

Частное общеобразовательное учреждение «Открытая школа»

«РАССМОТРЕНА и ПРИНЯТА»

на заседании Педагогического совета,
протокол от «31» 08 2021 № 1

С учетом мнения Совета родителей
(законных представителей),
протокол от «31» 08 2021 № 1

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор

Е.С. Сетх

приказ от «31» 08 2021 № 1о/д

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА по внеурочной деятельности

«Игры разума. Шахматы» (1-4 классы)

на 2021-2022 учебный год

Автор-составитель:

Учитель Пшеничная Александра Максимовна

Санкт-Петербург
2021

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа для младших школьников «Игры разума. Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Актуальность программы обусловлена тем, что происходящие в начальной школе изменения, ставят на первый план развивающие функции обучения, которые в значительной степени способствуют становлению личности младших школьников, наиболее полному раскрытию их творческих способностей. 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 детям 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.

Главным 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.

Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

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.

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится:

1 класс – 33 ч. в год (1 часа в неделю)

2 класс – 34 ч. в год (1 час в неделю)

3 класс – 34 ч. в год. (1 час в неделю)

4 класс - 34 ч. в год. (1 час в неделю)

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся по 30-40 минут.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

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

Содержание программы внеурочной деятельности «Шахматы»

(1 класс)

Программой предусматривается 33 шахматных занятий (два занятия в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

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

К концу учебного года дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

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

Тематика курса

Шахматная доска

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

Шахматные фигуры

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай». «Что общего?», «Большая и маленькая».

Начальная расстановка фигур

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания: «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

Оды и взятие фигур (основная тема учебного курса)

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры». «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

Примечание. Все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Цель шахматной партии

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания: «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат», «Первый шах», «Рокировка».

Игра всеми фигурами из начального положения

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания: «Два хода».

Второй год обучения

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована в третьих классах, если программа первого года обучения была пройдена во II классе.

Программа предусматривает 34 учебных занятий, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества.

Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат. Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

К концу учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

Тематика курса

Краткая история шахмат

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

Шахматная нотация

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

Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель».

Ценность шахматных фигур

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита».

Техника матования одинокого короля

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля

Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию». «В угол», «Ограниченный король».

Достижение мата без жертвы материала

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата».

Шахматная комбинация

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

Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

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

Основы дебюта

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

Дидактические задания: “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат”, “Поймай ладью, ферзя”, “Защита от мата”, “Выведи фигуру”, “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”, “Мат в 2 хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”, “Захвати центр”, “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?” и др.

К концу учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

Четвертый год обучения

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

Тематика курса

Основы миттельшпиля

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

Дидактические задания: “Выигрыш материала”, “Мат в 3 хода”, “Сделай ничью”

Основы эндшпиля

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

Дидактические задания: “Мат в 2 хода”, “Квадрат”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.

К концу учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

**Тематическое планирование курса «Шахматы»
(1 класс)**

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Содержание</i>	<i>Педагогические условия Интеграция</i>
1. Шахматная доска.			
1.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. «Сказка про шаха и шахматы» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с. 7). «Сказка о путешествии шахмат по свету» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.16). Положение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Кол-во горизонталей на доске. Вертикальная линия. Кол-во вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Кол-во полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Кол-во полей в центре. Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
2.	Шахматная доска.		
3.	Шахматная доска.		
2. Шахматные фигуры.			
4.	Знакомство с шахматными фигурами.	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».
3. Начальная расстановка фигур.			
5.	Начальное положение.	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями,	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: Ферзь любит свой цвет. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». «Сказка о том, как на Руси в шахматы

		вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	играли» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.38).
4. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса).			
6.	Знакомство шахматной фигурой. Ладья.	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.33)
7.	Ладья в игре.		Дидактические задания и игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».
8.	Знакомство шахматной фигурой. Слон.		Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
9.	Слон в игре.		Дидактические задания и игры: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
10.	Ладья против слона.		Дидактические задания и игры: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры: «Захват, защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
11.	Знакомство шахматной фигурой. Ферзь.		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин»,

		«Кратчайший путь» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
12.	Ферзь в игре.	Дидактические задания и игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
13.	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
15.	Конь в игре.	Дидактические задания и игры: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	Дидактические задания и игры: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
17.	Знакомство с пешкой.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры: «Лабиринт», «Один в поле воин».
18.	Пешка в игре.	Дидактические задания и игры: «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».

