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющееизбежатьсдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы упротивникаобразовались сдвоенныепешки.

Кконцуучебногогодадети должнызнать:

- принципыигрывдебюте;
- основныетактическиеприемы;
- чтоозначаюттермины: дебют, темп, оппозиция, ключевыеполя.

Кконцуучебногогодадети должныуметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложныетактические удары ипроводить комбинации;
- точноразыгрыватьпростейшиеокончания.

Четвертыйголубучения

Программа –Шахматы, третий год||предназначена для 4 класса начальной школы.

Материалчетвертогогодаобучениясложнеематериалапредыдущихлетобучения. Нао сновранееприобретенныхзнанийиуменийребятауглубляютпредставлениявовсехтрехстадияхшахматнойпартии. Приэтомизвсегообилияшахматногоматериалазаботливоотбираетсяне толькодоступный, но имаксимальноориентированныйнаразвитиематериал.

ПРИМЕРНАЯТЕМАТИКАКУРСА

1. ОСНОВЫМИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самыеобщирекомендацииотом, какигратьвсерединешахматнойпартии. Тактическиеприемы. Связкавмиттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинациинаматв3ходаикомбинации, ведущиекдостижениюматериальногоперевесанатем

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.

3. 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 слона миконем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило –квдрата. 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 эндшпиль.

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 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 учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

курса «Шахматы»

1 класс

| № | Тема занятия | Содержание | Педагогические условия Интеграция |
|----------|--|---|--|
| | 1. Шахматная доска | 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 доске между партнерами. |
| 1. | Знакомство с шахматной доской | | |
| 2. | Шахматная доска | | Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта – хвастунишки». 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. | 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. 4. | Знакомство с шахматными фигурами | | |
| | 3. Начальная расстановка фигур. | Начальное положение (начальная позиция); | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между |

| | | | |
|----|---------------------|--|---|
| 5. | Начальное положение | расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями | горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Даинет», «Мяч». |
|----|---------------------|--|---|

| | | | |
|-----|--|---|--|
| | | начальной постановкой фигур. | |
| | 4. Ходы и взятие фигур. | (Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». |
| 6. | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. | каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные | 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». |
| 7. | Ладья в игре. | и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные | 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». |
| 8. | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладьи, коневые, слоновые, ферзевые, | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». |
| 9. | Слон в игре. | королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. | 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». |
| 10. | Ладья против слона. | | |
| 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. | Ферзьвигре. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь |
|-----|-------------|---|

| | | | |
|-----|---------------------------------------|--|---|
| | | | противферзя),«Ограничение подвижности». |
| 13. | Ферзь противладьи 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 берут, 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. | Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная | |
| 22. 23. | Шах. | и короткая рокировка и ее правила. | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах и ладья», «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 и ладья», «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 и ладья». |
| 29. 30. | Рокировка. | | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». |
| | 6. Игра всеми фигурами из начального положения. | Самые общие представления о том, как начинать | |

| | | | |
|-----|-------------------|------------------|---|
| 31. | Шахматная партия. | ахматную партию. | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, к какой стороне относится каждая фигура). |
| 32. | Шахматная партия. | | Дидактическая игра «Два хода». 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. |

**Тематическое
планирование курса «Шахматы»**

2 класс

| № | Тема занятия | Содержание | Педагогические условия Интеграция |
|----|--|---|--|
| | <u>Повторение изученного материала.</u> | Повторение программного материала, изученного за год обучения | Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). |
| 1. | Повторение изученного материала. | | |
| 2. | Повторение изученного материала. | | |
| | <u>1. Краткая история шахмат.</u> | Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мире шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика. |
| 3. | Краткая история шахмат. | | |
| | <u>2. Шахматная тация.</u> | Обозначение горизонталей и | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», |

| | | | |
|----|---|--|--|
| 4. | Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. | вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная | «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Види цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на |
|----|---|--|--|

| | | | |
|-----|--|---|---|
| | | шахматная нотация. | е2». |
| 5. | Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур терминов. | Запись шахматной партии. Запись начального положения. | Обозначение шахматных фигур терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). |
| | <u>3. Ценность шахматных фигур.</u> | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. |
| 6. | Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. | Достижение материального перевеса. Способы защиты. | Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика. |
| 7. | Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. | | 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 атакующей фигуры ругой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика. |
| | <u>4. Техника матования одинокого короля.</u> | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. | Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. |
| 10. | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | Король и ферзь против короля. Король | |

| | | | |
|-----|--|------------------------|--|
| 11. | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | 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 южную линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. |
|-----|--|------------------------|--|

