



Фонд новых форм
развития образования
PLUS ULTRA | ДАЛЬШЕ ПЕРЕДЕЛ



Муниципальное бюджетное общеобразовательное
общеобразовательная школа» с. Объячево

учреждение «Средняя

««В мире шахмат»

1-4 класс

Дополнительная общеразвивающая программа

Направленность: социально-педагогическое

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 7-9 лет

Педагог- Отт Владимир Валериевич

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Шахматы - для каждого своё. Для одного - это искусство, для тех, кто ценит систематизацию, логику, точный выверенный анализ, - наверное, наука, ну а для третьего - прежде всего борьба, азарт, риск.» (Михаил Таль - советский латвийский шахматист, гроссмейстер, восьмой чемпион мира по шахматам).

История развития культуры убедительно свидетельствует о неуклонном повышении интереса человечества к шахматам. Массовая практика использования шахмат в школе, анализ опыта работы педагогов и тренеров подтверждают во многом уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста. Поэтому к числу наиболее важных социальных функций шахмат, несомненно, должна быть отнесена и функция педагогическая, ориентированная на формирование творческих качеств личности, развитие познавательной активности учащихся, их самостоятельности в принятии оптимальных решений в самых различных ситуациях, требующих повышенного внимания, изобретательности в оценке разнообразных факторов, ответственности, высокой культуры и дисциплины мыслительной деятельности. Отличаясь доступностью, простотой и привлекательностью, шахматы вносят все более весомый вклад во всестороннее, гармоничное развитие человека, независимо от его возраста и профессии.

Стремительные темпы научно-технического прогресса, появление сложнейших автоматизированных устройств и вычислительных комплексов, роботизированных технологических участков в разных отраслях производства, неуклонный рост разнообразной научной информации и другие технические новшества не проходят бесследно для школы. Напротив, они оказывают на нее самое непосредственное влияние. Во всем мире растет понимание того, что школа уже не может обеспечить своих воспитанников знаниями на все случаи жизни. Поэтому центральное место в системе школьного образования занимает развитие учащихся, формирование у них таких качеств творческой личности, которые помогли бы им активно участвовать в последующей учебной и трудовой деятельности. Шахматы являются одним из таких средств развития творческих способностей школьников.

Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы - часть мирового культурного пространства.

Так как формирование разносторонне развитой личности - сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе общеобразовательной школы, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала. Программа интегрирована с графиком соревнований, что позволяет учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а так же выявить недостатки в подготовке. Занятия многообразны по своей форме – помимо лекций, бесед, игровых занятий и выполнения упражнений по пройденной теме, это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, турниры, игры различного типа на шахматную тематику, учащиеся готовят доклады по истории шахмат, проводятся анализы сыгранных на ответственных турнирах партий.

Цель программы – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы. Достигается указанная цель через решение следующих задач:

- Задачи:**
- **Обучающие:** ○ познакомить с историей шахмат; ○ ознакомить с правилами ведения игры;
 - дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения;
 - приучать к самостоятельной работе.
 - **Воспитывающие:** ○ привить любовь и интерес к шахматам; ○ развивать эстетические взгляды школьников; ○ воспитывать волю, находчивость, характер, усидчивость;
 - научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно; ○ научить уважать соперника;
 - содействовать укреплению здорового образа жизни.
 - **Развивающие:** ○ развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
 - формировать элементы научного стиля мышления;
 - ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

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

К концу 1 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 1 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.

К концу 2 учебного года дети должны знать:

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

К концу 2 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.

К концу 3 учебного года дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль.

К концу 3 учебного года дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

К концу 4 учебного года дети должны знать:

- основные тактические приемы;
- что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу 4 учебного года дети должны уметь:

- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

Содержание программы**1 класс (70 часов; 2 часа в неделю)****Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.**

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

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

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

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Раздел №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.

Раздел №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.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

2 год (70 часов; 2 часа в неделю)

Раздел №1. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

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

Раздел №2. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

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

Раздел №3. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

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

Раздел №4. 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.

Раздел №5 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.).

3 год (70 часов; 2 часа в неделю)

Раздел № 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.

4 год (70 часов; 2 часа в неделю)

Раздел № 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.

Раздел № 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.

