

Краснодарский край Динской район станица Динская
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
муниципального образования Динской район
«Средняя общеобразовательная школа №3
имени Павла Степановича Нахимова»

УТВЕРЖДЕНО
решением педагогического совета
МАОУ МО Динской район СОШ №3
от «29»августа 2023года, протокол № 1
Председатель _____ А.С.Кузнецов

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Кружок «Шахматы»

Срок реализации программы 1 – 4 классы

Возраст обучающихся 8 – 11 лет

Количество часов - 135

Составитель: Логвиненко Екатерина Андреевна, учитель начальных классов МАОУ МО Динской район СОШ №3 имени П.С.Нахимова

Программа разработана в соответствии с федеральным государственным стандартом начального общего образования

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы в школе»

Личностные результаты отражают сформированность, в том числе в части:

1. *Гражданско-патриотического воспитания*: формировать социально-ориентированный взгляд на мир.

2. *Духовно-нравственного воспитания*: активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания; ориентироваться на становление гуманистических ценностей

4. *Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия*: формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации мыслительной деятельности

5. *Трудового воспитания*

Проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленной цели.

Метапредметные результаты

Регулятивные

- Готовность конструктивно разрешать конфликты
- Учиться понимать причины успеха и неудач своей деятельности.
- Владеть способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.
- Находить способы решения и осуществления поставленных задач.

Познавательные

- Владеть логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладеть новыми понятиями.
- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Владеть начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах) учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

Коммуникативные

Определение общей цели и путей ее достижения.

- Учиться слушать собеседника, напарника по игре быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий в кружке.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.
- Выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи).
- Отстаивать свою точку зрения, соблюдая правила речевого этикета.
- Участвовать в работе группы, распределять роли, договариваться друг с другом.
- Использовать речь для регуляции своего действия.
- Адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

Предметные результаты

Первый год

- Ориентироваться на шахматной доске.
 - Правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию.
 - Знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры. Различать диагональ, вертикаль, горизонталь.
 - Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса.
 - Объявлять шах, мат. Решать элементарные задачи на мат в один ход.
 - Обобщать, делать несложные выводы.
 - Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
 - Знать правила хода и взятия каждой фигурой.
Знать начальное положение. Уметь ориентироваться на шахматной доске.
- Уметь проводить элементарные комбинации; планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур. Уметь определять последовательность событий.

Второй год

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

Третий год

- Знать принципы игры в дебюте.
- Знать основные тактические приемы.
- Знать термины **дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля**.
- Уметь грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте.
- Уметь находить несложные тактические приемы.
- Уметь точно разыгрывать простейшие окончания.

Четвёртый год

- Знать некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- Знать правила игры в миттельшпиле.
- Знать основные элементы позиции.
- Уметь правильно разыгрывать дебют.
- Уметь грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- Проводить элементарно анализ позиции.
- Составлять простейший план игры.
- Находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- Точно разыгрывать простейшие окончания.
- Пользоваться шахматными часами.

2. Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы»

Основное содержание (разделы, темы)	Характеристика основных видов деятельности
Первый год	
I. Шахматная доска (6 ч)	
<p>Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.</p> <p>Дидактические игры и игровые задания.</p> <p>«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.)</p> <p>«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.</p> <p>«Диагональ». То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.</p>	<p>Исследовать (на основе непосредственных наблюдений) шахматную доску, белые и черные поля. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.</p> <p>Различать белые и черные поля, горизонтали и вертикали, диагонали.</p> <p>Приводить примеры данных понятий.</p> <p>Группировать (классифицировать) объекты шахматной доски по отличительным признакам.</p>
II. Шахматные фигуры (7 ч)	
<p>Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</p> <p>Дидактические игры и игровые задания.</p> <p>«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.</p> <p>«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p> <p>«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».</p> <p>«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> <p>«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).</p> <p>«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.</p> <p>«Кто сильнее?». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».</p> <p>«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</p>	<p>Наблюдать основные отличительные признаки шахматных фигур. (Белые и черные; различия между фигурами). Характеризовать шахматные фигуры.</p> <p>Приводить примеры различия фигур.</p> <p>Анализировать внешний вид шахматных фигур.</p> <p>Характеризовать фигуры, их внешний вид и цвет.</p> <p>Работать с шахматной доской и фигурами.</p>

