

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
основная общеобразовательная школа с. Муранка
муниципального района Шигонский Самарской области

«ПРИНЯТО»
на Педагогическом Совете
протокол №1 от 25.05.2022 г.

«СОГЛАСОВАНО»
Заместитель директора по УВР
_____ А.В. Богословская
«_____» _____ 2022 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор
_____ В.Н. Калентьев
«_____» _____ 2022 г.

Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
«Шахматы» для 2-4 классов

Оглавление

1	Пояснительная записка	3
2	Цели и задачи программы.....	5
3	Объем программы.....	6
4	Результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности	6
5	Содержание программы внеурочной деятельности «Шахматы»	8
5.1	Первый год обучения.....	8
5.1.1	Тема 1. Шахматная доска	8
5.1.2	Тема 2. Шахматные фигуры.....	8
5.1.3	Тема 3. Начальная расстановка фигур	9
5.1.4	Тема 4. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса).....	9
5.1.5	Тема 5. Цель шахматной партии.....	10
5.1.6	Тема 6. Игра всеми фигурами из начального положения	10
5.2	Второй год обучения	11
5.2.1	Тема 1. Краткая история шахмат	11
5.2.2	Тема 2. Шахматная нотация.....	11
5.2.3	Тема 3. Ценность шахматных фигур.....	12
5.2.4	Тема 4. Техника объявления мата одинокому королю.....	12
5.2.5	Тема 5. Объявление мата без жертвы материала	12
5.2.6	Тема 6. Шахматная комбинация	13
5.3	Третий год обучения.....	13
5.3.1	Часть 1. Тема 1. Основы дебюта.....	13
5.3.2	Часть 2. Тема 2. Основы миттельшпиля.	15
5.3.3	Часть 2. Тема 2. Основы эндшпиля.	15
6	Тематическое планирование курса «Шахматная школа» 2 класс	16
7	Тематическое планирование курса «Шахматная школа» 3 класс	21
8	Тематическое планирование курса «шахматная школа» 4 класс	27
9	Список литературы.....	32

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа разработана в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» и требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования к результатам освоения основной образовательной программы, на основании рабочих программ «Шахматы в школе» (авторы Е.А. Прудникова, Е.И. Волкова).

Один из приоритетов государственной политики в области образования – ориентация на воспитание обучающихся, развитие личности, познавательных и созидательных способностей. Данный факт нашел отражение в Национальной доктрине образования, устанавливающей приоритет образования в государственной политике, стратегию и основные направления его развития на период до 2025 года.

Шахматная игра на протяжении многих веков является составной частью общечеловеческой культуры. «Они (шахматы) делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько ходов вперед» (В.В. Путин).

XXI век предопределил дефицит людей с активной жизненной и профессиональной позицией, людей, способных мыслить системно, не шаблонно, умеющих искать новые пути решения предложенных задач, находить быстрый выход из проблемной ситуации, добывать нужную информацию, обрабатывать ее и систематизировать. Уже в школе дети должны получить возможность для раскрытия своего потенциала, развития навыков ориентации в высокотехнологичном конкурентном мире. И здесь вырастает социально-педагогическая функция шахмат, сущность которой выражается в развитии у детей способности самостоятельно логически мыслить, приобретении ими навыков систематизированной аналитической работы, которые в дальнейшем принесут обучающимся пользу в научной или практической деятельности. Занятие шахматами сопряжено с постоянным систематизированием получаемых на уроках знаний, выработкой у детей способности адекватно реагировать на любой поток информации и быстро осмысливать ее.

С учетом того, какое значение шахматная игра имеет для развития школьников, особенно ценно, что во многих странах и регионах России шахматы интегрированы в программы начальной школы. На сегодняшний день накоплен достаточный опыт внедрения шахмат в образовательный процесс, что позволяет по достоинству оценить эффект воздействия этой игры на развитие детей младшего школьного возраста.

«Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идет именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы...» (В. А. Сухомлинский).

