

Программа внеурочной деятельности "Шахматы "

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности по спортивно - оздоровительному направлению «Шахматы» 1-4 классы подготовлена в соответствии с требованиями ФГОС НОО и концепцией физического воспитания.

Данная программа позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Рекомендована учителям физической культуры общеобразовательных учреждений и тренерам детских спортивных школ.

Программа для младших школьников «Шахматы-школе» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности 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. 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 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 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 в игре к 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 умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.

6. Сформировать умение 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. Планируемые 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 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 игры.

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 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.

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

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».** 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? (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**»— важная 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», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. 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 и ее правила.

Дидактические игры и задания

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

-«**Дай шах**». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

-«**Первый шах**».Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

-«**Рокировка**».Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6.ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

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

4.Тематическое планирование курса «Шахматы» 1 класс

№	Распределение учебных часов	Тема занятия	Содержание
	2 часа	1. Шахматная доска	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.
1.	1 час	Знакомство с шахматной доской	
2.	1 час	Шахматная доска	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятa – 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 часа	2. Шахматные фигуры.	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.	1 час	Знакомство с шахматными фигурами	
	1 час	3. Начальная расстановка 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».
5.	1 час	Начальное положение	
	16 часов	4. Ходы и взятие фигур.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
6.	1 час	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	
7.	1 час	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.	1 час	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.	1 час	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.	1 час	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».
11.1 час	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».	
12.1 час	Ферзь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
13.1 час	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».	
14.1 час	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».	
15.1 час	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».	
16.1 час	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».	
17.1 час	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».	
18.1 час	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.	1 час	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.	1 час	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.	1 час	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».
	9 часов	5. Цель шахматной партии.	
22. 23.	2 часа	Шах.	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.	2 часа	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.	2 часа	Ставим мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
28.	1 час	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или на пат».
29. 30.	2 часа	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

	3 часа	6. Игра всеми фигурами из начального положения.	
31.	1 час	Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
32.	1 час	Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
33.	1 час	Повторение программного материала.	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.

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 в овладении шахматными основами явится 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 жертвы материала», «Шахматная комбинация».

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, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.

Тематика курса

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 королем на угловое поле.

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

5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

-«**Объяви мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

-«**Защитись от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и ДР).

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.

Тематическое планирование курса «Шахматы» 2 класс

№	Распределение учебных часов	Тема занятия	Содержание
	<u>2 часа</u>	<u>Повторение изученного материала.</u>	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.	1 час	Повторение изученного материала.	
2.	1 час	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.
	<u>1 час</u>	<u>1. Краткая история шахмат.</u>	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.
3.	1 час	Краткая история шахмат.	
	<u>2 часа</u>	<u>2. Шахматная нотация.</u>	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».
4.	1 час	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	
5.	1 час	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	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).
	<u>4 часа</u>	<u>3. Ценность шахматных</u>	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания» Кто

		<u>фигур.</u>	сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.
6.	1 час	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	
7.	1 час	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.
8.	1 час	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.	1 час	Ценность шахматных фигур. Защита.	Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.
	<u>4 часа</u>	<u>4. Постановка мата одинокому королю.</u>	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.	1 час	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	
11.	1 час	Техника матования одинокого короля. Ферзь 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.	1 час	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.	1 час	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против	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

		короля.	в два хода». Игровая практика.
	<u>3 часа</u>	<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
14.	1 час	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	
15.	1 час	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	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.	1 час	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.
	<u>15 часов</u>	<u>6. Шахматная комбинация.</u>	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
17.	1 час	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	
18.	1 час	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
19.	1 час	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
20.	1 час	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

21.	1 час	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
22.	1 час	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
23.	1 час	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
24.	1 час	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.	1 час	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.	1 час	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.	1 час	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.	1 час	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
29.	1 час	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
30.	1 час	Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
31.	1 час	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
	<u>3 часа</u>	<u>Повторение программного материала</u>	
32.	1 час	Повторение программного материала	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
33.	1 час	Повторение программного материала	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
34.	1 час	Повторение программного материала	Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Третий год обучения

Программа “Шахматы, третий год” 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.

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-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. 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 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.

К концу учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, 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.

Тематическое планирование курса «Шахматы» 3 класс

№	Распределение учебных часов	Тема занятия	Содержание
<u>1</u>	<u>3 часа</u>	<u>Повторение изученного материала.</u>	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.
<u>2</u>	<u>1 час</u>	Игровая практика	Преобразование пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
<u>3</u>	<u>1 час</u>	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.
<u>4</u>	<u>1 час</u>	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	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).
<u>5</u>	<u>24 часа</u>	ОСНОВЫ	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в

		ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии.	1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).
6	1 час	Решение задания “Мат в 1 ход”	
7	1 час	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.
8	1 час	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата
9	1 час	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	
10	1 час	Решение заданий.	
11	1 час	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.