армиях учителя и ученика были равны.	
III. Начальная расстановка фигур (4 ч)	
<p>Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.</p> <p>Дидактические игры и игровые задания.</p> <p>«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.</p> <p>«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p> <p>«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.</p>	<p>Рассказывать о расстановке фигур, порядок и закономерность.</p> <p>Извлекать (по заданию учителя) необходимую информацию из рабочих тетрадей и дополнительных источников знаний о начале шахматной партии и обсуждать полученные сведения.</p> <p>Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>
IV. Ходы и взятие фигур (10 ч)	
<p>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 – легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. 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.</p> <p>Дидактические игры и игровые задания.</p> <p>«Игра на уничтожение» – важная 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.</p> <p>«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).</p> <p>«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p> <p>«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь</p>	<p>Рассказывать о роли каждой фигуры в шахматной партии.</p> <p>Извлекать (по заданию учителя) необходимую информацию из рабочих тетрадей и дополнительных источников знаний о начале шахматной партии и обсуждать полученные сведения.</p> <p>Работать с шахматной доской и фигурами.</p> <p>Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>

<p>определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> <p>«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.</p> <p>«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>«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.</p> <p>«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>«Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p>	
V. Цель шахматной партии (5 ч)	
<p>Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.</p> <p>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.</p> <p>Дидактические игры и игровые задания.</p> <p>«Шах или не шах». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>«Объяви шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</p> <p>«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>«Мат или не мат». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>«Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.</p> <p>«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых</p>	<p>Объяснять развитие партии, с учетом основных правил партии..</p> <p>Извлекать (по заданию учителя) необходимую информацию из рабочих тетрадей и дополнительных источников знаний о начале шахматной партии и обсуждать полученные сведения.</p> <p>Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы.</p> <p>Работать с шахматной доской и фигурами.</p> <p>Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>

<p>ученики должны определить: можно рокировать или нет.</p>	
<p>VI. Обобщение (1 ч)</p>	
<p>Повторение основных вопросов курса.</p>	
<p>Второй год</p>	
<p>I. Краткая история шахмат (6 ч).</p>	
<p>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.</p> <p>Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.</p>	<p>Исследовать (на основе непосредственных наблюдений) шахматную доску, белые и черные поля. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски. Ходы и ценность фигур. Развитие шахматной партии.</p> <p>Различать белые и черные поля, горизонтали и вертикали, диагонали. Приводить примеры данных понятий.</p> <p>Группировать (классифицировать) возможные ходы фигур..</p>
<p>II. Шахматная нотация (6 ч).</p>	
<p>Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.</p> <p><i>Дидактические игры и игровые задания.</i></p> <p>«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.)»</p> <p>«Назови горизонталь». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.</p> <p>«Назови диагональ». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).</p> <p>«Какого цвета поле?». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).</p> <p>«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.</p> <p>«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.</p>	<p>Объяснять развитие партии, с учетом основных правил партии.</p> <p>Извлекать (по заданию учителя) необходимую информацию из рабочих тетрадей и дополнительных источников знаний о начале шахматной партии и обсуждать полученные сведения.</p> <p>Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Проводить запись шахматной партии.</p> <p>Работать с шахматной доской и фигурами.</p> <p>Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>