19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, ладьи, слона, коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).
21.	Король против других фигур.		Дидактические задания и игры: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».
5. Цель шахматной партии.			
22. 23.	Шах. Шах	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания: «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
24. 25.	Мат. Мат		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания: «Мат или не мат», «Мат в один ход» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
26.	Ставим мат.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».

27.	Ничья, пат.		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».
28.	Рокировка.		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
6. Игра всеми фигурами из начального положения.			
29.	Шахматная партия.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
30.	Шахматная партия.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
31.	Шахматная партия.		
32.	Повторение программного материала.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.
33.			

**Тематическое планирование курса «Шахматы»
(2 класс)**

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Содержание</i>	<i>Педагогические условия. Интеграция</i>
Повторение пройденного материала.			
1.	Повторение пройденного материала.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). «Шахматы на Руси» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
2.	Повторение пройденного материала.		
1. Краткая история шахмат.			
3.	Краткая история шахмат.	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).
2. Шахматная нотация.			
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика.
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.		

3. Ценность шахматных фигур.		<p>Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.</p>	<p>Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя).</p>	
6.	<p>Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.</p>			
7.	<p>Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.</p>			<p>Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).</p>
8.	<p>Ценность шахматных фигур. Способы защиты.</p>			<p>Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания: «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.</p>
9.	<p>Ценность шахматных фигур. щита.</p>			<p>Защита. Дидактические игры и задания: «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 1 ч., с.41).</p>
4. Техника матования одинокого короля.		<p>Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.</p>	<p>Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода» (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 2 ч., с. 6). Игровая практика.</p>	
10.	<p>Техника матования одинокого короля.</p>			
11.	<p>Техника матования одинокого короля.</p>			<p>Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.</p>
12.	<p>Техника матования одинокого короля.</p>			<p>Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</p>

			Игровая практика.
13.	Техника матования одинокого короля.		Ладья и король против короля. Оппозиция. Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
5. Достижение мата без жертвы материала.			
14.	Достижение мата без жертвы материала.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания: «Защитись от мата». Игровая практика.
15.	Достижение мата без жертвы материала.		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
16.	Достижение мата без жертвы материала.		Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания: «Защитись от мата». Игровая практика.
6. Шахматная комбинация.			
17.	Шахматная комбинация. Завлечение.	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема завлечения. Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода». Игровая практика. (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник, 2 ч., с.107).
18.	Шахматная комбинация. Отвлечение.	королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	Матовые комбинации. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода». Игровая практика. (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 2 ч., с.108).
19.	Шахматная комбинация. Блокировка.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
20.	Шахматная комбинация. Разрушение королевского	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

	прикрытия.		
21.	Шахматная комбинация. Освобождения пространства, уничтожение защиты.		Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
22.	Шахматная комбинация. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.		Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала». Игровая практика. (В.Костров, Д.Давлетов «Шахм. учебник» 2 ч. с.44)
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Связка.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала». Игровая практика (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 2 ч., с.100).
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства и перекрытия.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала». Игровая практика.
26.	Шахматная комбинация. Пешечная структура.		Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания: «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 2 ч., с.74).
27.	Шахматная комбинация. Сочетание тактических приемов.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала». Игровая практика.
28.	Шахматная комбинация. Патовые комбинации.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания: «Сделай ничью». Игровая практика.
29.	Шахматная		Комбинации для достижения ничьей.

	комбинация. Комбинации на вечный шах.		Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания: «Сделай ничью». Игровая практика.
30.	Типичные комбинации в дебюте.		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания: «Проведи комбинацию». Игровая практика (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 2 ч., с.83).
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания: «Проведи комбинацию». Игровая практика (В. Костров, Д. Давлетов «Шахм. учебник», 2 ч., с.84).
Повторение программного материала.			
32. 33. 34.	Шахматная партия.	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.

**Тематическое планирование курса «Шахматы»
(3 класс)**

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Содержание</i>	<i>Педагогические условия. Интеграция</i>
Повторение пройденного материала.			
1. 2. 3.	Повторение пройденного материала.	Повторение программного материала, изученного за год обучения. Игровая практика с записью шахматной партии.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур.

