

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Новопетропавловская средняя общеобразовательная школа»

Принята решением педагогического совета МКОУ «Новопетропавловская СОШ» Протокол от «30» августа 2022 г. № 1	Утверждаю Директор МКОУ «Новопетропавловская СОШ»  И.Л.Жиделева Приказ от «30» августа 2022 г. № 170-од
--	---

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)  
программа естественно-научной направленности  
«Шахматный всеобуч»  
Возраст обучающихся: 6-10 лет  
Срок реализации: 4 года**

Автор составитель: Юрина Т.А.,  
учитель начальных классов

с. Новопетропавловское, 2022 год

### **1.1 Пояснительная записка**

Программа разработана на основании требований нормативно-правовых документов:

- часть 9 статьи 2, статья 28 Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»

- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

Программа курса «Шахматный всеобуч» предназначена для обучающихся 1-4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя, (авт. И.Г. Сухин).

**Направление программы** –естественно-научное.

**Актуальность** данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности

Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов.

**Отличительные особенности программы** В рамках областного

Проекта «Интеллектуал Зауралья» (2015 год) реализован кружок «Шахматный всеобуч». Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственной культуры.

Шахматы открывают дорогу к творчеству детей, расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации. Курс «Шахматный всеобуч» предполагает возможность участия обучающихся в соревнованиях, олимпиадах и конкурсах.

**Адресат программы:** Возраст школьников от 6 до 10 лет (разновозрастная группа, состав постоянный).

**Срок реализации (освоения) программы:** 4 года

**Объем программы:** Общее количество учебных часов, запланированных на весь срок реализации, необходимых для освоения программы-135ч/ 1 ч в неделю

**Формы обучения, особенности организации образовательного процесса:**

**Форма обучения:** сочетание «различных форм получения образования и форм обучения», в том числе с использованием дистанционных технологий.

**Особенности организации образовательного процесса:** очная форма обучения, применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, численный состав группы- от 12 человек до 22 человек, режим занятий -14.30 – 15.10, периодичность и продолжительность занятий- 1 ч в неделю 40 минут. Образовательный процесс построен в соответствии с возрастными, психологическими возможностями и особенностями обучающихся, что предполагает возможную корректировку времени и режима занятий.

**Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)- специальных условий не требуется**

**Уровни сложности содержания программы:** стартовый (ознакомительный).

### **Цели и задачи программы.**

#### **Цель программы:**

Главная цель курса «Шахматный всеобуч» - развивающая функция обучения, способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

#### **Задачи программы:**

##### Обучающие:

- обучить правильной игре в шахматы;
- овладеть комбинационными и позиционными приемами игры;
- научить ориентироваться на плоскости.

##### Развивающие:

- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, логического мышления;
- способствовать формированию интереса к знаниям;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

##### Воспитательные:

- воспитывать навыки работы в коллективе (паре);
- повышать шахматную культуру;
- получение навыков общения детей в команде, способности к соперничеству.
- формировать настойчивость, выдержку, волю, уверенность в своих силах;

## **1.2 Планируемые результаты**

#### **Личностные результаты:**

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

#### **Метапредметные результаты:**

##### Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;

- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

## Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся

К концу первого года обучения обучающиеся 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 первого года обучения обучающиеся должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу второго года обучения обучающиеся должны знать:

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

К концу второго года обучения обучающиеся должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

К концу третьего года обучения обучающиеся должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означает термин «дебют».

К концу третьего года обучения обучающиеся должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу четвертого года обучения обучающиеся должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу четвертого года обучения обучающиеся должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **1.3 Рабочая программа**

#### **Учебный план**

**1 год обучения (33 часа)**

<b>№п/п</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Кол-во часов</b>
1	Шахматная доска	3
2	Шахматные фигуры	20
3	Шах	2
4	Мат	5
5	Шахматная партия	3
	Всего:	33

## 2 год обучения (34 часа)

№п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
1	Повторение	2
2	Краткая история шахмат	1
3	Шахматная нотация	3
4	Ценность шахматных фигур	4
5	Техника матования одинокого короля	4
6	Достижение мата без жертвы материала	4
7	Шахматная комбинация	15
8	Повторение	1
	Всего:	34

## 3 год обучения (34 часа)

№п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
1	Повторение и закрепление	17
2	Основы дебюта	17
	Всего:	34

## 4 год обучения (34 часа)

№п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
1	Основы миттельшпиля	30
2	Основы эндшпиля	2
3	Повторение	2
	Всего:	34

## Содержание программы

### Первый год обучения

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.