«Диагональ». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).	
III. Ценность шахматных фигур (7 ч).	
<p>Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.</p> <p><i>Дидактические игры и игровые задания.</i></p> <p>«Кто сильнее?». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».</p> <p>«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.</p> <p>«Выигрыш материала». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.</p> <p>«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.</p>	<p>Объяснять развитие партии, с учетом основных правил партии.</p> <p>Извлекать (по заданию учителя) необходимую информацию по достижению материального перевеса и обсуждать полученные сведения.</p> <p>Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Проводить запись шахматной партии.</p> <p>Работать с шахматной доской и фигурами.</p> <p>Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>
IV. Техника матования одинокого короля (8 ч).	
<p>Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.</p> <p><i>Дидактические игры и игровые задания.</i></p> <p>«Шах или мат». Шах или мат черному королю?</p> <p>«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.</p> <p>«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.</p> <p>«На крайнюю линию». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.</p> <p>«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.</p> <p>«Ограниченный король». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.</p>	<p>Объяснять развитие партии, с учетом основных правил партии.</p> <p>Извлекать (по заданию учителя) необходимую информацию по достижению материального перевеса и обсуждать полученные сведения.</p> <p>Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Проводить запись шахматной партии.</p> <p>Работать с шахматной доской и фигурами.</p> <p>Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>
V. Достижение мата без жертвы материала (6 ч).	
<p>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. Решение заданий на мат в два хода.</p> <p><i>Дидактические игры и игровые задания.</i></p> <p>«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.</p>	<p>Объяснять развитие партии, с учетом основных правил партии.</p> <p>Извлекать (по заданию учителя) необходимую информацию по достижению мата без жертвы материала и обсуждать полученные сведения.</p>

<p>«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.</p>	<p>Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Проводить запись шахматной партии. Работать с шахматной доской и фигурами. Решение заданий на мат в два хода. Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>
<p>VI. Обобщение (1 ч).</p>	
<p>Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.</p>	<p>Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Проводить запись шахматной партии. Работать с шахматной доской и фигурами. Решение заданий на мат в два хода. Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>
<p>Третий год</p>	
<p>I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (5 ч).</p>	
<p>Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, 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. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. 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. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.</p>	<p>Определять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр. Выделять закономерности. Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Высказывать своё предположение (версию) Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как</p>

	<p>ходы шахматных фигур. Анализировать ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. Называть предметы по описанию. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой; Демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации; Планировать нападение а фигуры противника, организовать защиту своих фигур; Ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; Определять последовательность событий; Выявлять закономерности и проводить аналогии Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.</p>
II. Основы дебюта (10 ч).	
<p>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 «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за 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 в разыгрывании дебюта. <i>Дидактические задания.</i></p>	<p>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). Достигать материального перевеса. Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Проводить запись шахматной партии. Работать с шахматной доской и фигурами. Решение заданий на мат в два хода. Моделировать ситуации с учетом ценности и силы</p>

<p>«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход neroкированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.</p> <p>«Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.</p> <p>«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).</p> <p>«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.</p> <p>«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.</p> <p>«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.</p> <p>«Выигрыш материала». «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.</p> <p>«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.</p> <p>«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.</p> <p>«Можно ли сделать рокировку?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.</p> <p>«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.</p> <p>«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.</p>	<p>фигур.</p>
<p>III. Основы миттельшпиля (7 ч).</p>	
<p>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 шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.</p> <p><i>Дидактические задания.</i></p> <p>«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.</p> <p>«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.</p>	<p>Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Проводить запись шахматной партии. Работать с шахматной доской и фигурами. Решение заданий на мат в два хода. Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>

IV. Основы эндшпиля (11 ч).

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном 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. Белая пешка на второй, третьей и четвертой 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 эндшпилю.

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.

Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Правила эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпилю.

Проводить запись шахматной партии.

Работать с шахматной доской и фигурами.

Решение заданий на мат в два хода.

Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур. Матование.

V. Обобщение (1 ч).

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Проводить запись шахматной партии.

Работать с шахматной доской и фигурами.

Решение заданий на мат в несколько ходов.

Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.

Четвёртый год

I. Шахматная партия (5 ч).

Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

Определять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.

Выделять закономерности. Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

Проговаривать последовательность действий.

Высказывать своё предположение (версию)

Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур.

Анализировать ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.

Называть предметы по описанию.

Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой;

Демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение.

