**1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа для младших школьников «Юный шахматист» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

**Цель программы.**

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

**Задачи:**

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление,  начальные формы волевого управления поведением.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

* принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
* принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
* принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
* принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
* принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

**МЕСТА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

В соответствии с учебным планом МБОУ «Аграфеновская СОШ» на 2023-2024 уч. год программа рассчитана на 4 года обучения на реализацию курса отводится 1 час в неделю ( 1 класс – 32 часа в год,2 класс-33 часа в год, 3 класс – 33 часа в год, 4 класс – 32 часа в год). Согласно действующему в МБОУ « Аграфеновская СОШ » календарному учебному графику на 2023-2024 уч. год общий объём учебного времени составляет 130 часа.

**2.СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

**Первый год обучения**

Программой предусматривается одно занятие в неделю. Учебный курс включает в себя шесть тем. Ha каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

***Тематика курса «Шахматы, первый год».***

**I. Шахматная доска.**

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. 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 она из диагоналей шахматной доски.

**II. Шахматные фигуры.**

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

***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 ее 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 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.

**III. Начальная расстановка фигур.**

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило ***«Каждый ферзь любит свой цвет»***. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

***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, то мяч следует поймать.

**IV. Ходы и взятие фигур.** (основная тема учебного курса)

Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра «на уничтожение. Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

***Дидактические игры и игровые задания.***

**«Игра на уничтожение»** – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется 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 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а 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 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, 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.

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

**V. Цель шахматной партии.**

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

***Дидактические игры и игровые задания.***

**«Шах или не шах»**. Приводится 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 защититься 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.

**VI. 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.

**Второй год обучения**

***Тематика курса «Шахматы, второй год».***

1. **Краткая история шахмат.**

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

**II. Шахматная нотация.**

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.

***Дидактические игры и игровые задания.***

**«Назови вертикаль»**. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. 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.п.)

**«Назови горизонталь»**. Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

**«Назови диагональ»**. А здесь называется диагональ (например, диагональ е1 – а5).

**«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, и 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, е1-h4).

**III. Ценность шахматных фигур.**

Поыторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).***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.

**IV. Техника матования одинокого короля.**

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

***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.

**V. Достижение мата без жертвы материала.**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

***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.

**Третий год обучения**

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

***Тематика курса «Шахматы, третий год».***

**I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.**

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

**II. Основы дебюта.**

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

***Быстрейшее развитие фигур****.* Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».

***Борьба за центр.***

***Безопасная позиция короля.*** Значение рокировки.

***Гармоничное пешечное расположение.*** Разумная игра пешками.

Классификация дебютов.

***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 (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

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

**«Поставь мат «повторюшке» 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 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?»**. 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.

**III. Основы миттельшпиля.**

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о **тактике**. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

***Дидактические задания.***

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

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

**IV. 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 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.

**Четвёртый год обучения**

**I. Шахматная партия.**

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах: материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

**II. Анализ и оценка позиции.**

Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

*Дидактические игры и игровые задания.*

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**III. Шахматная комбинация.**

Пути поиска комбинации.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.

Матовые комбинации на мат в три хода.

Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др..

Комбинации, ведущие к ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

*Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

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

**3.Планируемые результаты**

**освоения обучающимися программы внеурочной деятельности**

Программа «Шахматы в школе» предусматривает достижение школьниками начальных классов в процессе обучения определённых результатов – личностных, метапредметных и предметных.

**Личностные результаты** освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала. К личностным результатам относят:

– формирование основ российской, гражданской идентичности;

– ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;

– наличие чувства прекрасного;

– формирование основ шахматной культуры;

– понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;

– наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;

– готовность и способность к саморазвитию и самообучению;

– уважительное отношение к иному мнению;

– приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;

– воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;

– умение управлять своими эмоциями;

– дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;

– формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;

– оказание бескорыстной помощи окружающим. Метапредметные результаты освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

*Познавательные УУД:*

– умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;

– владение способом структурирования шахматных знаний;

– способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;

– умение находить необходимую информацию;

– способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;

– умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач; – способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

*Коммуникативные УУД:*

– умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;

– способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;

– умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);

– возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

*Регулятивные УУД*:

– умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

– способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умения и опыт обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения учебного предмета «Шахматы в школе». B результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по данной программе обучающиеся начальной школы (1–4 классы) должны:

– приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;

– владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;

– приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры

**Метапредметные результаты освоения программы курса.**

* Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
* Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
* Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
* Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
* Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
* Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
* Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметные результаты освоения программы курса.**

* Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
* Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
* Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
* Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

**4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**1-й год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Кол-во часов** | **Основные виды учебной деятельности** |
| I. | Шахматная доска. | 4 ч. | *Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».*  Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму.  *Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котята-хвастунишки».*  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.  *Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».*  Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали.  *Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в шахматной стране» (с.132-135).*  *Дидактические задания и игры «Диагональ».*  Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски. |
| II. | Шахматные фигуры. | 3 ч. | Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.  *Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая».*  *Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».*  Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: ***«Каждый ферзь любит свой цвет»***. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.  Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да или нет», «Мяч».  Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».  Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.  *Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».* |
| III. | Начальная расстановка фигур. | 3 ч. |
| IV. | Ходы и взятие фигур | 16 ч. | *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*  *Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».*  Термин «стоять под боем».  *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».*  *Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».*  Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».  Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности».  Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура.  *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*  *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».*  Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.  *Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».*  *Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».*  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.  Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. ***Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя*.**  *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*  *Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля).*  Чтение-инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба-Яга»  Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». |
| V. | Цель шахматной партии. | 2 ч. | 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».  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».  Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.  Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра |
| VI. | Игра всеми фигурами из начального положения. | 4 ч. |
| . |  | 32 |

