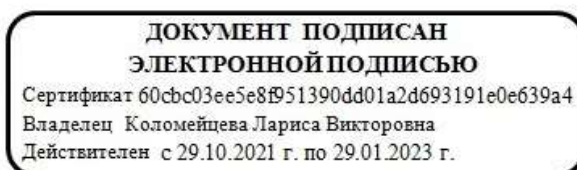


муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 17
муниципального образования город Новороссийск
(МБОУ СОШ № 17)

УТВЕРЖДЕНО
решением педагогического совета
от « ____ » _____ 2022 г. протокол № 1
председатель _____ Л.В. Коломейцева



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности

по курсу «Шахматы в школе»

направление: развитие личности и самореализация обучающихся

Уровень образования: 1-4 классы (начальное общее образование)

Количество часов: 135 ч.

Учитель: Дубина Наталья Владиславовна

Программа разработана: в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, на основании авторской программы Сухин И.Г. курса «Шахматы - школе» для начальных классов общеобразовательных учреждений 2016 г.

**Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности
«Шахматы в школе»**

Ученик научится:

1. Правилам игры в шахматы.
2. Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Уважительно относиться в игре к противнику.

4. Познакомиться с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
5. Ориентироваться на шахматной доске.
6. Правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
7. Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
8. Рокировать; объявлять шах; ставить мат.
9. Решать элементарные задачи на мат в один ход.
10. С ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
11. Записывать шахматную партию.
12. Проводить элементарные комбинации.
13. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 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 дидактических сказок и игровых ситуаций.

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

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 признать 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 окон

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ»

Первый год обучения

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней. **К концу учебного года дети должны знать:** шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры. **К концу учебного года дети должны уметь:** ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. *Дидактические игры и задания «Горизонталь».* Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками,

пешками и т. п.).
«**Вертикаль**». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
«**Диагональ**». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. *Дидактические игры и задания «Волшебный мешочек».* В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

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

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«**Угадай**». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана. «**Что общего?**» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«**Большая и маленькая**». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. *Дидактические игры и задания «Мешочек».* Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«**Да и нет**». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Мяч**». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

(основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. *Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение»* — важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

«**Перехитри часовых**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«**Сними часовых**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под

ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

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

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. *Дидактические игры и задания*

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

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

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

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. *Дидактические игры и задания*

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

Второй год обучения

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована в третьих классах, если программа первого года обучения была пройдена во II классе. Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась

изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышом ставить мат. Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация». **К концу учебного года дети должны знать:** обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур. **К концу учебного года дети должны уметь:** записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.

Тематика курса

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

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

2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

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

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«**Назови горизонталь**». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«**Назови диагональ**». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1— a5»).

«**Какого цвета поле?**» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его.

Учитель уточняет ответы учащихся

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

Достижение материального перевеса. Способы защиты. *Дидактические игры и задания*

«**Кто сильнее**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»

«**Обе армии равны**». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«**Выигрыш материала**». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

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

4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. *Дидактические игры и задания*

«**Шах или мат**». Шах или мат черному королю?

«**Мат или пат**». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«**На крайнюю линию**». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил

на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«**В угол**». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

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

5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. *Дидактические игры и задания* «**Объяви мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода. «**Защитись от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ

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

«**Объяви мат в два хода**». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

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

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

Третий год обучения

Программа «Шахматы, третий год» предназначена для III класса начальной школы.

Однако она может быть реализована и во II классе, если программа первого и второго года обучения была пройдена в I классе.

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

ТЕМАТИКА КУРСА

ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания «**Мат в 1 ход**», «**Поставь мат в 1 ход нерокированному королю**», «**Поставь детский мат**» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

«**Поймай ладью**», «**Поймай ферзя**». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«**Защита от мата**» Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

«**Выведи фигуру**» Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«**Поставить мат в 1 ход «повторюшке**». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкода”. 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.

Четвертый год обучения

Программа “Шахматы, четвертый год” предназначена для 4 класса начальной школы. Материал четвертого года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

ТЕМАТИКА КУРСА

1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

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

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

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй

горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль. *Дидактические задания* “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру. “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи. “Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение. “Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей. “Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

К концу учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

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

точно разыгрывать простейшие окончания

Тематическое планирование курса «Шахматная школа»

1 класс

	Тема занятия	Кол-во часов	УУД Характеристика деятельности обучающихся	Основные направления воспитательной деятельности
	Шахматная доска	2 ч.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения	2,3,4,5,6
1	Знакомство с шахматной доской	1		

2	Шахматная доска	1	шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ»	
	Шахматные фигуры.	1 ч.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	2,3,4,5,6
3	Знакомство с шахматными фигурами	1		
	3.Начальная расстановка фигур.	3 ч.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	2,3,4,5,6
4	Начальное положение	1		
5	Расстановка фигур перед шахматной партией.	1		
6	связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным	1	Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	

	положением фигур					
	4. Ходы и взятие фигур.	20 ч.	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.	2,3,4,5,6		
7-8	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	2				
9	Ладья в игре.	1				
10	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1				
11-12	Слон в игре.	2				
13	Ладья против слона.	1				
14-15	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	2				
16	Ферзь в игре.	1				
17	Ферзь против ладьи и слона.	1				
18-19	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	2				
20	Конь в игре.	1				
21	Конь против ферзя, ладьи слона.	1				
22	Знакомство с пешкой.	1				
23	Пешка в игре.	1				
24	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1				
25	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1				
26	Король против других фигур.	1				
	Цель шахматной партии.	5 ч.			Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	2,3,4,5,6
27	Шах.	1				
28	Мат.	1				
29	Ставим мат.	1				
30	Ничья, пат.	1				

