

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Валуянская основная общеобразовательная школа»
Красногвардейского района Белгородской области**

Рассмотрено Руководитель методического объединения учителей начальных классов <i>Л.В. Селезнев</i> Протокол № <u>4</u> от « <u>18</u> » <u>08</u> 2014 г.	Согласовано Заместитель директора по УВР МБОУ «Валуянская ООШ» <i>О.В. Зыбарева</i> Зыбарева О.В. « <u>28</u> » <u>08</u> 2014 г.	Рассмотрено на педагогическом совете МБОУ «Валуянская ООШ» Протокол № <u>1</u> от « <u>28</u> » <u>08</u> 2014 г.	Утверждаю Директор МБОУ «Валуянская ООШ» <i>Л.В. Селезнев</i> Приказ № <u>44</u> от « <u>18</u> » <u>08</u> 2014 г.
--	---	--	---



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Шахматы»

Уровень: начальное общее образование

Разработал: Селезнев А.А.

2014 год

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе Стандартов второго поколения «Внеурочная деятельность» методический конструктор П.В.Степанов, Д.В.Григорьев, Издательство Просвещение 2011 год; на основе авторской программы «Шахматы» автор А.А.Тимофеев, (Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н.Ф.Виноградовой 1-4 класс, Москва Издательский центр «Вентана - Граф» 2012 год).

Общая характеристика курса

Курс « Шахматы »реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности в 1-4 классах, в рамках Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования второго поколения. Программа предназначена для занятий **детей младшего школьного возраста.**

Актуальность данного кружка 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 некоммунитивного 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.

Цель:

- создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время;

- развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от нагляднообразного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Задачи:

- развитие внимания и мотивации школьника;
- развитие наглядно-образного мышления;
- организация общественно-полезной и досуговой деятельности учащихся;
- включение учащихся в разностороннюю деятельность;
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
- воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;

Описание места учебного курса в учебном плане

На реализацию программы с 1 по 4 класс отводится 1 час в неделю.

В 1 классе предусмотрено 33 учебных недель, во 2-4 классах 34 учебные недели, Рабочая программа составлена на 135 часов.

Описание ценностных ориентиров содержания учебного курса

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника.

Обучение младших школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления младшему школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале.

Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход — это аргумент в споре двух конфликтующих структур.

Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса

- **личностные результаты** – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их

- индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;
- **метапредметные результаты** – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- **предметные результаты** – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

- *Определять и высказывать* простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- Учить *высказывать* своё предположение (версию) на основе данного задания, учить *работать* по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать и понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Содержание курса

Модуль I – 1класс

Шахматная доска и фигуры (3 ч)

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Ходы и взятия фигур (13 ч)

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля.

Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.

Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат (10 ч)

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Запись шахматных ходов (2 ч)

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

Общие принципы разыгрывания дебюта (5 ч)

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Дебютные ловушки.

Раннее развитие ферзя

Дебютные ловушки

Модуль II - 2 класс

Повторение

Ходы и взятия фигур. Понятия шаха, мата и пата. Задачи на ценность.

Правила записи ходов. Принципы игры в дебюте, анализ учебных партий.

Защита

Понятие о защите. Уничтожение атакующей фигуры, уход из-под удара, перекрытие линии атаки, защита атакованной фигуры своей фигурой, контратака.

Реализация большого материального перевеса

Матование одинокого короля ферзём и ладьёй, двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегии оттеснения одинокого короля на край доски. Оппозиция.

Эндшпиль

Общие принципы разыгрывания эндшпилей, их классификация.

—*Пешечные эндшпили*. Король и пешка против короля. Роль оппозиции, правило квадрата, ключевые поля. Король и крайняя пешка против короля. Треугольник как средство вынуждения цугцванга. Пешечный прорыв.

—*Ладейные эндшпили*. Ладья и пешка против короля. Позиция Филидора. Мост и его построение. Правило Тарраша. Ферзь против пешки. Алгоритм выигрыша.

Практическая игра

Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи.

Анализ ошибок.

К концу изучения модуля II учащиеся должны знать:

—выигрышные стратегии матования одинокого короля;

уметь:

—ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй из любой позиции;

—понимать причины своего выигрыша и проигрыша;

—сравнивать и анализировать действия других игроков;

—разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

Модуль III – 3 класс

Повторение

Способы защиты от нападения. Матование одинокого короля. Простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

Тактика в шахматах

Тактические приёмы и комбинации.

Определение комбинации

Вариант, форсированный вариант, жертва. Двойной удар, связка, открытое нападение, слабость последней горизонтали. Устранение защиты, от-

влечение, завлечение, блокировка, освобождение пространства, перекрытие,

«мельница», «рентген», перегрузка, разрушение пешечного прикрытия короля — основные идеи комбинаций. Комбинации на сочетание идей.