«Угадайка». 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. 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.

«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.

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**

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.

- ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

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

### **Третий год обучения**

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

#### **Дидактические задания**

«Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход neroкированному королю», «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

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

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

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

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

«Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«В какую сторону можно рокировать?». В этом задании определяется сторона, рокируя в которую, белые не нарушают правил игры.

«Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

#### **Четвертый год обучения**

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

#### **Дидактические задания**

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

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

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

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

#### **Дидактические задания**

«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода.

«Выигрыш фигуры».

«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.

### Тематическое планирование 1 год обучения (33 часа)

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание занятия
<b>I. Шахматная доска (4 ч)</b>		
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму
2	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование черных и белых полей в горизонтали и вертикали. <i>Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль»</i>
3	Линии на шахматной доске. Диагонали	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране» (С. 132-135).</i> <i>Дидактические задания и игры «Диагональ»</i>
4	Центр шахматной доски	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски
<b>II. Шахматные фигуры (2 ч)</b>		
1 (5)	Шахматные Фигуры	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. <i>Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая».</i> Просмотр видеоурока по теме
2 (6)	Сравнительная сила фигур	Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). <i>Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны»</i>
<b>III. Начальная расстановка фигур (1 ч)</b>		
1 (7)	Начальная позиция	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило <b>«Каждый ферзь любит свой цвет»</b> . Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. <i>Дидактические задания. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат»</i>
<b>IV. Ходы и взятие фигур (17 ч)</b>		

2 (8)	Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. <i>Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»</i>
3 (9)	Ладья	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности» (разновидность игры на уничтожение, но с «опасными», контролируемые, полями)</i>
4 (10)	Слон	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»</i>
5 (11)	Слон	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности»</i>
6 (12)	Ладья против слона	Термин «стоять под боем». <i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</i> <i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».</i> <i>«Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности»</i>
7 (13)	Ферзь	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волиебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат»</i>
8 (14)	Ферзь	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности»</i>
9 (15)	Ферзь против ладьи и слона	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».</i> <i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности»</i>
10 (16)	Конь	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»</i>
11 (17)	Конь	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности»</i>

12 (18)	Конь против ферзя, ладьи, слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности»
13 (19)	Пешка	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин»</i>
14 (20)	Пешка	<i>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности»</i>
15 (21)	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности»
16 (22)	Король	Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. <b>Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.</b> <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i> <i>Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля)</i>
17 (23)	Король против других фигур	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ладьи, король против слона, король против коня, король против ферзя, король против пешки), «Ограничение подвижности»
<b>V. Цель шахматной партии (6 ч)</b>		
1 (24)	Шах	Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха»
2 (25)	Шах	Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из начального положения до первого шаха
3 (26)	Мат	Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). <i>Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход»</i>
4	Мат	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом фигур.

(27)		Дидактическое задание «Дай мат в один ход»
5 (28)	Ничья. Пат	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат»
6 (29)	Рокировка	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка»
<b>VI. Игра всеми фигурами из начального положения (3 ч)</b>		
1 (30)	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода»
2 (31)	Шахматная партия	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения
3 (32)	Шахматная партия	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения
<b>VII. Обобщение и повторение (1 ч)</b>		
1 (33)	Повторение материала	Шахматный КВН

### Второй год обучения 34 часа

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание занятия
<b>I. Повторение (2ч)</b>		
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	Повторение пройденного материала. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. <i>Просмотр диафильма «Приключение в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат»</i> Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).
2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. <i>Дидактические игры «Две фигуры против целой армии» «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».</i> Игровая практика.
<b>II. Краткая история шахмат (1 ч)</b>		
1 (3)	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. <i>Просмотр фильмов «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат», «Анатолий Карпов – чемпион мира».</i> Игровая практика
<b>III. Шахматная нотация (3 ч)</b>		