| | | | |
|-----|--|---|--|
| 12. | Техника матов ядинокого короля. Ферзь и король против короля. | | Ферзь король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «Угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. |
| 13. | Техника матов ядинокого короля. Ладья и король против короля. | | Ладья король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «Угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. |
| | <u>5. Достижение мата без жертвы материала</u> | Учебные положения на мат в два хода в дебюте, в середине и в конце игры). Защита от мата. | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объявить мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика. |
| 14. | Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. | | |
| 15. | Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в середине игры. | | Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объявить 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 «Объявить мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика. |
| | <u>6. Шахматная комбинация.</u> | Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения | Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объявить мат в два хода». Игровая практика. |
| 17. | Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. | | |
| 18. | Матовые комбинации. Тема завлечения. | | Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объявить мат в два хода». Игровая практика. |
| 19. | Матовые комбинации. Тема блокировки. | | Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объявить мат |

| | | | |
|-----|--|----------------|---|
| | | я, завлечения, | в двахода». Игровая практика. |
| 20. | Матовые комбинации. Тема разрушения | | Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объявима в двахода». |

| | | | |
|-----|---|--|--|
| | королевского прикрытия. | блокировки, о свобождения пространства, у ничтожения за щиты и др. Шахматны е комбинации, ведущие к достижению материальног оперева. | Игровая практика. |
| 21. | Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». | Комбинации для достижения и чье (комбинация на вечный шах, матовые комбинации и др.). | Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры из задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. |
| 22. | Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. | Комбинации для достижения и чье (комбинация на вечный шах, матовые комбинации и др.). | Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры из задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. |
| 23. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры из 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. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры из 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. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры из задания «Выигрыш материала». Игровая практика. |
| 26. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры из задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика. |
| 27. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры из задания «Выигрыш материала». Игровая практика. |

| | | | |
|--|--|--|-----------|
| | | | практика. |
|--|--|--|-----------|

| | | | |
|-----|---|---|--|
| | Сочетание активных приемов. | | |
| 28. | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. | | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры задания «Сделай ничью». Игровая практика. |
| 29. | Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. | | Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры задания «Сделай ничью». Игровая практика. |
| 30. | Типичные комбинации в дебюте. | | Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры задания «Проведи комбинацию». Игровая практика. |
| 31. | Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). | | Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры задания «Проведи комбинацию». Игровая практика. |
| | <u>Повторение программного материала</u> | Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения | |
| 32. | Повторение программного материала | | Дидактические игры задания. Игровая практика. |
| 33. | Повторение программного материала | | Дидактические игры задания. Игровая практика. |
| 34. | Повторение программного материала | | Дидактические игры задания. Игровая практика. |

**Тематическое
планирование курса «Шахматы»
3 класс**

| № | Тема занятия | Содержание | Педагогические условия интеграция |
|---|--|------------|---|
| 1 | <u>Повторение изученного материала.</u> | Повторение | . Просмотр диафильмов - Приключения в Шахматной |

| | | | |
|---|------------------|---|---|
| 2 | Игровая практика | рограммного материала, из ученного загодобучения | стране. Первый шаг в мире шахмат и - Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мире 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 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 в того 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 исходной из сторон. Дидактическое задание – Мат в 1 ход (на втором или третьем ходу партии). |
| 6 | Решение задания – Мат в 1 ход | | |
| 7 | Невыгодность раннего ввода в игру ладьей 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 . | Дидактические задания-Поставь мат в 1 ход -повторюшке , -Выиграй фигуруу-повторюшки . |
| 14 | Решение заданий | |

| | | | |
|----|--|------------------|--|
| 15 | Принципы игры в дебюте. Быстрее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. | Игровая практика | Дидактическое задание – Выведи фигуру!. |
| 16 | Решение задания – Выведи фигуру!.. | | |
| 17 | Наказание за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. – Пешкое дство!. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). | | Дидактические задания – Мат в два хода!., – Выиграш материала!., – Накажи – пешко еда!., – 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. Каким бывают пешки. | | Дидактические задания – Чембить черную фигуру?!., – Сдвой противнику пешки!. |
| 24 | Решение заданий. | | |
| 25 | Связка в дебюте. Полная и неполная связка. | | Дидактические задания – Выиграй фигуру!., – Сдвой противнику пешки!., – Успешно развязывание!. |
| 26 | Решение заданий. | | |
| 27 | Очень коротко о дебютах. Открытые, полукрытые изакрытые дебюты. | | |
| 28 | Решение заданий. | | |

| | | | |
|----|---|--|---|
| 29 | Типичные комбинации в дебюте. | Повторение программного материала, из учебного завторой и третий год | Дидактические игры и задания. Игровая практика. |
| 30 | Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). | | |
| 31 | <u>Повторение</u> | | |

| | | | |
|----|--------------------------------------|----------|--|
| | <u>программного материала</u> | обучения | |
| 32 | Повторение программного материала | | |
| 33 | Повторение программного материала | | |
| 34 | Повторение программного материала | | |