4.	Практика матования одинокого короля. Игровая практика с записью шахматной партии.		Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).
Основы дебюта.			
5.	Двух- и трехходовые партии.	Игровая практика	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии). Дидактические задания: “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.
6.	Решение задания. “Мат в 1 ход”.		
7.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		
8.	Решение заданий. Игровая практика.	Игровая практика	Дидактические задания: “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Дидактические задания: “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.
9.	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
10.	Решение заданий. Игровая практика.		
11.	Вариации на тему «детского мата». Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	Игровая практика	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.
12.	Решение заданий. Игровая практика.		
13.	Решение заданий (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		
14.	Решение заданий. Игровая практика.		
15.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Игровая практика	Дидактическое задание “Выведи фигуру”. Дидактические задания: “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.
16.	Решение задания “Выведи фигуру”. Игровая практика.		
17.	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		
18.	Решение заданий. Игровая практика.		

19.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Игровая практика	Дидактические задания: “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.
20.	Решение заданий. Игровая практика.		
21.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		Дидактические задания: “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.
22.	Решение заданий. Игровая практика.		
23.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		
24.	Решение заданий. Игровая практика.		Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.
25.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		
26.	Решение заданий. Игровая практика.		
27.	Коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		
28.	Закрытые дебюты. Решение заданий.		
29.	Типичные комбинации в дебюте.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения.	Дидактические игры и задания. Игровая практика. Игровая практика.
30.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		
31.	Повторение программного материала.		
32-34.	Игровая практика		

**Тематическое планирование курса «Шахматы»
(4 класс)**

№	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия. Интеграция
---	--------------	------------	---------------------------------------

Повторение изученного материала.					
1. 2.	Повторение изученного материала. Игровая практика.	Повторение программного материала, изученного за год обучения.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.		
Основы миттельшпиля.					
3.	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилю. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю.	Игровая практика	Дидактическое задание «Выигрыш материала».		
4.	Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. Игровая практика				
5.	Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. Двойной удар.				
6.	Тактические приемы. Открытое нападение.				
7.	Тактические приемы. Открытый шах. Двойной шах.				
8.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) Тема завлечения.				
9.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) Тема отвлечения, блокировки.				
10.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Тема разрушения пешечного прикрытия короля.			Игровая практика	Дидактические задания: “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
11.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Тема освобождения пространства.				
12.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Тема уничтожения защиты.				
13.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Темы «рентгена», перекрытия и батареи.	Игровая практика			
14.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Сочетание тематических приемов.	Игровая практика	Дидактические задания: “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		
15.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		Дидактическое задание “Сделай ничью”.		

16.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.		
17.	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. Игровая практика.		
18.	Классическое наследие. “Вечнозеленая” партия. Игровая практика.		
Основы эндшпиля.			
19.	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя.		Дидактические задания: “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
20.	Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		
21.	Ферзь против слона. Ферзь против коня.		Дидактические задания: “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
22.	Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		
23.	Матование двумя слонами (простые случаи).	Игровая практика	Дидактические задания: “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.
24.	Матование слоном и конем (простые случаи).		
25.	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		Дидактическое задание “Квадрат”.
26.	Пешка против короля. Решение задания «Квадрата». Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке.		Дидактические задания: “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
27.	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Ключевые поля.		Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
28.	Пешка против короля. Оппозиция.	Игровая практика	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.
29.	Удивительные ничейные положения.		
30.	Король против короля и двух коней.		
Повторение программного материала.			
31-34.	Решение заданий. Игровая практика	Игровая практика	

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностные результаты освоения программы курса.

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата. Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность 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 пр. окончания.

Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1.	Учебно-методическое обеспечение: программа книги о шахматах энциклопедии Методическое пособие для учителя.
2.	Наглядные пособия: коробки с деревянными шахматами коробки с магнитными шахматами
3.	Игры и игрушки: игры настольно-печатные «Чудесный мешочек»
4.	Учебное оборудование классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц магнитная доска
5.	Технические средства компьютер мультимедийный проектор интерактивная доска

Список литературы для учителя:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
2. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
3. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения. – М.: Новая школа, 2004.
4. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
5. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
6. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

7. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
8. Карпов А., А. Шингирей. Настольный шахматный учебник. Нач курс. – М.: RUSSIAN CHESS HOUSE, 2009.
9. В. Костров, Д. Давлетов. Шахматный учебник для детей и родителей. 1,2 части. – М.: RUSSIAN CHESS HOUSE, 2009.

Список литературы для учащихся:

1. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Дорофеева А. Г. Хочу учиться шахматам! – М.: RUSSIAN CHESS HOUSE, 2009.