<u>12</u>	<u>1 час</u>	Решение заданий	
<u>13</u>	<u>1 час</u>	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек	Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.
<u>14</u>	<u>1 час</u>	Решение заданий	
<u>15</u>	<u>1 час</u>	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.
<u>16</u>	<u>1 час</u>	Решение задания “Выведи фигуру”..	
<u>17</u>	<u>1 час</u>	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего 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?”.
<u>18</u>	<u>1 час</u>	Решение заданий	
<u>19</u>	<u>1 час</u>	Принципы игры в дебюте. Борьба	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.

		за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	
<u>20</u>	<u>1 час</u>	Решение заданий	
<u>21</u>	<u>1 час</u>	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь мат в 2 хода neroкированному королю”, “Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.
<u>22</u>	<u>1 час</u>	Решение заданий	
<u>23</u>	<u>1 час</u>	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.
<u>24</u>	<u>1 час</u>	Решение заданий	
<u>25</u>	<u>1 час</u>	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.
<u>26</u>	<u>1 час</u>	Решение заданий	
<u>27</u>	<u>1 час</u>	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и	

		закрытые дебюты.	
<u>28</u>	<u>1 час</u>	Решение заданий	
<u>29</u>	<u>1 час</u>	Типичные комбинации в дебюте.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
<u>30</u>	<u>1 час</u>	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	
<u>31</u>	<u>1 час</u>	<u>Повторение программного материала</u>	
<u>32</u>	<u>1 час</u>	Повторение программного материала	
<u>33</u>	<u>1 час</u>	Повторение программного материала	
<u>34</u>	<u>1 час</u>	Повторение программного материала	

Четвертый год обучения

Программа “Шахматы, третий год” предназначена для 4 класса начальной школы.

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.

ТЕМАТИКА КУРСА

1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.

Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания

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

-“**Мат в 3 хода**”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

-“**Сделай ничью**” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания

-“**Мат в 2 хода**”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

-“**Квадрат**”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

-“**Проведи пешку в ферзи**”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

-“**Выигрыш или ничья?**”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

-“**Куда отступить королем?**”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

-“**Путь к ничьей**”. Точной игрой надо добиться ничьей.

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.

Тематическое планирование курса «Шахматы» 4 класс

№	Распределение у	Тема занятия	Содержание
1	<u>1 час</u>	<u>Повторение изученного материала.</u>	. Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и
2	<u>1 час</u>	Игровая практика	“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	<u>1 час</u>	Повторение изученного материала.	Игровая практика
4	<u>1 час</u>	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	
5	<u>1 час</u>	Игровая практика	Дидактическое задание “Выигрыш материала
6	<u>1 час</u>	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.”	
7	<u>1 час</u>	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	Дидактическое задание “Выигрыш материала”.
8	<u>1 час</u>	Решение задания “Выигрыш материала”.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
9	<u>1 час</u>	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального	

		перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	
10	<u>1 час</u>	Решение заданий.	
11	<u>1 час</u>	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
12	<u>1 час</u>	Решение заданий.	
13	<u>1 час</u>	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
14	<u>1 час</u>	Решение заданий.	
15	<u>1 час</u>	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
16	<u>1 час</u>	Решение заданий.	
17	<u>1 час</u>	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	Дидактическое задание “Сделай ничью”.
18	<u>1 час</u>	Решение заданий. “Сделай ничью”.	
19	<u>1 час</u>	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	
20	<u>1 час</u>	Решение заданий	

21	<u>1 час</u>	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	<u>1 час</u>	Решение заданий	
23	<u>1 час</u>	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	<u>1 час</u>	Решение заданий	
25	<u>1 час</u>	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.
26	<u>1 час</u>	Решение заданий	
27	<u>1 час</u>	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	Дидактическое задание “Квадрат”.
28	<u>1 час</u>	Решение заданий	
28	<u>1 час</u>	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	<u>1 час</u>	Решение заданий	
31	<u>1 час</u>	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	<u>1 час</u>	Решение заданий	
33	<u>1 час</u>	Удивительные ничейные положения. Два коня	Дидактические задания “Куда отступить

		против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	королем?”, “Путь к ничьей”.
34	<u>1 час</u>	Повторение программного материала. Решение заданий	

Ресурсное обеспечение

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	Учебно-методическое обеспечение:
	<ul style="list-style-type: none">· 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- Е.А.Прудников,Е.И.Волкова Шахматы в школе.- Методические рекомендации , 3 кл М., Просвещение. 2017 г-93 с- Е.А.Прудников,Е.И.Волкова Шахматы в школе.- Методические рекомендации , 4 кл М., Просвещение. 2017 г-91 с.-Костров В.В Шахматы в школе и дома:Учебник 1-2 кл.-СПб.:Издательский Дом «Литера»,2018-256 с.
2	Наглядные пособия
	Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами Плакаты: Различные позиции в шахматах
3	Игры и игрушки
	Игры настольно-печатные

	«Чудесный мешочек»
4	Учебное оборудование
	Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная доска.
5	Технические средства
	Компьютер Магнитофон Мультимедийный проектор Интерактивная доска

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. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
9. 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.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
11. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г. 13. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г. 14. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982. 15. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 .
16. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983. 17. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984. 18. Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999 .

