

**Негосударственное частное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением английского языка
«Частная школа «Взмах»**

ПРИНЯТО

Решением Педагогического совета
НОУ «Частная школа «Взмах»
протокол № 6 от 25 мая 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
НОУ «Частная школа «Взмах»
_____/Писарев В.Р./
Приказ № 11-д от 25 мая 2021г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ШАХМАТЫ. ПЕРВЫЕ ШАГИ»**

Направленность: общеинтеллектуальная

Возраст учащихся: 6-9 лет

Срок реализации: 3 года

Разработчик:

Быкова Е.И.,

учитель начальных классов

частной школы «Взмах»

**Санкт-Петербург
2021 г.**

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена в соответствии со следующими документами:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373 (далее – ФГОС начального общего образования);
- Письмо Минобрнауки России от 18.08.2017 N 09-1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»;
- Основной образовательной программой начального общего образования НОУ «Частная школа «Взмах»;
- Уставом НОУ «Частная школа «Взмах»;
- Положением об организации внеурочной деятельности обучающихся НОУ «Частная школа «Взмах».

Шахматы открывают широкие возможности для развития ноосферы, психических и волевых качеств личности, таких как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, волю.

Игра в шахматы — действенное и эффективное средство для умственного развития детей. Она 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, сохранять позитивный статус при проигрыше.

Шахматные игры развивают такой комплекс важнейших социальных качеств, как высокая степень адаптивности, толерантности. Они являются одним из лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством. Шахматы — это вдохновение и разочарование, своеобразный выход из одиночества, активный отдых, утоление жажды общения и самовыражения.

Вызовы 21 века заставляют нас поступать решительно, проявлять выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и усмирять фантазии. Шахматные игры многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом: дарят «упоение в борьбе», одновременно требуя умения мобилизовать и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к себе. Следовательно, они соединяют в себе элементы искусства, науки и спорта.

Цель программы: создание условий для личностного развития ребенка, всестороннего развития его интеллектуальных, эмоционально-волевых качеств. Важно, что установка сделать из ребенка гроссмейстера не является приоритетной. И, если ребенок не достигнет выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

Задачи:

- сформировать и развить у учащихся ключевые компетенции: интеллектуальные, коммуникативные, социальные,
- сформировать универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, творческое воображение),
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Место программы «Шахматы. Первые шаги» определено в Плане внеурочной деятельности НОУ «Частная школа «Взмах» и изучается по 1 часу в неделю

Объем учебной нагрузки:

- 1 год обучения—33 часа,
- 2 год обучения—34 часа
- 3 год обучения—34 часа

Всего за 3 года обучения на данную программу выделен 101 час.

Обучение осуществляется на основе общепедагогических принципов:

- принцип развивающей деятельности игра не ради игры, а с целью развития личности ребенка и коллектива в целом,
- принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны,
- принцип доступности, последовательности и системности.

Основой организации работы с детьми по обучению шахматам является система дидактических подходов:

- психологическая комфортность, создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов,
- целостное представление о мире, раскрывается взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира,
- mini-maxs — обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка по своему образовательному маршруту,
- вариативность — осуществление собственного выбора и реализация права выбора каждым ребенком,
- культ творчества.

Основные методы обучения.

Обучение шахматам проходит через ряд этапов:

- 1) знакомство с шахматными фигурами,
- 2) изучение шахматной доски,
- 3) обучение правилам игры,
- 4) реализация материального перевеса.

Основные формы и средства обучения:

- 1) практическая игра,
- 2) решение шахматных задач, комбинаций, этюдов,
- 3) дидактические игры и задания, игровые упражнения,
- 4) теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки,
- 5) участие в турнирах и соревнованиях.

Планируемые результаты освоения программы курса внеурочной деятельности «Шахматы. Первые шаги».

Личностные универсальные учебные действия:

В рамках когнитивного компонента будут сформированы:

- аналитические умения и навыки при различных игровых ситуациях, умение предвосхищать события,
- чувственно-эмоциональный опыт при моделировании, планировании и реализации поставленных игровых задач (как при достижении победы, так и при поражении)
- перевод мыслительных операций на креативный уровень, способность ученика генерировать новые идеи,
- рационализм в распределении рабочего времени

В рамках ценностного и эмоционального компонентов будут сформированы:

- чувство удовлетворения от красивой, достойной восхищения игры,
- эмоционально-психологическое равновесие и открытость,
- адекватная творческой ситуации самооценка, уважение к позиции противника,

- потребность в сотворчестве, сотрудничестве, поиск новых оригинальных решений при проведении игры.

В рамках деятельностного (поведенческого) компонента будут сформированы:

- потребность в создании ближайших и социально значимых проектов,
- стремление к преодолению, к победе,
- устойчивый познавательный интерес,
- потребность в самопознании и самосовершенствовании,
- высокую степень самообладания, выдержки, терпения.