Тематическое планирование

1 год (70 часов; 2 часа в неделю)

№ п/п	Тема занятий	Форма занятий	Планируемый результат (уровни: 1, 2, 3)	Продукт	Общешкольное мероприятие	Межведомственное взаимодействие
1-2	<u>1. Шахматная доска</u> Знакомство с шахматной доской	Беседа, рассказ,	<u>1 уровень</u> приобретение базовых знаний Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.			
3	<u>Шахматные фигуры.</u>	Групповая	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
4	Знакомство с шахматными фигурами (Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.)	Игра, рассказ.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
5	<u>Начальная расстановка фигур</u> Начальное положение	Групповая форма работы	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
	<u>Ходы и взятие фигур</u>					
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	Чтение сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране».	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			

		Дидактические задания и игры				
7	Ладья в игре.	Дидактические	<u>1 уровень</u>			

		задания и игры	Приобретение первоначальных знаний и умений			
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
9	Слон в игре.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
10	Ладья против слона.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
12	Ферзь в игре.	«Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
13	Ферзь против ладьи и слона.	«Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			

14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
15	Конь в игре.	«Игра на уничтожение»	<u>1 уровень</u> Приобретение			

			первоначальных знаний и умений			
16	Конь против ферзя, ладьи слона.	Игра на уничтожение»	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений <u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
17	Знакомство с пешкой.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
18	Пешка в игре.	Игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			

21	Король против других фигур.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
	<u>Цель шахматной партии.</u>					
22-23	Шах.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
24-25	Мат.	игра	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
26-27	Ставим мат.	игра	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
28	Ничья, пат.	Дидактические задания и игры	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
29-30	Рокировка.	игра	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
	<u>Игра всеми фигурами из начального положения.</u>					
31-32	Шахматная партия.	соревнования	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта	Участие в соревнованиях по шахматам среди класса		родительская общественность
33	Повторение программного материала.	соревнования	<u>Второй уровень результатов</u> -	Участие в соревнованиях по		родительская общественность

			получение школьником опыта	шахматам среди параллельного класса		
--	--	--	----------------------------------	---	--	--

2 год (70 часа; 2 часа в неделю)

№ ур ок а	Тема занятия	Форма занятий	Планируемый результат (уровни: 1, 2, 3)	Продукт	Общешкольное мероприятие	Межведомственное взаимодействие
	<u>Повторение изученного материала.</u>	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
1.	Повторение					

	изученного материала.	стране. Первый шаг в мире шахмат». Игра.				
2.	Повторение изученного материала.	Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
	<u>1. Краткая история шахмат.</u>	Второй шаг в мир шахмат». Игровая практика.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
3.	Краткая история шахмат.					

	<u>2. Шахматная нотация.</u>	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.					
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			

	<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>	Дидактические игры и задания» Кто сильнее», «Обе армии равны». Дидактические игры и задания. Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов -</u> получение школьником опыта			
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.					
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Дидактические игры и задания» Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			

8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход изпод боя). Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	Защита. Дидактические игры и задания «Защита» Игровая	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			

		практика.				
	<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>	Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат»,	<u>Второй уровень результатов</u> - получение			

10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	«Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	школьником опыта			
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
12.	Техника матования одинокого 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.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
13.	Техника матования одинокого короля.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных			
	Ладья и король против короля.	практика.	знаний и умений			

	<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>	Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов -</u> получение школьником опыта			
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.					
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений	Участие в соревнованиях	Соревнования между учащимися своего класса	родительская общественность
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений	Участие в соревнованиях	Соревнования между учащимися параллельного класса	родительская общественность
	<u>6. Шахматная комбинация.</u>	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов -</u> получение школьником опыта			
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.					

18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.				
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		Участие в соревнованиях	Соревнования «Белая ладья»	родительская общественность
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Дидактические игры. Игровая практика.		Участие в соревнованиях	Соревнования «Белая ладья»	
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта	Участие в соревнованиях	Соревнования «Белая ладья»	
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.				
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального	Дидактические игры и задания «Выигрыш материала».				

	перевеса. Тема	Игровая				
	отвлечения. Тема завлечения.	практика.				
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.				
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.				
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.				
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.				