Практическая игра

К концу изучения модуля III учащиеся должны знать:

—основные идеи комбинаций различных типов;

уметь:

—осуществлять простейшие комбинации;

—определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Модуль - 4 класс

Атака в шахматной партии

Король в центре. Атака позиции короткой рокировки. Атака при разносторонних рокировках.

Оценка позиции

Оценка позиции как разложение позиции на элементы. Материальное соотношение, положение в центре, сильные и слабые поля, развитие фигур и наличие угроз с обеих сторон как статические факторы, определяющие оценку позиции. Понятие о динамике позиции.

Игра в середине партии

Что делать после дебюта. Слабые поля. Временные и постоянные слабости. Расположение фигур. Плохие и хорошие фигуры. Ограничение подвижности фигур. Блокада. Централизация. Открытые линии.

Полуоткрытые линии. Концентрация сил для атаки важного пункта. Открытие и закрытие линий. Два слона. 7 и 8 горизонтали. Форпост. Форпост на e5. Форпост на d5. Слабость комплекса полей. Фигуры и пешки в центре. Висячие пешки. Изолированные пешки. Центр и операции на фланге.

Практическая игра

К концу изучения модуля IV учащиеся должны знать:

—понятия ограничения, открытой и полуоткрытой линии;
 —слабые и сильные поля, форпост, силу и слабость изолированных пешек в центре, централизацию блокады;

уметь:

—занимать и использовать открытые линии, 7 и 8 горизонтали;
 —блокировать проходные пешки, оценивать качество расположения фигур;
 —использовать базовые понятия.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

1 класс – 33ч.

Название раздела	Характеристика деятельности учащихся
Шахматная доска и фигуры (3ч.)	<ul style="list-style-type: none"> • ориентироваться на шахматной доске; • играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса; • правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию; • различать горизонталь, вертикаль и диагональ; • рокировать; • объявлять шах, мат; • решать элементарные задачи на мат в один ход.
Ходы и взятие фигур (12 ч.)	
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (10ч.)	
Запись шахматных ходов (2ч.)	
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2ч.)	
Общие принципы разыгрывания дебюта (4ч.)	

2 класс -34 ч.

Название раздела	Характеристика деятельности учащихся
Повторение (6 ч)	<ul style="list-style-type: none"> • шахматные правила FIDE; • обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; • ценность шахматных фигур. • правильно вести себя за доской; • записывать шахматную партию; • матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
Защита (6 ч)	
Реализация большого материального перевеса (10 ч)	
Эндшпиль (9 ч)	
Практическая игра (3 ч)	

3 класс

Название раздела	Характеристика деятельности учащихся
Повторение (3 ч)	<ul style="list-style-type: none"> • принципы игры в дебюте; • основные тактические приемы; • термины <i>дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля</i>. • грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; • находить несложные тактические приемы; • точно разыгрывать простейшие окончания.
Тактика в шахматах и определение комбинации (29 ч)	
Практическая игра (2 ч)	

4 класс

Название раздела	Характеристика деятельности учащихся
Атака в шахматной партии (3 ч)	<ul style="list-style-type: none"> • некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.). • правила игры в миттельшпилье; • основные элементы позиции. • правильно разыгрывать дебют; • грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие; • проводить элементарно анализ позиции; • составлять простейший план игры; • находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации; • точно разыгрывать простейшие окончания; • пользоваться шахматными часами.
Оценка позиции (3 ч)	
Игра в середине партии (22 ч)	
Практическая игра (6 ч)	

Описание материально – технического обеспечения образовательного процесса

Учебно – методический комплект:

- А.А. Тимофеев "Программа курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений", 2011
- Сборник программ внеурочной деятельности. 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой – М.: «Вентана-Граф», 2013.

Методические пособия:

- Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Экранно – звуковые пособия:

- Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1990.
- Игры в шахматы

Технические средства обучения:

- Компьютер
- Шахматы

Календарно-тематическое планирование курса «Шахматы»

1 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности
Шахматная доска и фигуры (3 ч)				
1		Шахматная доска.	1	Чтение 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.
2		Шахматная доска.	1	Расположение доски между партнерами. 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. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".
3		Шахматная доска.	1	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.
Ходы и взятие фигур (12 ч)				
4		Шахматные фигуры.	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"
5		Начальное положение.	1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями,

				вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
6		Ладья.	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
7		Ладья.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".
8		Слон.	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.
9		Слон.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".
10		Ладья против слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические 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		Ферзь.	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".
12		Ферзь.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
13		Ферзь против ладьи и слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной

				удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "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		Конь.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
15		Конь. Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (10 ч)				
16		Пешка.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".
17		Пешка.	1	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".
18		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".
19		Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
20		Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт",

				"Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
21		Король против других фигур.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "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".
22		Шах.	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".
23		Шах.	1	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
24		Мат.	1	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
25		Мат.	1	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".
Запись шахматных ходов (2 ч)				
26		Условные обозначения перемещения, взятия.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
27		Рокировка.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)				
28		Ценность фигур. Единица измерения ценности.	1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
29		Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".
Общие принципы разыгрывания дебюта (4 ч)				
30		Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	1	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра
31		Классификация дебютов. Анализ учебных партий.	1	всеми фигурами из начального положения.