Метапредметные результаты:

Ученики демонстрируют;

- способность сознательно организовывать свою деятельность — учебную, игровую, внеурочную, общественно-полезную, конкурсную,
- владение умениями работать с разными источниками информации, в том числе электронными,
- способность решать поставленные творческие задачи за шахматной доской и в теоретических замыслах,
- умение критически оценивать свои действия, решения,
- коммуникативные умения и навыки.

Тематика занятий первого года обучения.

- 1. Шахматная доска.** Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

Дидактические игры и игровые 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.** Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Волшебный мешочек**». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

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

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**» Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«**Большая и маленькая**». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят её в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

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

«Обе армии равные». Педагог ставит на столе т одной до пяти фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

3. Начальная расстановка фигур.

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.

Дидактические игры и игровые задания.

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?» Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!» Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, Например, «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч, если утверждение верно, мяч следует поймать.

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

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие.

Ферзь—тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Ход пешки.

Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика—формируются внутренний план действий, 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 точки 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 ни разу не оказаться подбодом черных фигур.

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

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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 на один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

5. Цель шахматной партии

Шах. Шах—угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Защита от шаха. Мат. Мат—цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Дидактические игры и игровые задания.

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

«Объяви шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

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

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить, можно рокировать или нет.

6. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Дидактические игры и игровые задания.

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

7. Обобщение.

Предполагаемые личностные достижения учащихся к концу первого года обучения

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль. Диагональ, центр, партнеры, партия, начальное положение (позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая), шах, мат, пат, ничья.
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- ориентироваться на шахматной доске,
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса,
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию,
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ,
- рокировать, объявлять шах, мат,
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

ТЕМАТИКА ЗАНЯТИЙ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. **«Краткая история шахмат».** Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.

Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.

2. **Шахматная нотация.** Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименования полей, шахматных фигур. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Дидактические игры и игровые задания.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать её. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.д.).»

Назови горизонталь». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонталь.

«Назови диагональ» А здесь называют диагональ (например, диагональ e1-a5)

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску)

«Кто быстрее» К доске вызываются два ученика, педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле.. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель» Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет — ближе или дальше.

«Диагональ». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4)

3. **Ценность шахматных фигур.**

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

Дидактические игры и игровые 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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

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

4. Техника матования одинокого короля.

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

Дидактические игры и игровые 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». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол» Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

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

5. **Достижение мата без жертвы материала.** Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.

Дидактические игры и игровые 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. Обобщение.

Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

Предполагаемые личностные достижения учащихся к концу второго года обучения

- шахматные правила FIDE,
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур,
- ценность шахматных фигур.
- правильно вести себя за доской,
- записывать шахматную партию,
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьёй, королем и ферзем, королем и ладьёй

ТЕМАТИКА ЗАНЯТИЙ ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталы, вертикали, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задача на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение,

горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначения шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух — и трехходовые партии.

2. Основы дебюта. Основы дебюта. Двух—и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторяшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключением из правил). Принципы игры в дебюте. Борьба з центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка.

Дидактические задания

«**Мат в один ход**». **Поставь** мат в один ход нерокированному королю. Поставь детский мат. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой 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 один ход.

«**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«**Поставь мат «повторяшке» в один ход**». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

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

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

«**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?**» Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«**Чем бить фигуру?**» Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.

3. Основы миттельшпиля.

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шх. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

Дидактические задания

«**Выигрыш материала**». Надо повести тактический прием и остаться с лишним материалом.

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

4. Основы эндшпиля.

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).

Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Бея пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания

«**Мат в два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.

«**Мат в три хода**». Белые начинают и дают мат в три хода.

«**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«**Квадрат**». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«**Проведи пешку в ферзи**». Требуется провести пешку в ферзи.

«**Выигрыш или ничья?**» 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 нужно добиться ничьей.

5. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

Планируемые личностные достижения учащихся к концу третьего года обучения

- принципы игры в дебюте,
- основные тактические приемы,
- термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля,
- грамотно располагать фигуры в дебюте,
- находить несложные тактические приемы,

- точно разыгрывать простейшие окончания.