В рамках школьного образования активное освоение детьми данного вида деятельности благотворно скажется на их психическом, умственном и эмоциональном развитии, будет способствовать формированию нравственных

качеств, изобретательности и самостоятельности, умения ориентироваться на плоскости, сравнивать и обобщать. Дух здорового соперничества, присутствие игрового компонента, возможность личностной самореализации без агрессии, компактность, экономичность – все это выгодно выделяет шахматы из большого ряда иных видов спорта. Постоянный поиск оптимального решения с учетом угроз соперника, расчет вариантов шахматной партии в уме (без передвижения их на доске) создают почти идеальные условия для формирования конвергентного, дивергентного и абстрактного видов мышления, а также способствуют появлению устойчивых навыков в принятии оптимальных самостоятельных решений в любой жизненной ситуации.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, ориентированным на становление личностных характеристик выпускника начальной школы, по окончании 4 класса у школьника должны быть сформированы следующие навыки: умение сотрудничать со взрослыми и сверстниками, находить выходы из спорных ситуаций, решать проблемы творческого и поискового характера, планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей, сравнивать, анализировать, обобщать, проводить аналогии и устанавливать причинно-следственные связи и пр.

Шахматная игра как полифункциональный предмет – это универсальный инструмент к познанию разных сфер человеческой деятельности, который в полной мере может способствовать формированию вышеуказанных личностных характеристик выпускника начальной школы, а также откроет уникальные возможности когнитивного развития младших школьников, так как именно этот возраст является сенситивным периодом в развитии таких важных психических функций, как память, внимание, воображение, абстрактное и понятийное мышление, интеллект.

Целью программы является создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством массового их вовлечения в шахматную игру.

Задачи программы подразделяются на общие, образовательные, оздоровительные и воспитательные.

Общие задачи направлены на:

- массовое вовлечение детей младшего школьного возраста в шахматную игру;
- приобщение детей младшего школьного возраста к шахматной культуре;
- открытие новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;
- выявление, развитие и поддержка одаренных детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, в спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях.

Образовательные задачи способствуют:

- приобретению знаний из истории развития шахмат;
- постижению основ шахматной игры, получению знаний о возможностях шахматных фигур, особенностях их взаимодействия;
- овладению приемами постановки мата одинокому королю различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приемами в типовых положениях;
- освоению принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- знакомству с методами краткосрочного планирования действий во время партии;
- изучению приемов и методов шахматной борьбы с учетом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Оздоровительные задачи направлены на формирование:

- представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;
- первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений.

Воспитательные задачи способствуют:

- приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цели программы:

- обучить правилам игры в шахматы;
- сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

Задачи программы:

- познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом;
- научить ориентироваться на шахматной доске;
- научить правильно помещать шахматную доску между партнерами, правильно расставлять фигуры перед игрой, различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур;

- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- сформировать умение рокировать, объявлять шах, ставить мат;
- сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход,
- познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- сформировать умение записывать шахматную партию;
- сформировать умение проводить элементарные комбинации;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением;

3 ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на 3 года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год). Однако, при реализации курса с 3 класса (два года обучения) или 4 класса (один год обучения) предполагается, что окончательные знания дети получают через кружки, секции, т.е. получение оставшихся знаний оставляется на самостоятельное изучение в будущем (как перспектива саморазвития).

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

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

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

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

4 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, развитие умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе

представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха или 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 ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умение и опыт обучающихся. В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по программе обучающиеся начальной школы (2-4 классы) должны приобрести:

- знания в области терминологии шахматной игры;
- навык организации досуга с использованием шахматной игры.
- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр;
- правильно определять и называть белые, черные шахматные фигуры;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- сравнивать, находить общее и различие;
- уметь ориентироваться на шахматной доске;
- понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем;
- знать названия шахматных фигур;
- знать термины – шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, что такое длинная и короткая рокировка и ее правила;
- знать правила хода и взятия каждой из фигур, «игру на уничтожение», легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, правила взятия на проходе, правила превращения пешки;

- знать принципы игры в дебюте;
- знать основные тактические приемы;
- знать, 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.

5 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ»

5.1 Первый год обучения

Программой предусматривается 34 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя 6 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 вторых (первый год обучения), третьих (первый год обучения), четвертых классов (первый год обучения).

5.1.1 Тема 1. Шахматная доска

Содержание

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 пешками.

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

5.1.2 Тема 2. Шахматные фигуры

Содержание

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

Дидактические игры и задания

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры.

5.1.3 Тема 3. Начальная расстановка фигур

Содержание

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 ставит две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

5.1.4 Тема 4. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса).