уметь проводить элементарные комбинации;

Планировать нападение а фигуры противника, организовать защиту своих фигур; Ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;

Определять последовательность событий;

	<p>Выявлять закономерности и проводить аналогии Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.</p>
II. Анализ и оценка позиции (4 ч).	
<p>Правила игры в миттельшпиле. Элементы оценки позиции. Практическое занятие. Решение задач. <i>Дидактические игры и игровые задания.</i> «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.</p>	<p>Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Проводить запись шахматной партии. Работать с шахматной доской и фигурами. Решение заданий на мат в два хода. Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>
III. Шахматная комбинация (24 ч).	
<p>Понятие о шахматной комбинации. Пути поиска комбинации. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема блокировки. Тема связи. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Тема «батарей». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связи. Тема перекрытия. Тема освобождения пространства. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). <i>Дидактические игры и игровые задания.</i> «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.</p>	<p>Анализировать шахматные комбинации, находить возможные ходы. Матовые комбинации Проводить запись шахматной партии. Работать с шахматной доской и фигурами. Решение заданий на мат в два хода, патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур.</p>
IV. Обобщение (1 ч).	

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Анализировать шахматные ситуации, находить возможные ходы. Проводить запись шахматной партии. Работать с шахматной доской и фигурами. Решение заданий на мат в несколько ходов. Моделировать ситуации с учетом ценности и силы фигур
--	--

Основные формы обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

3. Тематическое планирование

Первый год

№ урока	Содержание (разделы, темы)	Количество часов	Основные направления воспитательной деятельности
	I. Шахматная доска	6	1,2,4,5
1.	Первое знакомство с шахматным королевством.	1	
2.	Шахматная доска.	1	
3.	Белые и черные поля.	1	
4.	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	1	
5.	Диагонали.	1	
6.	Центр шахматной доски.	1	
	II. Шахматные фигуры	7	1,2,4,5
7.	Шахматные фигуры.	1	
8.	Белые и черные фигуры.	1	
9.	Ладья.	1	
10.	Слон.	1	
11.	Ферзь.	1	
12.	Конь.	1	
13.	Пешка, король.	1	
	III. Начальная расстановка фигур.	4	1,2,4,5
14.	Начальная позиция.	1	
15.	Расстановка фигур перед шахматной партией.	1	
16.	Сравнительная сила фигур.	1	
17.	Ценность шахматных фигур.	1	
	IV. Ходы и взятие фигур	10	1,2,4,5
18.	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи.	1	

	Взятие.		
19.	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие.	1	
20.	Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество.	1	
21.	Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.	1	
22.	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона.	1	
23.	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура.	1	
24.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	
25.	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе.	1	
26.	Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	
27.	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.	1	
	V. Цель шахматной партии	5	1,2,4,5
28.	Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1	
29.	Мат. Мат – цель игры.	1	
30.	Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья.	1	
31.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций.	1	
32.	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	1	
	VI. Обобщение	1	5
33.	Повторение основных вопросов курса.		

Второй год

№ урока	Содержание (разделы, темы)	Количество часов	Основные направления воспитательной деятельности
	I. Краткая история шахмат	6	1,2,4,5
1.	Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1	
2.	Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат.	1	
3.	Краткая история шахмат. Происхождение шахмат.	1	
4.	Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж.	1	
5.	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	1	
6.	Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.	1	
	II. Шахматная нотация	6	1,2,4,5
7.	Шахматная нотация.	1	
8.	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	1	
9.	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1	

10.	Запись начального положения.	1	
11.	Краткая и полная шахматная нотация.	1	
12.	Запись шахматной партии.	1	
	III. Ценность шахматных фигур	7	1,2,4,5
13.	Ценность шахматных фигур.	1	
14.	Сравнительная сила фигур.	1	
15.	Достижение материального перевеса.	1	
16.	Способы защиты.	1	
17.	Способы защиты. Игровая практика.	1	
18.	Игровая практика.	1	
19.	Игровая практика.	1	
	IV. Техника матования одинокого короля	8	1,2,4,5
20.	Техника матования одинокого короля.	1	
21.	Две ладьи против короля.	1	
22.	Две ладьи против короля, «линейный» мат.	1	
23.	Ферзь и ладья против короля.	1	
24.	Ферзь и король против короля.	1	
25.	Ладья и король против короля.	1	
26.	Ладья и король против короля. Решение заданий.	1	
27.	Решение заданий.	1	
	V. Достижение мата без жертвы материала	6	1,2,4,5
28.	Достижение мата без жертвы материала.	1	
29.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	
30.	Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	
31.	Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.	1	
32.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	
33.	Решение заданий на мат в два хода.	1	
	VI. Обобщение	1	5
34.	Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.	1	