**2-й год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Наименование разделов** | **Кол-во часов** | **Основные виды учебной деятельности** |
|  | Краткая история шахмат. . | 5 | Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.  Игровая практика (*игра всеми фигурами из начального положения*).  Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.  *Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».*  *Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».*  Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма «Анатолий Карпов – чемпион мира». Биографии выдающихся шахматистов нашего времени. Фрагменты их партий.  Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы. |
| II. | Шахматная нотация. | 8 | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.  *Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель».*  Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое поле идет. Например, «Король c g7 – на f8».  Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.  Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). |
| III. | Ценность шахматных фигур. | 7 | Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.  *Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии равны».*  Достижение материального перевеса.  *Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя).*  Игровая практика. |
| IV. | Техника матования одинокого короля . | 5 | Две ладьи против короля, ***«линейный»*** мат.  *Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».*  Игровая практика.  Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля.  Ладья и король против короля. Решение заданий. |
| V. | Достижение мата без жертвы материала. | 6 | *Дидактическое задание «Объяви мат в два хода».*  Защита от мата. *Дидактическое задание «Защитись от мата».*  Игровая практика.Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.  Учебные положения на мат в два хода в дебюте.  Игровая практика. |
| VI. | Обобщение. | 2 | Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.  Игра в турнире. Турнирные партии. |
|  |  | 33 |  |

**3-й год обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Кол-во часов** | **Основные виды учебной деятельности** | |
|  |  |  |
| I. | Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. | 5 ч. | Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.  *Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».*  Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.  Игровая практика (*игра всеми фигурами из начального положения*).  *Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».*  Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.  *Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».*  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.  Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала). | |
| II. | Основы дебюта. | 13 ч. | *Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии).*  *Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».*  Вариации на тему ***детского*** мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.  *Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».*.  *Дидактическое задание «Выведи фигуру».*  Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).  *Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».*  *Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру»*  Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки?  *Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».*  Связка в дебюте. Полная и неполная связка.  *Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание», «Сдвой противнику пешки».*  Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.  Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в разыгрывании дебюта | |
| III. | Основы миттельшпиля. | 6 ч. | Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.  Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.  *Дидактическое задание «Выигрыш материала».*  Тактические приемы. Двойной удар.  *Дидактическое задание «Выигрыш материала».*  Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.  *Дидактическое задание «Выигрыш материала».*  Классическое наследие. «***Бессмертная»*** партия. «***Вечнозеленая»*** партия. | |
| IV. | Основы эндшпиля. | 8 ч. | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).  *Дидактические задания «Выигрыш материала», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».*  Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).  *Дидактические задания «Выигрыш фигуры», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».*  Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).  *Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».*  *Дидактическое задание «Квадрат».*  *Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».*  Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.  *Дидактические задания «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».*  ***Ключевые*** поля.  *Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».*  Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.  *Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».*  Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. | |
| V. | Обобщение. | 1 | Повторение основных вопросов курса. Практическая игра. | |
|  | Итого | 33 |  | |

**4-й год обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Кол-во часов** | **Основные виды учебной деятельности** | |
|  |  |  |
| I. | Шахматная партия. | 3 ч. | О трех стадиях шахматной партии..  Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени.  Шахматные часы. Правила FIDE о шахматных часах. Правила пользования шахматными часами. Рекомендации по рациональному расходованию времени | |
| II. | Анализ и оценка позиции. | 5 ч. | Четыре правила В.Стейница.  Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).  *Дидактические задания «Самый слабый пункт.», «Вижу цель!».*  Практическое занятие.  *Дидактические задания «Самый слабый пункт.», «Вижу цель!».* | |
| III. | Шахматная комбинация. | 23 ч. | Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации.  Типичный путь нахождения комбинации по схеме «**мотив – средства – тема**», путь нахождения комбинации «**мотив – тема – средства**».  Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема ***отвлечения***.  Тема ***завлечения***.*Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».* Игровая практика.Тема ***блокировки***.  *Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»,* *«Мат в 3 хода».*  Матовые комбинации. Тема ***разрушения королевского прикрытия***.  *Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».* Игровая практика.  Матовые комбинации. Тема ***освобождения пространства***.  *Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»,«Мат в 3 хода».* Игровая практика.  Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.  *Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».* Игровая практика.  Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***отвлечения***. *Дидактическое задание «Выигрыш материала».* Игровая практика.  Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***завлечения***.  Тема ***уничтожения защиты***. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***связки***.Тема ***перекрытия***. Игровая практика.  . Тема ***освобождения пространства***. *Дидактическое задание «Выигрыш материала».*  Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***превращения пешки***.  *Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».*  Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации  Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на ***«вечный»*** шах.  *Дидактическое задание «Сделай ничью».*  Типичные комбинации в дебюте(более сложные примеры). | |
| IV. | Обобщение. | 1 | Повторение основных вопросов курса. Практическая игра. | |
|  | Итого | 32 |  | |