28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
30.	Типичные комбинации в дебюте.	Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
	<u>Повторение программного материала</u>		<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
32.	Повторение программного материала	Дидактические игры и задания. Игровая практика.				
33.	Повторение программного материала	Игровая практика.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта	Участие в соревнованиях	Участие в районных соревнованиях к 9 мая	
34.	Повторение	Дидактические	<u>Второй уровень</u>			

	программного материала	игры и задания. Игровая практика.	<u>результатов</u> - получение школьником опыта			
--	------------------------	--------------------------------------	---	--	--	--

3 год (70 часов;2 часа в неделю)

№ урока	Тема занятия	Форма занятий	Планируемый результат (уровни: 1, 2, 3)	Продукт	Общешкольное мероприятие	Межведомственное взаимодействие
	<u>Повторение изученного материала</u>					
1	Повторение изученного материала.	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
2	Игровая практика		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
3	Повторение изученного материала.	Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			

4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игра парами	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
	<u>1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА</u>					
5	Двух- и трехходовые	Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором	<u>Второй уровень результатов</u> -			

	партии.	либо третьем ходу партии).	получение школьником опыта			
6	Решение задания “Мат в 1 ход”		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
10	Решение заданий.		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных			

			знаний и умений			
11	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>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
12	Решение заданий		<u>1 уровень</u> Приобретение	Участие в общешкольных		родительская общественность

			первоначальных знаний и умений	соревнованиях		
13	“Повторюшкахрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
14	Решение заданий		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
16	Решение		<u>1 уровень</u>			

	задания “Выведи фигуру”..		Приобретение первоначальных знаний и умений			
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта	Участие в соревнованиях класса	Участие в общешкольных соревнованиях по шахматам «Белая Ладья»	родительская общественность
18	Решение заданий.		<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> -			

			получение школьником опыта			
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта			
20	Решение заданий.		<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта			
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное	Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение			

	положение короля. Рокировка.	сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	школьником опыта			
22	Решение заданий.		<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			

24	Решение заданий.		<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
26	Решение заданий.		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			

27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
28	Решение заданий.		<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
29	Типичные комбинации в дебюте.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
31	<u>Повторение программного материала</u>					
32	Повторение программного материала		<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта	Участие в соревнованиях	Соревнования между классами начальное звено	родительская общественность
33	Повторение программного материала		<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
34	Повторение программного материала		<u>Второй уровень результатов</u> - получение			

№ ур ок а	Тема занятия	Форма занятий	Планируемый результат (уровни: 1, 2, 3)	Продукт	Общешкольное мероприятие	Межведомственное взаимодействие
	<u>Повторение изученного материала.</u>		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
1	Повторение изученного материала.	Просмотр диафильмов				
2	Игровая практика	Дидактическое задание				
3	Повторение изученного материала.	Дидактическое задание	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта	Решение задач		
	<u>1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ</u>					
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Рассказ, показ, объяснение	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
5	Игровая практика	Дидактическое задание	<u>1 уровень</u>			
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	“Выигрыш материала	Приобретение первоначальных знаний и			
			умений			
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной	Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных			

	шах.		знаний и умений			
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.				
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
10	Соревнования	Соревнования	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта	Участие в общешкольных соревнованиях	Общешкольные соревнования «Белая ладья»	родительская общественность
11	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”.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
12	Соревнования	Соревнования По шахматам	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта		Участие в районных соревнованиях по шахматам	родительская общественность
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение			

	материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		школьником опыта			
14	Решение заданий.	Решение заданий.	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта			
15	.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”.	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта			
16	Решение заданий.	Решение заданий.	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта			
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	Дидактическое задание “Сделай ничью”.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	Решение заданий.	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта			
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	Дидактическое задание	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником			

			опыта			
20	Решение заданий	Решение заданий.	<u>Второй уровень результатов</u> -			

			получение школьником опыта			
	<u>2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ</u>					
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
22	Решение заданий	Решение заданий.				
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
24	Решение заданий	Решение заданий.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
26	Решение заданий	Решение заданий.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником			

			опыта			
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	Дидактическое задание “Квадрат”.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
28	Решение заданий	Решение заданий.	<u>Второй уровень</u>			

			<u>результатов</u> - получение школьником опыта			
28	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?”.	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта			
30	Решение заданий	Решение заданий.	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта			
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	<u>1 уровень</u> Приобретение первоначальных знаний и умений			
32	Соревнования	Соревнования	<u>Второй уровень</u> <u>результатов</u> - получение школьником опыта	Участие в общешкольных соревнованиях	Соревнования	родительская общественность

33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			
34	Повторение программного материала. Решение заданий	Решение заданий.	<u>Второй уровень результатов</u> - получение школьником опыта			

Перечень ключевых слов.