32		Раннее развитие ферзя.	1	
33		Дебютные ловушки	1	

2 класс -34ч.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности
Повторение (6 ч)				

1-2		Ходы и взятия фигур. Принципы игры в дебюте, анализ учебных партий.	2	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"
3		Понятия шаха, мата и пата.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход". Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.
4		Задачи на ценность.	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.
5		Правила записи ходов.	1	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.
6		Принципы игры в дебюте, анализ учебных партий.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
Защита (6 ч)				
7-9		Понятие о защите.	3	Дидактические задания "Поставь детский мат", "Мат в 1 ход", "Защитись от мата".
10-12		Уничтожение атакующей фигуры, уход из-под удара, перекрытие линии атаки, защита атакующей фигуры своей фигурой, контратака.	3	Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.
Реализация большого материального перевеса (10 ч)				
13-15		Матование одинокого	3	Две ладьи против короля.

		короля ферзём и ладьёй, двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй как игры с выигрышной стратегией.		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. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".
16-18		Матовые и патовые позиции.	3	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
19-21		Стратегии отгеснения одинокого короля на край доски.	3	
22		Оппозиция.	1	
Эндшпиль (9 ч)				
23-26		Общие принципы разыгрывания эндшпилей, их классификация.	4	Д 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".
27-31		Пешечные и ладейные эндшпили.	5	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.
Практическая игра (3 ч)				
32-33		Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи.	2	Дидактические задания "Мат в 2 хода", "Мат в 3 хода", "Проведи пешку в ферзи", "Выигрыш или ничья?", "Куда отступить королем?".
34		Анализ ошибок.	1	

3 класс 34ч.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности
Повторение (3 ч)				
1		Способы защиты от нападения.	1	Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.
2		Матование одинокого короля.	1	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала 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).
3		Простейшие пешечные и ладейные эндшпили.	1	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпили.
Тактика в шахматах и определение комбинации (29 ч)				

4-7		Тактические приёмы и комбинации.	4	Пути поиска комбинации. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”. Дидактические игры и задания. Игровая практика. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выиграш материала”.
8-11		Вариант, форсированный вариант, жертва.	4	
12-15		Двойной удар, связка, открытое нападение, слабость последней горизонтали.	4	
16-19		Устранение защиты, отвлечение, завлечение, блокировка - основные идеи комбинаций.	4	
20-23		Освобождение пространства, перекрытие, «мельница»,	4	
24-27		«Рентген», перегрузка, разрушение пешечного прикрытия короля — основные идеи комбинаций.	4	
28-32		Комбинации на сочетание идей.	5	
Практическая игра (2 ч)				
33		Практическая игра	1	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
34		Практическая игра	1	

4 класс -34ч.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности
Атака в шахматной партии (3 ч)				
1		Король в центре.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля).
2		Атака позиции короткой рокировки.	1	
3		Атака при разносторонних рокировках.	1	
Оценка позиции (3 ч)				
4		Оценка позиции как разложение позиции на элементы.	1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
5		Материальное соотношение, положение в центре, сильные и слабые поля, развитие фигур и наличие угроз с обеих сторон как статические факторы, определяющие оценку позиции.	1	
6		Понятие о динамике позиции.	1	
Игра в середине партии (22 ч)				
7-8		Что делать после дебюта	2	Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".
9-10		Слабые поля. Временные и	2	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две

		постоянные слабости. Расположение фигур. Плохие и хорошие фигуры.		пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения),
11-12		Ограничение подвижности фигур. Блокада.	2	Дидактические игры "Ограничение подвижности". блокада при помощи таких своих фигур, как конь, слон, а также «тяжелых» фигур (ферзь, офицер и т. д.).
13-14		Централизация. Открытые линии. Полуоткрытые линии.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
15-16		Концентрация сил для атаки важного пункта.	2	
17-18		Открытие и закрытие линий.	2	
19-20		Два слона. 7 и 8 горизонтали.	2	
21-22		Форпост. Форпост на e5. Форпост на d5.	2	
23-24		Слабость комплекса полей.	2	
25-26		Фигуры и пешки в центре. Висячие пешки. Изолированные пешки	2	
27-24		Центр и операции на фланге.	2	
Практическая игра (6 ч)				
29 30 31 32 33 34		Практическая игра	6	Дидактическое задание "Сделай ничью". Показательные выступления опытных спортсменов. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся. Конкурс на решение шахматных задач; шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).