1 (4)	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей. <i>Дидактические задания «Кто быстрее?», «Вижу цель», «Назови горизонталь», «Назови вертикаль», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?»</i> Игровая практика
2 (5)	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Игровая практика
3 (6)	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии)
<b>IV. Ценность шахматных фигур (4 ч)</b>		
1 (7)	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. <i>Дидактические задания: «Кто сильнее?», «Обе армии равны»</i> Игровая практика
2 (8)	Достижение материального перевеса	Достижение материального перевеса. <i>Дидактические задания: «Выигрши материала» (выигрши ферзя, ладьи, слона, коня)</i> Игровая практика
3 (9)	Достижение материального перевеса. Способы защиты	Достижение материального перевеса. Способы защиты. <i>Дидактическое задание «Выигрши материала» (выигрши пешки), «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя)</i> Игровая практика
4 (10)	Защита	Способы защиты. <i>Дидактическое задание «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака)</i> Игровая практика
<b>V. Техника матования одинокого короля (4 ч)</b>		
1 (11)	Две ладьи против короля	Две ладьи против короля <i>Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «мат в один ход», «На крайнюю левую», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода»</i> Игровая практика
2 (12)	Ферзь и ладья против короля	Ферзь и ладья против короля <i>Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «мат в один ход», «На крайнюю левую», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода»</i> Игровая практика
3 (13)	Ферзь и король против короля	Ферзь и король против короля <i>Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «мат в один ход», «На крайнюю левую», «В угол», «Ограниченный король»,</i>

		«Мат в два хода» Игровая практика
4 (14)	Ладья и король против короля	Ладья и король против короля <i>Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «мат в один ход», «На крайнюю левую», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода»</i> Игровая практика
<b>VI. Достижение мата без жертвы материала (4 ч)</b>		
1 (15)	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i> Защита от мата <i>Дидактическое задание «Защитись от мата»</i> Игровая практика
2 (16)	Цугцванг	Цугцванг. <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i> Защита от мата <i>Дидактическое задание «Защитись от мата»</i> Игровая практика
3 (17)	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i> Защита от мата <i>Дидактическое задание «Защитись от мата»</i> Игровая практика
4 (18)	Учебные положения на мат в два хода в дебюте	Учебные положения на мат в два хода в дебюте <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i> Защита от мата <i>Дидактическое задание «Защитись от мата»</i> Игровая практика
<b>VII. Шахматная комбинация (15 ч)</b>		
1 (19)	Матовые комбинации. Тема отвлечения	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i> Игровая практика
2 (20)	Матовые комбинации. Тема завлечения	Матовые комбинации. Тема завлечения <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i> Игровая практика
3 (21)	Матовые комбинации. Тема блокировки	Матовые комбинации. Тема блокировки <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i>



		Игровая практика
4 (22)	Тема разрушения королевского прикрытия	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i> Игровая практика
5 (23)	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена» <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i> Игровая практика
6 (24)	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i> Игровая практика
7 (25)	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> Игровая практика
8 (26)	Тема уничтожения защиты. Тема связки	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> Игровая практика
9 (27)	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> Игровая практика
10 (28)	Тема превращения пешки	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. <i>Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи»</i> Игровая практика
11 (29)	Сочетание тактических приемов	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i> Игровая практика
12 (30)	Патовые комбинации	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью»</i> Игровая практика
13 (31)	Комбинации на вечный шах	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью»</i> Игровая практика

14 (32)	Типичные комбинации в дебюте	Типичные комбинации в дебюте. <i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию»</i> Игровая практика
15 (33)	Типичные комбинации в дебюте (усложненные примеры)	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). <i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию»</i> Игровая практика
<b>VIII. Повторение (1 ч)</b>		
1 (34)	Повторение программного материала	Повторение программного материала. Шахматный КВН