Содержание

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, «вилка» конем, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

«**Игра на уничтожение**» – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«**Один в поле воин**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«**Лабиринт**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на занятые поля и не перепрыгивая их.

«**Перехитри часовых**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на занятые 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.

«**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.

«**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.

«**Защита**». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под

боем.

5.1.5 Тема 5. Цель шахматной партии

Содержание

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.

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

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

«Мат в один ход». Требуется поставить мат неприятельскому королю в один ход.

«Пат или мат?». Приводится ряд положений, в которых ученики должны отличить пат от мата.

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

5.1.6 Тема 6. Игра всеми фигурами из начального положения

Содержание

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила поведения при игре в шахматы.

Дидактические игры и задания

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

К концу учебного года дети должны знать:

- правила поведения при игре в шахматы;
- 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.

5.2 Второй год обучения

Программа второго года обучения предназначена для третьих и четвертых (второй год обучения) классов начальной школы.

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 детей ставить мат.

Учебный курс включает в себя 6 тем.

5.2.1 Тема 1. Краткая история шахмат

Содержание

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

5.2.2 Тема 2. Шахматная нотация

Содержание

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 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.

5.2.3 Тема 3. Ценность шахматных фигур

Содержание

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 доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

5.2.4 Тема 4. Техника объявления мата одинокому королю

Содержание

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

5.2.5 Тема 5. Объявление мата без жертвы материала

Содержание

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 2 хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

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

5.2.6 Тема 6. Шахматная комбинация

Содержание

Объявление 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 2 хода**». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

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

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

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.

5.3 Третий год обучения

Программа третьего года обучения предназначена для четвертых классов начальной школы. Материал третьего года обучения сложнее материала первых 2 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 отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Материал третьего года обучения разбит на 2 части. Применение второй части зависит от уровня способностей детей. Если у детей недостаточно способностей при обучении первой части, то материал первой части увеличивается за счет часов материала второй части. При этом неиспользованный материал второй части не преподается и оставляется на самостоятельное изучение в будущем (как перспектива саморазвития).

5.3.1 Часть 1. Тема 1. Основы дебюта.

Содержание

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 игры и задания

«**Мат в 1 ход**». Поставь мат в 1 ход нерокированному королю.

«**Поставь детский мат**». Белые или черные начинают и объявляют противнику детский мат.

«**Поймай ладью**», «**Поймай ферзя**». Нужно 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 (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.

5.3.2 Часть 2. Тема 2. Основы миттельшпиля.

Содержание

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 игры и задания

«Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

«Мат в 2 или 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 2 или 3 хода.

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

5.3.3 Часть 2. Тема 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). Объявление мата двумя слонами (простые случаи). Объявление мата 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 игры и 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.

6 ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА «ШАХМАТНАЯ ШКОЛА» 2 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
	Тема 1. Шахматная доска		
1.	Знакомство с шахматной доской	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Расположение доски между партнерами.
2.	Шахматная доска	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	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 и длинные диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические игры и задания «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
	Тема 2. Шахматные фигуры		
3.	Знакомство с шахматными фигурами	Белые фигуры, черные фигуры, ладья, слон, ферзь, король, конь, пешка.	Белые фигуры, черные фигуры, ладья, слон, ферзь, король, конь, пешка. Дидактические игры и задания «Угадай-ка», «Фигура».

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
	Тема 3. Начальная расстановка фигур		
4.	Начальное положение	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	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», «Да и нет».
	Тема 4. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса)		
5.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», качество, легкие и тяжелые фигуры.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.
6.	Ладья в игре	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», качество, легкие и тяжелые фигуры.	Ладья в игре. Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Защита».
7.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.
8.	Слон в игре	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Атака неприятельской

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
			фигуры», «Двойной удар», «Защита».
9.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», качество, легкие и тяжелые фигуры.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.
10.	Ферзь в игре	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», качество, легкие и тяжелые фигуры.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Защита».
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Король	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», качество, легкие и тяжелые фигуры.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.
12.	Король в игре	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», качество, легкие и тяжелые фигуры.	Знакомство с шахматной фигурой. Король. Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Защита».
13.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», «вилка» конем, качество, легкие и тяжелые фигуры.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.
14.	Конь в игре	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», «вилка» конем, качество, легкие и тяжелые фигуры.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь. Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Атака неприятельской

