

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ОРТАТЮБИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Директор МКОУ

«ОРТАТЮБИНСКАЯ СОШ»:

\_\_\_\_\_Межитова С.Б.

**ПРОГРАММА**  
**Внеурочной деятельности «Шахматы»**  
**(для детей 6-9 лет)**

Срок реализации – 4 года

Автор программы:

Янакаева Н.А.

учитель русского языка и литературы,

первой категории.

Пояснительная записка

Статус документа.

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению  
«Шахматы – школе» составлена на основе нормативно — правовой базы:

Программа разработана в соответствии с программой:

- И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2011, 40 с.)

Актуальность

В условиях реализации новых государственных стандартов на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и 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.

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

Цели программы:

способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,

реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи курса:

совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;

развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;

формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;

умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1-2 классы – 34 часа в год, 3-4 классы – 34 часа в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 60 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.

Организационно-педагогические условия

Занятия проводятся в соответствии с учебным планом внеурочной деятельности и Положением о внеурочной деятельности образовательного учреждения. Чтобы не допустить переутомления обучающихся, нервного истощения и статических перегрузок занятия проводятся в игровой форме с включением двигательного компонента в структуру занятия.

Общая характеристика курса

Обучение игре в шахматы во внеурочной деятельности выстроено на основе программы факультативного курса «Шахматы – школе» автора И.Г. Сухина, имеющей гриф «Рекомендовано Министерства образования российской Федерации».

Программой первого года обучения предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Рассчитана на учеников первых вторых классов. 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 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 второго года обучения предназначена для третьих и четвертых классов начальной школы. Программа предусматривает 34 учебных занятия, 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 детей 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”. В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре. Материал выстроен на основе ранее приобретенных знаний и умений, где 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. Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”. В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

К концу 1 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 1 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.

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

записывать шахматную партию;

матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

проводить элементарные комбинации.

К концу 2 учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, миттельшпиль.

К концу 2 учебного года дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

основные тактические приемы;

что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

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 простейшие окончания

Содержание программы

1-2 классы (33 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

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

Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

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

Раздел №4. 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, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

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

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Раздел № 6. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

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

Раздел №7. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

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

Раздел №8. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

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

Раздел №9. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

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

Раздел №10. 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.

Раздел №11. 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.).

3-4 классы (34 часа; 1 час в неделю)

Раздел № 1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

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

Раздел № 2. 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.

Раздел № 3. 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 эндшпиль.

Календарно-тематическое планирование

1-2 классы (33 часа; 1 час в неделю)

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, 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».

Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.

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».

Знакомство с 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».

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».

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 контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Знакомство с 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».

Ферзь в игре.

Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

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».

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».

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».

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».

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».

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».

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, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».

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).

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».

Цель шахматной партии.

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».

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».

Ставим мат.

Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».

Ничья, пат.

Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».

Рокировка.

Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

Игра всеми фигурами из начального положения.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).

Дидактическая игра «Два хода».

Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.

Повторение программного материала.

Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.

Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.

Матовые комбинации. Тема завлечения.

Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

Матовые комбинации. Тема блокировки.

Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.

Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».

Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

Матовые комбинации. 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.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.

Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.

Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.

Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.

Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.

Типичные комбинации в дебюте.

Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.

Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.

Повторение программного материала

Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения

Повторение программного материала

Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Повторение программного материала

Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Повторение программного материала

Дидактические игры и задания. Игровая практика.

3-4 классы (34 часа;1 час в неделю)

Игровая практика

Повторение изученного материала.

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. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).

Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).

Игровая практика с записью шахматной партии

## 1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА

Игровая практика

Двух- и трехходовые партии.

Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).

Решение задания “Мат в 1 ход”

Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.

Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.

Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.

Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата

Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.

Решение заданий.

Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.

Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.

Решение заданий

“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.

Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.

Решение заданий

Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.

Дидактическое задание “Выведи фигуру”.

Решение задания “Выведи фигуру”..

Наказание 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?”.

Решение заданий.

Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.

Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.

Решение заданий.

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?”.

Решение заданий.

Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.

Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.

Решение заданий.

Связка в дебюте. Полная и неполная связка.

Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.

Решение заданий.

Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.

Решение заданий.

Типичные комбинации в дебюте.

Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения

Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

## 2. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.

Игровая практика

Игровая практика

Дидактическое задание “Выигрыш материала»

Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.

Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Дидактическое задание “Выигрыш материала”.

Решение задания “Выигрыш материала”.

Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.

Решение заданий.

Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.

Игровая практика

Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Решение заданий.

Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связи, “рентгена”, перекрытия.

Решение заданий.

Игровая практика

Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

Игровая практика

Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Решение заданий.

Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.

Дидактическое задание “Сделай ничью”.

Решение заданий. “Сделай ничью”.

Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.

Решение заданий

### 3. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

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

Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

Решение заданий

Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).

Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

Решение заданий

Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).

Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.

Решение заданий

Игровая практика

Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.

Дидактическое задание “Квадрат”.

Решение заданий

Игровая практика

Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.

Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.

Решение заданий

Игровая практика

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 или ничья?”, “Куда отступить королем?”.

Решение заданий

Игровая практика

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”.

Повторение программного материала. Решение заданий

Игровая практика

Согласовано с заместителем директора по ВР /Джумагишиевой С.К./

От 30.08.19