### Третий год обучения 34 часа

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание занятия
<b>1. Повторение и закрепление (17ч.)</b>		
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. <i>Дидактические задания и игры: «Захвати центр»</i>
2	Ходы фигур, взятие.	Ходы фигур, взятие. <i>Дидактические задания и игры: «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Выведи фигуру»</i>
3	Рокировка.	Рокировка. <i>Дидактические задания и игры: «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?»</i>
4	Превращение пешки. Взятие на подходе.	Превращение пешки. Взятие на подходе. <i>Дидактические задания и игры: «Чем бить черную фигуру?»</i>
5	Шах, мат, пат.	Шах, мат, пат. <i>Дидактические задания и игры: «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>
6	Начальное положение.	Начальное положение. <i>Дидактические задания и игры: «Захвати центр» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>
7	Игровая практика.	Игровая практика. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>
8	Шахматная нотация.	Шахматная нотация. <i>Дидактические задания и игры: «Захвати центр»</i>
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. <i>Дидактические задания и игры: «Захвати центр» «Выведи</i>

		<i>фигуру»</i>
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.	Обозначение шахматных фигур и терминов. <i>Дидактические задания и игры: «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Выведи фигуру»</i>
11	Запись начального положения.	Запись начального положения. <i>Дидактические задания и игры: «Захвати центр», «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>
12	Краткая и полная шахматная нотация.	Краткая и полная шахматная нотация. <i>Дидактические задания и игры: «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Выведи фигуру»</i>
13	Запись шахматной партии.	Запись шахматной партии. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>
14	Ценность шахматных фигур.	Ценность шахматных фигур. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>
15	Пример матования одинокого короля.	Пример матования одинокого короля. <i>Дидактические задания и игры: «Мат в 1 ход», «Защита от мата» «Поставь мат в один ход нерокированному королю»</i>
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. <i>Дидактические задания и игры: «Мат в два хода» «Защита от мата»</i>
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии. <i>Дидактические задания и игры: «Мат в 1 ход», «Защита от мата» «Поставь мат в один ход нерокированному королю»</i>
<b>II. Основы дебюта (17ч.)</b>		
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. <i>Дидактические задания и игры: «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>
19	Решение задания «Мат в один ход». Игровая практика.	Решение задания «Мат в один ход». Игровая практика. <i>Дидактические задания и игры: «Мат в один ход», «Поставь мат в один ход нерокированному королю»</i>
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. <i>Дидактические задания и игры: «Поймай ладью», «Поймай ферзя»</i>
21	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика. <i>Дидактические задания и игры: «Поймай ладью»,</i>

		«Поймай ферзя»
22	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. <i>Дидактические задания и игры: «Поставь детский мат», «Защитись от мата».</i>	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. <i>Дидактические задания и игры: «Поставь детский мат», «Защитись от мата».</i>
23	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания и игры: «Поставь мат в один ход нерокированному королю» «Поставь детский мат», «Защитись от мата».</i>
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в I ход», «Защита от мата»</i>
25	«Повторюшка – хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	«Повторюшка – хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». <i>Дидактические задания и игры: «Поставь мат в один ход «повторюшке»</i>
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в I ход», «Защита от мата»</i>
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство».	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». <i>Дидактические задания и игры: «Выигрши материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?», «Выиграй фигуру у «повторюшки»</i>
28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. <i>Дидактические задания и игры: «Захвати центр», «Выиграй фигуру».</i>
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. <i>Дидактические задания и игры: «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?»</i>
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. <i>Дидактические задания и игры: «Чем бить черную фигуру?», «сдвой противнику пешки»</i>
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. <i>Дидактические задания и игры: «Сдвой противнику пешки» «Выиграй фигуру» «Успешное развязывание»</i>
32	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в I ход», «Защита от мата»</i>
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в I</i>

		ход», «Защита от мата» «Захвати центр»,
34	Игровая практика.	Игровая практика. Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в I ход», «Защита от мата» «Захвати центр»,

#### 4 год обучения 34 часа

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание занятия
<b>I. Основы миттельшпиля (30 ч)</b>		
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Повторение пройденного материала. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле, середине шахматной партии. Игровая практика.
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика
4	Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Решение заданий. Игровая практика. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала».
6	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Решение заданий. Игровая практика. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала».
7	Темы связки, «рентгена», перекрытия.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия. Решение заданий. Игровая практика. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала».
8	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Решение заданий. Игровая практика. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала».