31	Рокировка.	1		
	Игра всеми фигурами из начального положения.	3 ч.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	2,3,4,5,6
32	Шахматная партия.	1		
33	Шахматная партия.	1		
34	Повторение программного материала.	1		

Тематическое планирование курса «Шахматная школа»

2 класс

/п	Тема занятия	Кол-во часов	УУД Характеристика деятельности обучающихся	Основные направления воспитательной деятельности
	Повторение изученного материала	2 ч.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	2,3,4,5,6
1-2	Повторение изученного материала.	2		
	Краткая история шахмат.	2 ч.	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	2,3,4,5,6
3-4	Краткая история шахмат.	2		
	Шахматная нотация.	3 ч.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	2,3,4,5,6
5-6	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	2		
7	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1		
	Ценность шахматных фигур.	4 ч.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	2,3,4,5,6
8	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1		
9	Ценность шахматных фигур. Достижение материального	1		

	перевеса.			
10	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1		
11	Ценность шахматных фигур. Защита.	1		
	Техника матования одинокого короля.	4 ч.	<p>Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.</p> <p>Король и ферзь против короля.</p> <p>Король и ладья против короля.</p>	2,3,4,5,6
12	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1		
13	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1		
14	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1		
15	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1		
	Достижение мата без жертвы материала	3 ч.	<p>Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.</p> <p>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.</p>	2,3,4,5,6
16	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1		
17	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		
18	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1		

			Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	
	Шахматная комбинация.	15 ч.	<p>Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпилье и эндшпилье (начале, середине и конце игры). Защита от мата.</p> <p>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.</p> <p>Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.)</p>	2,3,4,5,6
19	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1		
20	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1		
21	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1		
22	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1		
23	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1		
24	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1		
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1		
26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1		
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1		
28	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1		
29	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1		

30	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1		
31	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1		
32	Типичные комбинации в дебюте.	1		
33	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1		
	Повторение программного материала	1 ч.	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения	2,3,4,5,6
34	Повторение программного материала	1		

**Тематическое планирование курса «Шахматная школа»
3 класс**

	Тема занятия	Кол-во часов	УУД Характеристика деятельности обучающихся	Основные направления воспитательной деятельности
Повторение изученного материала 3 ч.				2,3,4,5,6
1	Игровая практика	1	Повторение программного материала, изученного за год обучения	
2	Повторение изученного материала.	1		
3	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1		
ОСНОВЫ ДЕБЮТА. 27 ч.				2,3,4,5,6
4	Двух- и трехходовые партии.	1	Игровая практика	
5-6	Решение задания “Мат в 1 ход”	2	Игровая практика	
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	Игровая практика	
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	Игровая практика	
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	Игровая практика	
10	Решение заданий.	1	Игровая практика	
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как	1	Игровая практика	

	отражать скороспелый дебютный наскок противника.			
12	Решение заданий	1	Игровая практика	
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1	Игровая практика	
14	Решение заданий	1	Игровая практика	
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	Игровая практика	
16	Решение задания “Выведи фигуру”..	1	Игровая практика	
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1	Игровая практика	
18	Решение заданий.	1	Игровая практика	
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	Игровая практика	
20	Решение заданий.	1	Игровая практика	
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1	Игровая практика	
22	Решение заданий.	1	Игровая практика	
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	Игровая практика	
24	Решение заданий.	1	Игровая практика	
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	Игровая практика	
26	Решение заданий.	1	Игровая практика	
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	Игровая практика	
28	Решение заданий.	1	Игровая практика	

29	Типичные комбинации в дебюте.	1	Игровая практика	
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	Игровая практика	
Повторение программного материала 2 ч.				2,3,4,5,6
31	Повторение программного материала	1	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	
32	Повторение программного материала	1		

**Тематическое планирование курса «Шахматная школа»
4 класс**

/п	Тема занятия	Кол-во часов	УУД Характеристика деятельности обучающихся	Основные направления воспитательной деятельности
Повторение изученного материала 3 ч.				2,3,4,5,6
1-2	Игровая практика	2 ч.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	
3	Повторение изученного материала.	1		
ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ 17 ч.				
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	Игровая практика	
5	Игровая практика	1	Игровая практика	
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар ”	1	Игровая практика	
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	Игровая практика	
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	Игровая практика	
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	Игровая практика	
10	Решение заданий.	1	Игровая практика	
11	Матовые комбинации и	1	Игровая практика	

	комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.			
12	Решение заданий.	1	Игровая практика	
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	Игровая практика	
14	Решение заданий.	1	Игровая практика	
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	Игровая практика	
16	Решение заданий.	1	Игровая практика	
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	Игровая практика	
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1	Игровая практика	
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	Игровая практика	
20	Решение заданий	1	Игровая практика	
ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ 13 ч.				
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	Игровая практика	
22	Решение заданий	1	Игровая практика	
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	Игровая практика	
24	Решение заданий	1	Игровая практика	
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	Игровая практика	

26	Решение заданий	1	Игровая практика
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	Игровая практика
28	Решение заданий	1	Игровая практика
29	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	Игровая практика
30	Решение заданий	1	Игровая практика
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	Игровая практика
32	Решение заданий	1	Игровая практика
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	Игровая практика
Повторение программного материала 1 ч.			
34	Решение заданий	1	Игровая практика

СОГЛАСОВАНО

протокол

методического объединения

классных руководителей

от «__» _____ 2022 г. № 1

_____ С.С.Барыбина

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора поУВР

_____ Н.Н. Пронька

«__» _____ 2022 г.