**Тематическое
планирование курса «Шахматы» 4 класс**

| № | Тема занятия | Содержание | Педагогические условия Интеграция |
|---|---|---|---|
| 1 | <u>Повторение изученного материала.</u> | Повторение программного материала, изученного за год обучения | . Просмотр диафильмов - Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат - Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мире 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. | | |
| 4 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиль. | Игровая практика | Игровая практика |
| 5 | Игровая практика | | |
| 6 | Тактические приемы. Связка в миттельшпиль. Двойной удар. ♀ | | |
| 7 | Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. | | |
| 8 | Решение задания - Выигрыш материала ♀. | | |
| | | | Дидактическое задание - Выигрыш материала |
| | | | Дидактическое задание - Выигрыш материала ♀. |
| | | | Дидактические задания - Объяви |

| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| 9 | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. | мат в 3 хода, -Выигрыш материала. |
|---|--|-----------------------------------|

| | | | |
|----|---|------------------|--|
| 10 | Решениезаданий. | | |
| 11 | Матовые комбинации икомбинации, ведущие кдостижениюматериального перевеса. Темы разрушениякоролевского прикрытия,освобождения пространства,уничтожениязащиты. | Игровая практика | Дидактическиезадания–Объяви мат в3 хода , –Выигрыш материала . |
| 12 | Решениезаданий. | | Дидактическиезадания–Объяви мат в3 хода , –Выигрыш материала . |
| 13 | Матовые комбинации икомбинации, ведущие кдостижениюматериального перевеса. Темы связки, –рентген , перекрытия. | | |
| 14 | Решениезаданий. | Игровая практика | |
| 15 | .Матовые комбинации икомбинации, ведущие кдостижениюматериальногоперевеса. Другие темы комбинацийисочетание те матических приемов. | Игровая практика | Дидактическиезадания–Объяви мат в3 хода , –Выигрыш материала . |
| 16 | Решениезаданий. | | |
| 17 | Комбинациидля достижения ничьей.Патовые комбинации.Комбинациинавечныйшах. | | Дидактическоезадание–Сделай ничью . |
| 18 | Решениезаданий. –Сделай ничью . | | |
| 19 | Классическоенаследие. –Бессмертная партия. –Вечнозеленая партия. | | |
| 20 | Решениезаданий | | |
| 21 | ОСНОВЫЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи.Ферзь против ферзя.Ферзь против ладьи(простыеслучаи). | | Дидактическиезадания–Матв2 хода , –Матв3 хода , –Выигрыш фигуры . |
| 22 | Решениезаданий | | |

| | | |
|----|--|---|
| 23 | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против | Дидактические задания – Матв2 ходат, – Матв3 ходат, – Выигрыш фигуры. |
|----|--|---|

| | | | |
|----|--|------------------|---|
| | коня(простыеслучаи). | | |
| 24 | Решениезаданий | | |
| 25 | Матование двумя слонами(простыеслучаи). Матование слоном иконом(простыеслучаи). | | Дидактическиезадания-Матв2 хода , -Матв3 хода . |
| 26 | Решениезаданий | Игровая практика | |
| 27 | Пешка против короля.Когда пешка проходит вферзибезпомощисвоего короля.Правило -квдрата . | | Дидактическое задание-Квадрат . |
| 28 | Решениезаданий | Игровая практика | |
| 28 | Пешка против короля.Белаяпешканаседь мойишестойгоризонталях . Корольпомогаетсвоей пешке.Оппозиция. | | Дидактическиезадания-Матв2 хода , -Матв3 хода , -Проведи пешкувферзи , -Выигрыш или ничья? , -Кудаотступить королем? . |
| 30 | Решениезаданий | Игровая практика | |
| 31 | Пешка против короля.Белая пешка на пятойгоризонтали.Король ведетсвоюпешкузасобой. | | Дидактическиезадания-Матв3 хода , -Проведипешкувферзи , -Выигрыш илиничья? , -Куда отступитькоролем? . |
| 32 | Решениезаданий | Игровая практика | |
| 33 | Удивительныеничейные положения. Два коняпротив короля. Слон ипешкапротивкороля. Конь и пешка противкороля. | | Дидактическиезадания-Куда отступить королем? , -Путь к ничьей . |
| 34 | Повторениепрогра многоматериала.Р ешение заданий | Игровая практика | |

Списоклитературы

1. Шахматы в школе. Рабочие программы. 1-4 годы обучения: учеб. пособия дляобщееобразоват. организаций/Е. А. Прудникова, Е. А. Волкова. – М.: Просвещение,2017
2. Сухин И. Г. Программа курса «Шахматы – школе»: Для начальных классовобщееобразовательных учреждений. 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение,2013

3. Разработки международного мастера по шахматам С. Позина (рабочая тетрадь, компьютерные программы)
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.
11. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.