Личностные результаты

Достижения учащихся к концу занятий:

демонстрация таких качеств творческой личности, как:

- 1) богатое воображение, дар импровизации, фантазия,
- 2) умения применять полученные знания, умения, навыки в нестандартных условиях,
- 3) обладание высокой организационной культурой, умением планировать деятельность,
- 4) целеустремленность,
- 5) гуманистический, планетарный тип мышления

Тематическое планирование учебного материала

1 год обучения (1 класс)

№	Название раздела программы	Количество часов
1	Шахматная доска.	4
2	Шахматные фигуры.	2
3	Начальная расстановка фигур	1
4	Ходы и взятие фигур	16
5	Цель шахматной партии	6
6	Игра всеми фигурами из начального положения	3
7	Обобщение	1
ВСЕГО		33

Тематическое планирование учебного материала

2 год обучения (2 класс)

№	Название раздела программы	количество часов
1	Краткая история шахмат	5
2	Шахматная нотация	7
3	Ценность шахматных фигур	7
4	Техника матования одинокого короля	5
5	Достижение мата без жертвы материала	5
6	Обобщение	5
ВСЕГО		34

Тематическое планирование учебного материала

3 год обучения (3 класс)

№	Название раздела программы	количество часов
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии	5
2	Основы дебюта	13
3	Основы миттельшпиля	5
4	Основы эндшпиля	9
5	Обобщение.	2
ВСЕГО		34

Календарно-тематическое планирование.

1 год обучения (1 класс)

№ п/п	Тема занятия	Дата	Примечание
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля.		
2	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.		
3	Линии на шахматной доске. Диагонали.		
4	Центр шахматной доски.		
5	Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.		
6	Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.		
7	Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.		
8	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.		
9	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.		
10	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие.		
11	Слон. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.		
12	Ладья против слона.		
13	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие.		
14	Ферзь. Ферзь - тяжелая фигура.		
15	Ферзь против ладьи и слона.		
16	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие.		
17	Конь. Конь - легкая фигура.		
18	Конь против ферзя, ладьи, слона.		
19	Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие		
20	Пешка. Взятие на проходе. Превращение пешки.		
21	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		
22	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие.		
23	Король против других фигур.		
24	Шах. Шах - угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.		
25	Шах. Шах - угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.		
26	Мат. Мат - цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой.		
27	Мат. Мат в один ход.		

28	Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций.		
29	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.		
30	Шахматная партия. Начало шахматной партии.		
31	Шахматная партия. Представления о том, как начинать шахматную партию.		
32	Шахматная партия. Короткие шахматные партии.		
33	Повторение основных вопросов курса.		

2 год обучения (2 класс)

№ п/п	Тема занятия	Дата	Примечание
1	Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.		
2	Повторение пройденного материала. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.		
3	Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу.		
4	Выдающиеся шахматисты нашего времени.		
5	Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.		
6	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.		
7	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.		
8	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.		
9	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.		
10	Шахматная нотация. Запись шахматной партии.		
11	Шахматная нотация. Запись шахматной партии.		
12	Шахматная нотация. Запись шахматной партии.		
13	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.		
14	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.		
15	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.		
16	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.		
17	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.		

18	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.		
19	Способы защиты. Игровая практика.		
20	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат.		
21	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.		
22	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.		
23	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.		
24	Техника матования одинокого короля. Решение заданий.		
25	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг.		
26	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.		
27	Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.		
28	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		
29	Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода.		
30	Повторение материала. Повторение основных вопросов курса.		
31	Повторение материала. Повторение основных вопросов курса.		
32	Повторение материала. Игра в турнире. Турнирные партии.		
33	Повторение материала. Практическая игра.		
34	Повторение материала. Практическая игра.		

3-й год обучения (3 класс)

№ п/п	Тема занятия	Дата	Примечание
1	Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.		
2	Повторение пройденного материала. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.		
3	Повторение пройденного материала. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий		
4	Повторение пройденного материала. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение		

	шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.		
5	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.		
6	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон		
7	Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		
8	Игра «на мат» с первых ходов партии Детский мат. Защита.		
9	Основы дебюта. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.		
10	Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».		
11	Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты.		
12	Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		
13	Основы дебюта. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		
14	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля рокировка. Правила рокировки.		
15	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки?		
16	Основы дебюта. Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		
17	Основы дебюта. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		
18	Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.		
19	Основы миттельшпиля. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.		
20	Основы миттельшпиля. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.		
21	Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Двойной удар.		
22	Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.		
23	Основы миттельшпиля. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.		

24	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		
25	Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		
26	Основы эндшпиля. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонов и конем (простые случаи).		
27	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».		
28	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция.		
29	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		
30	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля.		
31	Основы эндшпиля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.		
32	Основы эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.		
33	Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.		
34	Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.		

Учебно-методическая литература для учителя

№	Автор, год издания	Название пособий	Вид пособия
1	Сухин И.Г. Программа курса «Шахматы - школе» для начальных классов общеобразовательных учреждений. Обнинск: духовное возрождение, 2010		Сборник программа
2	Сухин И.Г. Шахматы, первый год, второй год, третий год или Учусь и учу Обнинск: духовное возрождение, 2008		Пособие для учителя
3	http://chess.cs.msu.su .		Интернет-ресурс