9	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика.
10	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Игровая практика. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i>
11	Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика.	Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i>
12	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия. Игровая практика
13	Игровая практика.	Игровая практика. <i>Дидактические задания: «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала», «Сделай ничью».</i>
14	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). <i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».</i> Игровая практика
15	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».</i>
16	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). <i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».</i>
17	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика.
18	Матование двумя слонами (простые случаи).	Матование двумя слонами (простые случаи). Игровая практика. <i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода».</i>
19	Матование слоном и конем (простые случаи).	Матование слоном и конем (простые случаи). Игровая практика. <i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода».</i>
20	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода».</i>
21	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Игровая практика

		<i>Дидактическое задание «Квадрат»</i>
22	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактическое задание «Квадрат»</i>
23	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. <i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
24	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. <i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
26	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания: «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля.	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. <i>Дидактические задания: «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
28	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания: «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. <i>Дидактические задания: «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».</i>
30	Решение заданий. Игровая практика.	Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания: «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».</i>
<b>II. Основы эндшпиля (2 ч)</b>		
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. Игровая практика. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью»</i>
32	Игровая практика.	Игровая практика.
<b>III. Повторение (2 ч)</b>		
33	Повторение программного	Повторение программного материала.

	материала.	Дидактические задания.
34)	Повторение программного материала.	Повторение программного материала. Шахматный КВН

**Формы текущего контроля / промежуточной аттестации  
Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы  
Оценочные материалы**

Объект диагностики	Показатели	Используемые методики	Сроки	Мероприятия по результатам диагностики
Оценка успешности усвоения образовательной программы (промежуточная аттестация)	<input type="checkbox"/> Сформированность специальных знаний <input type="checkbox"/> Сформированность специальных умений <input type="checkbox"/> Коммуникабельность <input type="checkbox"/> Умение пользоваться дидактическими материалами <input type="checkbox"/> Проявление творческих способностей <input type="checkbox"/> Умение планировать свою работу	Тестирование	Май	Подведение итогов учебного года

**Контрольно-измерительные материалы**

*1 год обучения*

**1. Цель работы:** выявление уровня сформированности специальных знаний, умений, навыков по итогам года.

**2. Форма проведения:** тест (теоретическая часть), турнир (практическая часть).

**3. Структура проверочной работы:**

В заданиях выбрать один ответ.

Практическая часть - сыграть шахматную партию.

**4. Контрольно-измерительный материал:**

Какого цвета должно быть ближнее к вам левое поле, если вы играете белыми фигурами:

- а)любого;
- б)чёрного;
- в)белого.

Линия, идущая по доске слева направо, называется:

- а)прямой;
- б)отрезком;
- в)горизонталью.

Линия, идущая по доске снизу вверх, называется:

- а)дорожкой;
- б)линейкой;
- в)вертикалью.

Линия, идущая из одного угла доски к другому, называется:

- а)углом;
- б)зигзагом;
- в)диагональю.



Как ходит и делает взятие ладья?

- а) по диагонали ;
- б) по горизонтали и вертикали;
- в) как хочет.

Как ходит и делает взятие слон?

- а) по диагонали;
- б) по горизонтали и вертикали;
- в) как хочет.

Как ходит и делает взятие ферзь?

- а) по диагонали ;
- б) по горизонтали и вертикали;
- в) как хочет.

Как ходит и делает взятие конь?

- а) по диагонали ;
- б) по горизонтали и вертикали;
- в) буквой г.

Шах – это:

- а) нападение на короля;
- б) ход фигуры;
- в) конец шахматной партии.