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
			фигуры», «Двойной удар», «Защита».
15.	Знакомство с шахматной фигурой. Пешка	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Знакомство с шахматной фигурой. Пешка.
16.	Пешка в игре	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Знакомство с шахматной фигурой. Пешка. Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Защита».
	Тема 5. Цель шахматной партии		
17.	Шах	Шах	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактические игры и задания «Шах или не шах?», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Первый шах».
18.	Шах	Шах	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактические игры и задания «Шах или не шах?», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Первый шах».
19.	Шах	Шах	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактические игры и задания «Шах или не шах?», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Первый шах».
20.	Мат	Мат	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем,

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
			ладьей, слоном, конем, пешкой (простые приемы). Дидактические игры и задания «Мат или не мат?».
21.	Мат	Мат	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые приемы). Дидактические игры и задания «Мат или не мат?».
22.	Мат	Мат	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые приемы). Дидактические игры и задания «Мат или не мат?».
23.	Ставим мат	Ставим мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые приемы). Дидактические игры и задания «Мат в один ход».
24.	Ставим мат	Ставим мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые приемы). Дидактические игры и задания «Мат в один ход».
25.	Ставим мат	Ставим мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые приемы). Дидактические игры и задания «Мат в один ход».
26.	Ничья, пат	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактические игры и задания «Пат или мат?».

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
27.	Рокировка	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Выполнение рокировки. Дидактические игры и задания «Рокировка».
	Тема 6. Игра всеми фигурами из начального положения		
28.	Шахматная партия	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактические игры и задания «Два хода».
29.	Шахматная партия	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
	Повторение программного материала		
30.	Повторение программного материала	Повторение программного материала.	Повторение программного материала. Игровая практика.
31.	Повторение программного материала	Повторение программного материала.	Повторение программного материала. Игровая практика.
32.	Повторение программного материала	Повторение программного материала.	Повторение программного материала. Игровая практика.
33.	Повторение программного материала	Повторение программного материала.	Повторение программного материала. Игровая практика.
34.	Повторение программного материала	Повторение программного материала.	Повторение программного материала. Игровая практика.

7 ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА «ШАХМАТНАЯ ШКОЛА» 3 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
	Повторение программного материала		

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
1.	Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за предыдущий год обучения	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика.
2.	Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за предыдущий год обучения	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Игровая практика.
	Тема 1. Краткая история шахмат		
3.	Краткая история шахмат	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.
	Тема 2. Шахматная нотация		
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов	Обозначение, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Обозначение, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. Учащиеся пробуют расставлять фигуры по записи их положения, производить чтение и запись нотации.
	Тема 3. Ценность шахматных фигур		

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Пешка, конь, слон, ладья, ферзь, король. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны».
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Выигрыш материала (выигрыш пешки). Игровая практика. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала».
8.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания» Выигрыш материала» (выигрыш ферзя, ладьи, слона, коня, пешки). Игровая практика. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала».
9.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания» Выигрыш материала» (выигрыш ферзя, ладьи, слона, коня, пешки). Игровая практика. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала».
10.	Ценность шахматных фигур. Защита	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	Способы защиты. Уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя Дидактические игры и задания «Защита».
11.	Ценность шахматных фигур. Защита	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	Способы защиты. Защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака Дидактические игры и задания «Защита».
	Тема 4. Техника объявления мата одинокому королю		
12.	Техника объявления мата одинокому королю. Ферзь и ладья против короля	Ферзь и ладья против короля.	Понятие линейного мата. Мат ферзем и ладьей. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
			линию», «В угол», «Ограниченный король».
13.	Техника объявления мата одинокому королю. Две ладьи против короля	Две ладьи против короля.	Понятие линейного мата. Мат двумя ладьями. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король».
14.	Техника объявления мата одинокому королю. Король и ферзь против короля	Король и ферзь против короля.	Мат королем и ферзем. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король».
15.	Техника объявления мата одинокому королю. Ферзь и слон против короля. Ферзь и конь против короля	Ферзь и слон против короля. Ферзь и конь против короля.	Мат ферзем и слоном. Мат ферзем и конем. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король».
16.	Техника объявления мата одинокому королю. Король и ладья против короля	Король и ладья против короля.	Мат королем и ладьей. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король».
	Тема 5. Объявление мата без жертвы материала		
17.	Объявление мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Защита от мата. Дидактические игры и задания «Объяви мат в 2 хода», «Защитись от мата».
18.	Объявление мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Цугцванг. Защита от мата. Дидактические игры и задания «Объяви мат в 2 хода», «Защитись от мата».
19.	Объявление мата без жертвы материала.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Цугцванг. Дидактические