Третий год

№ урока	Содержание (разделы, темы)	Количество часов	Основные направления воспитательной деятельности
	I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии	5	1,2,4,5
1.	Повторение пройденного материала. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1	
2.	Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.	1	
3.	Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.	1	
4.	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.	1	
5.	Двух – и трехходовые партии.	1	
	II. Основы дебюта	10	1,2,4,5
6.	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии.	1	

	Выявление причин поражения в них одной из сторон.		
7.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии.	1	
8.	Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте.	1	
9.	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	1	
10.	Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты.	1	
11.	Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство».	1	
12.	Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте.	1	
13.	Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Рокировка. Правила рокировки.	1	
14.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов.	1	
15.	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.	1	
	III. Основы миттельшпиля	7	1,2,4,5
16.	Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	
17.	Понятие о тактике. Тактические приемы.	1	
18.	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	
19.	Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах.	1	
20.	Двойной шах. Классическое наследие.	1	
21.	«Бессмертная» партия.	1	
22.	«Вечнозеленая» партия.		
	IV. Основы эндшпиля	11	1,2,4,5
23.	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	
24.	Ферзь против слона. Ферзь против коня.	1	
25.	Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	
26.	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	
27.	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	1	
28.	Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке.	1	
29.	Оппозиция. Пешка против короля.	1	
30.	Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	
31.	Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения.	1	
32.	Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	
33.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	
	V. Обобщение	1	5

34.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	1	
-----	--	---	--

Четвёртый год

№ урока	Содержание (разделы, темы)	Количество часов	Основные направления воспитательной деятельности
	I. Шахматная партия	5	1,2,4,5
1.	Повторение пройденного материала.	1	
2.	Еще о трех стадиях шахматной партии.	1	
3.	Виды преимущества в шахматах.	1	
4.	Шахматные часы.	1	
5.	Рекомендации по рациональному расходованию времени.	1	
	II. Анализ и оценка позиции	4	1,2,4,5
6.	Правила игры в миттельшпиле.	1	
7.	Элементы оценки позиции.	1	
8.	Практическое занятие.	1	
9.	Решение задач.	1	
	III. Шахматная комбинация	24	1,2,4,5
10.	Понятие о шахматной комбинации.	1	
11.	Пути поиска комбинации.	1	
12.	Матовые комбинации.	1	
13.	Тема отвлечения.	1	
14.	Тема завлечения.	1	
15.	Тема блокировки.	1	
16.	Тема связи.	1	
17.	Тема разрушения королевского прикрытия.	1	
18.	Тема освобождения пространства.	1	
19.	Тема перекрытия.	1	
20.	Тема уничтожения защиты.	1	
21.	Тема «рентгена».	1	
22.	Тема «батареи».	1	
23.	Темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	
26.	Тема превращения пешки.	1	
27.	Сочетание тактических приемов.	1	
28.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей.	1	
29.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей.	1	
30.	Патовые комбинации.	1	
31.	Комбинации на «вечный» шах.	1	
32.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	
33.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	

	VI. Обобщение	1	5
34.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	1	

СОГЛАСОВАНО
 Протокол заседания ШМО
 учителей начальных классов
 МАОУ МО Динской район СОШ №3
 от « 28 » августа 2023 г. № 1
 _____ Бережная Е.В.

СОГЛАСОВАНО
 Заместитель директора по УВР
 _____ Сильченко Е.Н.
 « 28 » августа 2023 г.