**Ключи:**

1. б (1 балл)
2. в (1 балл)
3. в (1 балл)
4. в (1 балл)
5. б (1 балл)
6. а (1 балл)
7. в (1 балл)
8. в (1 балл)
9. а (1 балл)

**10. Практическая часть:** выигрыш – 2 балла.

**Максимальное количество баллов - 11.**

**5. Критерии оценивания:**

**Таблица перевода баллов**

Баллы	Результат аттестации
0-4 б	не аттестован
5-11 б	аттестован

**2 год обучения**

**1. Цель работы:** выявление уровня сформированности специальных знаний, умений, навыков по итогам года.

**2. Форма проведения:** тест (теоретическая часть), турнир (практическая часть).

**3. Структура проверочной работы:**

В заданиях 1-4-записать один ответ;

В задании 5- закончить предложения;

В задании 6-ответить на вопрос.

Практическая часть - сыграть шахматную партию.

**4. Контрольно- измерительный материал:**

**1) Самая главная шахматная фигура?**

а) ферзь б) король в) ладья

**2) За один ход пешка из начальной позиции может пойти?**

а) на 3 поля б) на 1 поле в) на 2 поля

**3) Ценность фигур измеряется в ....?**

а) пешках б) рублях в) слонах

**4) В какую фигуру не может превратиться пешка?**

а) ферзя б) короля в) слона

**5) Закончи предложение**

1) Король с королём не \_\_\_\_\_

2) Шах – это нападение на \_\_\_\_\_

3) Создание угрозы «съесть» незащищённую или более ценную фигуру соперника – это \_\_\_

**6) Ответь на вопросы:**

а) В каком направлении ходит пешка?

б) Ходит ли пешка по горизонтали?

в) В каком направлении бьёт пешка?

г) Может ли пешка сделать шаг назад?

д) Бьёт ли пешка назад?

е) Превращается ли пешка в короля?

ж) В какие фигуры может превратиться пешка?

з) Может ли белая пешка побить белого слона? Почему?

и) Какой ход может сделать пешка с исходной позиции?

к) Как ходит король?

**Ключи:**

1. б (1 балл)

2. в (1 балл)

3. а (1 балл)

4. б (1 балл)

5. 1- не встречается (2 балла)

2- короля (2 балла)

3- умение атаковать фигуры соперника (например, нападение на ферзя) (2 балла)

6. а) вперед на 1-2 поля (1 балл)

б) нет (1 балл)

в) по диагонали (1 балл)

г) нет (1 балл)

д) нет (1 балл)

е) нет (1 балл)

ж) ферзя, ладью, слона, коня (1 балл)

з) нет, они из одной армии (1 балл)

и) вперед на 1 поле, или на 2 поля (1 балл)

к) на одну клетку во всех направлениях (1 балл)

**7. Практическая часть: выигрыш – 2 балла.**

**Максимальное количество баллов - 22.**

**5. Критерии оценивания:**

**Таблица перевода баллов**

Баллы	Результат аттестации
0-9 б	не аттестован
10-22 б	аттестован

### **3 год обучения**

**1. Цель работы:** выявление уровня сформированности специальных знаний, умений, навыков по итогам года.

**2. Форма проведения:** тест (теоретическая часть), турнир (практическая часть).

#### **3. Структура проверочной работы:**

В заданиях 1-10-записать один ответ;

Практическая часть - сыграть шахматную партию.

#### **4. Контрольно- измерительный материал:**

##### **1. Какая страна родина шахмат?**

- А) Россия;                    В) Индия;  
Б) Китай;                    Г) Монголия.

##### **2. Сколько горизонталей на шахматной доске?**

- А) 16;                        В) 8;  
Б) 64;                        Г) 32.

##### **3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?**

- А) Вертикали;            В) Диаграммы;  
Б) Горизонталей;        Г) Диагонали.

##### **4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:**

- А) Конь;                    В) Ладья;  
Б) Слон;                    Г) Пешка.

##### **5. Назови среди фигур легкую фигуру:**

- А) Ферзь;                    В) Слон;  
Б) Пешка;                    Г) Ладья.

##### **6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?**

- А) Король;                    В) Пешка;  
Б) Конь;                    Г) Ферзь.