Безопасная позиция короля
Белые и черные поля
Борьба за центр
Быстрейшее развитие фигур
Гамбиты
Гармоничное пешечное расположение
Горизонталь, вертикаль
Двойной удар
Двойной шах
Двух- и трехходовые партии
Детский мат и защита от него Диагональ
длинная и короткая рокировка
ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА
Достижение материального перевеса
Запись начального положения
Запись шахматной партии
ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ
Игра на мат с первых ходов
Ключевые поля
Краткая и полная шахматная нотация
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ
Мат
Мат в один ход
Матовые комбинации на мат в 3 хода
Наказание “пешкоедов”

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР
Начальное положение (начальная позиция)
Оппозиция
ОСНОВЫ ДЕБЮТА
ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ
ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ
Открытое нападение
Открытый шах
Пат
Понятие о темпе
Правило “квадрата”
Принципы игры в дебюте
Рождение шахмат
Связка в дебюте
Связка в миттельшпиле
Способы защиты
Сравнительная сила фигур
Тактические приемы

ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ
ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР
ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ
Ценность фигур
Чемпионы мира по шахматам
Шах

28 Шахматная доска
ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ
ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ
ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король)

Для реализации программы используются следующие средства:

1. Комплекты шахматных фигур с досками – 10 шт.
2. Доска демонстрационная с комплектом фигур на магнитах – 1шт.
3. Часы шахматные – 1 шт. 4. Раздаточный материал с упражнениями по изучаемому материалу.

МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М., 1985.
2. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1986.
3. Журнал «64» - М., 1983-2004.
4. Костьев А.Н. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере – М., 1980.
5. Принципы шахматной игры: учебное пособие / Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн, 2000.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Дорофеева А.Г. Хочу учиться шахматам! М., Русский шахматный дом, 2017 г. – 160 с.
2. Иващенко С. Учебник шахматных комбинаций. М., Русский шахматный дом, 2017 г. – 256 с.
3. Карпов А.Е., Калиниченко Н.М. Начальный курс шахматных дебютов. Закрытые, полузакрытые и фланговые дебюты. Русский шахматный дом, 2017 г. – 168 с.
4. Киндерманн С. Шахматы! Самая первая книга. СПб, Питер, 2017 г. – 80 с.
5. Костенюк А. Костенюк Н. Как научить шахматам. Дошкольный шахматный учебник. М., Русский шахматный дом, 2008 г.
6. Пожарский В. Шахматный учебник. Ростов, Феникс, 2017 г. – 413 с.

7. Пожарский В. Шахматы. Начальная школа. Ростов, Феникс, 2017 г. – 324 с.
8. Сухин И.Г. Задачи к курсу «Шахматы – школе». М., Духовное возрождение, 2014 г. – 304 с.
9. Сухин И.Г. Шахматы. Большой самоучитель для детей. М., АСТ, 2017 г. – 160 с.
10. Трофимова А. Учебник юного шахматиста. Ростов, Феникс, 2017 г. – 156 с.
11. Халас Ф., Геци З. Шахматы. Тактики и стратегии. М., Нигма, 2016 г. – 152 с.
12. Хенкин В.Л. Шахматы для начинающих. М.: Астрель: АСТ, 2008.

ПРЕДМЕТНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Таль М.Н., Дамский Я.В. Атака. – М., 1997
2. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества – М., 1981
3. Спутник шахматиста: Справочник / В.П. Елесин, Б.М. Волков, А.И. Крюков. – М.:Воениздат,1992
4. Гик Е.Я. Компьютерные шахматы: Сборник. – М.: Агентство «ФАИР»,1997
5. Гродзенский С.Я. Шахматы в жизни ученых. – М.:Наука,1983
6. Линдер И.М., Шахматы на Руси. – М.:Наука,1975