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
	Учебные положения на мат в два хода в дебюте	(начале, середине и конце игры). Защита от мата.	игры и задания «Объяви мат в 2 хода», «Защитись от мата».
	Тема 6. Шахматная комбинация		
20.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения	Объявление мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы отвлечения.	Матовые комбинации. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в 2 хода». Игровая практика.
21.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема завлечения	Объявление мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы завлечения.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в 2 хода». Игровая практика.
22.	Матовые комбинации. Тема блокировки	Объявление мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы блокировки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в 2 хода». Игровая практика.
23.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия	Объявление мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в 2 хода». Игровая практика.
24.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена»	Объявление мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в 2 хода». Игровая практика.
25.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов	Объявление мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в 2 хода». Игровая практика.

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
28.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
29.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
30.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
31.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
	Повторение программного материала		

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
32.	Повторение программного материала	Повторение программного материала	Повторение программного материала. Игровая практика.
33.	Повторение программного материала	Повторение программного материала	Повторение программного материала. Игровая практика.
34.	Повторение программного материала	Повторение программного материала	Повторение программного материала. Игровая практика.

8 ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА «ШАХМАТНАЯ ШКОЛА» 4 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
	Повторение программного материала		
1.	Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за предыдущий год обучения	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Игровая практика.
2.	Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за предыдущий год обучения	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Объявление мата одинокому королю. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Игровая практика.
3.	Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за предыдущий год обучения	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
			шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Объявление мата одинокому королю. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Игровая практика.
4.	Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за предыдущий год обучения	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Игровая практика с записью игровой партии.
	Часть 1. Тема 1. Основы дебюта		
5.	Двух- и трех- ходовые партии	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях на 2-3 хода. Дидактическое задание «Мат в 1 ход» (на втором либо третьем ходу партии).
6.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».
7.	Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат. Защита	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Детский мат. Защита. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защита от мата».
8.	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.
9.	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек»	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Поставь мат в 1 ход «повторюшке»».
10.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях.

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
			Дидактическое задание «Выведи фигуру».
11.	Наказание за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. Пешкоедство. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила)	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи пешкоеда», «Можно ли побить пешку».
12.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Захвати центр», «Выигрыш материала».
13.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Мат в 1 ход», «Мат в 2 хода».
14.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».
15.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Игровая практика.
16.	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Игровая практика.
	Часть 2. Тема 2. Основы миттельшпиля		
17.	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Игровая практика.
18.	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактическое задание «Выигрыш материала».
19.	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактическое задание «Выигрыш материала».
20.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях.

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
	комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки		Дидактическое задание «Выигрыш материала», «Объяви мат в 2 или 3 хода».
21.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактическое задание «Выигрыш материала», «Объяви мат в 2 или 3 хода».
22.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, – рентгена, перекрытия	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактическое задание «Выигрыш материала», «Объяви мат в 2 или 3 хода».
23.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактическое задание «Выигрыш материала», «Объяви мат в 2 или 3 хода».
24.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактическое задание «Выигрыш материала», «Объяви мат в 2 или 3 хода».
25.	Классическое наследие. Бессмертная партия. Вечнозеленая партия	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Игровая практика.
	Часть 2. Тема 2. Основы эндшпиля		
26.	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Выигрыш фигуры».
27.	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Выигрыш фигуры».

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
28.	Объявление мата двумя слонами (простые случаи). Объявление мата слоном и конем (простые случаи)	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».
29.	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило квадрата	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Квадрат».
30.	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».
31.	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».
32.	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	Игровая практика.	Решение учебных положений в партиях. Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».
	Повторение программного материала		
33.	Повторение программного материала	Повторение программного материала	Повторение программного материала. Игровая практика.
34.	Повторение программного материала	Повторение программного материала	Повторение программного материала. Игровая практика.

9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

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

«РАЗРАБОТАНО»

_____ А.В. Сосин

«__» _____ 2022 г.