##### **7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:**

- А) Конь;                    В) Ладья;  
Б) Слон;                    Г) Пешка.

##### **8. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:**

- А) Рокировка;            В) Связка;  
Б) Мат;                    Г) Стратегия.

##### **9. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:**

- А) Мат;                    В) Пат;  
Б) Ничья;                    Г) Вечный шах.

##### **10. Одновременное нападение на две фигуры:**

- А) Ложка;                    В) Вилка;  
Б) Крышка;                    Г) Тарелка.

#### **Ключи:**

1. – В  
2. – В  
3. – Г  
4. – В  
5. – Б  
6. – В  
7. – Г  
8. – В

9. – В  
10. – В

Правильность выполнения каждого задания (1-10 вопрос) оценивается 1 баллом.

**11. Практическая часть:** выигрыш – 2 балла.

**Максимальное количество баллов - 12.**

**5. Критерии оценивания:**

**Таблица перевода баллов**

Баллы	Результат аттестации
0-4 б	не аттестован
5-12 б	аттестован

**4 год обучения**

**1. Цель работы:** выявление уровня сформированности специальных знаний, умений, навыков по итогам года.

**2. Форма проведения:** тест (теоретическая часть), турнир (практическая часть).

**3. Структура проверочной работы:**

В заданиях 1-10-записать один ответ;

Практическая часть - сыграть шахматную партию.

**4. Контрольно- измерительный материал:**

Какая фигура при записи обозначается буквой Кр:

а)король, б)конь, в)пешка.

Что такое вилка:

а)нападение сразу на 2 фигуры, б)взятие фигуры, в)окончание партии, г)ряд клеток сверху вниз.

Двойной удар – это:

а)то же что и вилка; б)в результате одного хода 2 фигуры атакуют 1 фигуру противника; в)два хода подряд.

Двойной шах – это:

а)нападение 1 фигуры на 2 фигуры противника; б)когда король оказывается под шахом одновременно 2 фигур; в)шах после 2 ходов.

Отвлечение – это:

а)ситуация, в которой вы заставляете соперника переместить ту или иную фигуру для того, чтобы использовать слабость его позиции; б)отступление от центра; в)разговор во время игры.

Промежуточный ход – это:

а)ход между 2 полями; б)ход, который делается противником между 2 ходами, которые должны быть следовать один за другим; в)ход между 2 фигурами.

Эндшпиль – это:

а) начало шахматной партии б) середина шахматной партии в) конец шахматной партии.

8. Когда шашка выполняет обыкновенный ход, это называется:

А) битый ход б) тихий ход в) ударный ход.

9. Слабое поле – это:

а)поле, которое контролируется одним и не контролируется другим игроком; б) атака соперника двумя фигурами после одного хода; в)противостояние королей.

Открытый центр:

а)ряд чёрно-белых полей слева направо; б)особый ход короля; в)означает, что в центральной части доски нет пешек, блокирующих друг друга.

Изолированная пешка:

а)самая передняя пешка в пешечной цепи; б)пешка, которая находится далеко от всех своих фигур; в)группа одноцветных пешек.

Размен:

а)взятие в процессе игры противниками фигур друг друга равных или почти равных по своей стоимости; б)начало шахматной партии; в)набор заранее подготовленных игроком вариантов игры.

**Ключи:**

1. – А
2. – А
3. – Б
4. – Б
5. – А
6. – Б
7. – В
8. – Б
9. – А
10. – В
11. – Б
12. – А

Правильность выполнения каждого задания (1-12 вопрос) оценивается 1 баллом.

**11. Практическая часть:** выигрыш – 2 балла.

**Максимальное количество баллов - 14.**

**5. Критерии оценивания:**

**Таблица перевода баллов**

Баллы	Результат аттестации
0-5 б	не аттестован
6-14 б	аттестован

### **Материально – техническое обеспечение**

На занятиях используются:

магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;

шахматные часы – 4 штуки;

словарь шахматных терминов;

комплекты шахматных фигур с досками – 5 штук.

### **Информационное обеспечение**

Презентации по разным темам программы; наглядные пособия педагога по темам практических творческих заданий.

## **Кадровое обеспечение.**

Требования к кадровым ресурсам:

- укомплектованность образовательного учреждения педагогическими, руководящими и иными работниками;
- уровень квалификации педагогических, руководящих и иных работников образовательного учреждения;
- непрерывность профессионального развития педагогических и руководящих работников образовательного учреждения, реализующего основную образовательную программу.

### **Список используемой литературы:**

1. Авербах, Ю. Что нужно знать об эндшпиле / Ю. Авербах – М.: ФиС, 1979.
2. Авербах, Ю., Бейлин, М. Путешествие в шахматное королевство / Ю. Авебах, М. Бейлин. – М.: ФиС, 1972.
3. Весела, И., Веселы, И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
4. Голенищев, В. Программа подготовки юных шахматистов 4 и 3 разрядов / В. Голенищев. – М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.
5. Гончаров, В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольников шахматной игре / В. Гончаров. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
6. Гришин, В. Малыши играют в шахматы / В. Гришин. – М.: Просвещение, 1991
7. Гришин, В., Ильин, Е. Шахматная азбука / В. Гришин, Е. Ильин. – М.: Детская литература, 1980.
8. Журавлев, Н. Шаг за шагом / Н. Журавлев. – М.: ФиС, 1986.
9. Зак, В., Длуголенский, Я. Я играю в шахматы / В. Зак, Я. Длуголенский. – Л.: Детская литература, 1985.
10. Злотник, Б., Кузьмина, С. Курс-минимум по шахматам / Б. Злотник, С. Кузьмина. – М.: ГЦОЛИФК, 1990.
11. Иващенко, С. Сборник шахматных комбинаций / С. Иващенко. – Киев: Радянська школа, 1986.
12. Капабланка, Х.Р. Учебник шахматной игры / Х.Р. Капабланка. – М.: ФиС, 1983.
13. Князева, В. Азбука шахматиста / В. Князева. – Ангрэн, 1990.
14. Князева, В. Уроки шахмат / В. Князева. – Ташкент: 1992.
15. Князева, В. Уроки шахмат в общеобразовательной школе (методические рекомендации) / В. Князева. – Ташкент: 1987.
16. Костьев, А. Уроки шахмат / А. Костьев. – М: ФиС, 1984.
17. Костьев, А. Учителю о шахматах / А. Костьев. –М.: Просвещение, 1986.
18. Ласкер, Э. Учебник шахматной игры / Э. Ласкер. –М.: ФиС, 1980.
19. Майзелис, И. Шахматы / И. Майзелис. – М.: Детгиз, 1960.
20. Нимцович, А. Моя система / А. Нимцович. – М: ФиС, 1984.
21. Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы / М.: Просвещение, 2002.

22. Сухин, И. Волшебные фигуры / И. Сухин. – М.: Новая школа, 1994.
23. Сухин, И. Приключения в шахматной стране / И. Сухин. – М.: Педагогика, 1991.
24. Шахматы – школе. Сост. Б. Гершунский, А. Костьев / М.: Педагогика, 1991.
25. Сухин, И. Г. Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» / И. Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 2016. – 40 с.
26. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной / И.Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 2017.
27. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя / И. Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 2015.
28. Сухин, И. Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. – 2017.
29. Сухин, И. Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. – 2017.
30. Сухин, И. Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
31. Сухин, И. Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 2016.
32. Суэтин, А. Как играть дебют / А. Суэтин. – М: ФиС, 1981.
33. Хенкин, Б. Последний шах / Б. Хенкин. – М: ФиС, 1979.
34. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности / М.: ГЦОЛИФК, 1986.
35. Шахматы. Энциклопедический словарь / М: Советская энциклопедия, 1990.
36. Юдович, М. Занимательные шахматы / М. Юдович. – М: ФиС, 1976.
37. Уманская, Э. Э., Волкова, Е. И., Прудникова, Е. А. Шахматы в школе. 1-ый год обучения / Э. Э. Уманская, Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – Москва: Просвещение, 2016.