

Рассмотрено
на заседании координационно-
аналитического центра «Поиск»
Протокол № 1
от «02» 09 2014 г.

Принято
на педагогическом совете
Протокол № 1
от «02» СЕНТЯБРЯ 2014 г.
Утверждено
приказом № 328/14
от «02» СЕНТЯБРЯ 2014 г.



Рабочая программа по курсу «Шахматы» 1-4 классы

**(Федеральный государственный образовательный
стандарт начального общего образования)**

**Педагог
доп.образования
Семёнов А.Н.**

МБОУ Лицей «Эврика»
п. Черемушки
2014 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа для младших школьников «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, (утвержденного приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрированного в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785) с изменениями, (утвержденными приказом Минобрнауки России от 26 ноября 2010 г. № 1241, зарегистрированными в Минюсте России 4 февраля 2011 г., регистрационный номер 19707);

на основе авторской программы А.К. Вишнякова, на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина, кандидата педагогических наук, старшего научного сотрудника Института теории и истории педагогики РАО.

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

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

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

2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр. Предлагается также рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов**:

- **Принцип развивающей** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- **Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- **Принцип доступности**, последовательности и системности изложения программного материала.

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

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

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

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

- На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.
- Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.
- При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.
- На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
- **Метод проблемного обучения**. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

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

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; учатся решать шахматные задачи. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях.

Основными разделами курса на каждом году обучения являются темы: *Дебют, Эндшпиль, Тактика, Стратегия, История и Решение задач.*

В процессе обучения закладываются и создаются основы для получения первоначальных навыков чтения, изучения иностранных языков, пространственного мышления. Изучаются правила шахмат, матование одинокого короля и пешечный эндшпиль. Происходит первичное ознакомление школьников с такими основами шахмат, как тактика, дебют, чемпионы мира. Продолжается изучение эндшпиля и решение задач.

При обучении детей шахматам их знания должны пополняться и элементарными сведениями исторического характера. В начальной школе не ставится задача подробного изучения творчества шахматистов, а предполагает лишь первое знакомство с лучшими представителями этой древней игры. Самостоятельные экскурсии в мир шахматной истории формируют и развивают у младших школьников навык чтения.

Сохранение и укрепление здоровья учащихся является важной задачей образовательной программы «Шахматы». Учебная нагрузка регулируется в соответствии с возрастом учащихся, используется разработанная система здоровьесбережения в начальной школе по технологии В.Ф.Базарного, доктора медицинских наук, руководителя лаборатории физиологогигиенических проблем обучения, кроме этого в занятия включены физкультминутки, подвижные игры.

Создание благоприятного психологического климата, творческой атмосферы на занятиях, дружеского отношения между детьми, взаимопонимания, наличие системы стимулов и поощрений, движение от простого к сложному повышает психоэмоциональный настрой каждого ребенка, помогает ему быть уверенным в своих силах, уметь оценивать свои успехи.

3. ОПИСАНИЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТИРОВ СОДЕРЖАНИЯ УЧЕБНОГО

КУРСА

Обучение творческому применению осваиваемых знаний позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу учащихся, стремление к творчеству, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций развивает:

- чувства прекрасного и эстетических чувств,
- способности к организации своей учебной деятельности,
- самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, целеустремленности и настойчивости в достижении целей,
- готовности к сотрудничеству и помощи тем, кто в ней нуждается,
- умение проводить элементарные комбинации,
- восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений, способствует ориентации учащихся на формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, на восприятие научного познания как части культуры человечества.

Ориентация курса на осознание множественности моделей позволяет формировать не только готовность открыто выражать и отстаивать свою позицию, но и уважение к окружающим, умение слушать и слышать партнёра, признавать право каждого на собственное мнение.

4. МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа рассчитана на 4 года обучения (175 часов). На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год). В каждом классе занятия проводятся 1 раз в неделю. В 1 классе продолжительность занятия до 30 минут, 2-4 классы до 40 минут. Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста.

Весь учебный материал программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков. Изучение программного материала для каждого класса рассчитано на один год. В каждом классе решаются соответствующие задачи.

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.

5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

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

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла,
 - соотнесение целей с возможностями
 - определение временных рамок
 - определение шагов решения задачи
 - видение итогового результата
 - распределение функций между участниками группы
 - планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
 - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение задавать вопросы
- умение получать помощь
- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами
- умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
 - построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании)
 - способность принять другую точку зрения, отличную от своей
 - способность работать в команде;
 - выслушивание собеседника и ведение диалога.

Предметные результаты освоения программы курса

- Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.

Научить ориентироваться на шахматной доске.

- Научить правильно, помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

- Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.

- Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.

- Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

- Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.

- Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.

- Сформировать умение записывать шахматную партию.

- Сформировать умение проводить элементарные комбинации.

- Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

6. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

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

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

Содержание *второго* года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий – четвертый год обучения предполагают обучению решения шахматных задач.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Первый год обучения (33 часа)

Блок 1.

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

Дидактические игры, игровые задания:

Горизонталь. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.д.).

Вертикаль. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

Диагональ. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

Блок 2.

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

Дидактические игры и игровые задания:

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

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

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети стоят рядом и по очереди называют все шахматные фигуры кроме «секретной», которая выбирается заранее: вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну фигуру, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга, чем отличаются.

«Большая и маленькая». Педагог ставит на столе шесть разных фигур, вызывает детей по одному, просит назвать самую высокую и отставить ее в сторону, вскоре все фигуры стоят по росту.

Блок 3.

Начальная расстановка фигур. Начальное расположение (начальная позиция): расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «Каждый ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и игровые упражнения.

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

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Педагог говорит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-то из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

Блок 4.

Ходы и взятия фигур (основная тема учебного года).

Эта тема проходит как центральная, сквозная через все три года обучения в детском саду: начинается в средних группах и заканчивается в подготовительных (или даже в 1-м классе).

Ведь дело заключается не просто в том, чтобы дети познакомились с той или иной фигурой, узнали как она ходит и «рубит», но в том, чтобы они по-настоящему овладели этой фигурой, научились практически использовать все ее возможности.

Но начинать нужно с пешек.

Пешки.

Почему-то в значительной части учебно-методической литературы по шахматам знакомство начинается с ладьи, слона и т.д. Мы считаем, что начинать необходимо с пешек. И не только потому, что любая армия начинается с простого солдата, но и потому, что знакомство с пешками позволяет уже на этой стадии организовать настоящую игру и даже турниры и соревнования.

1) Итак, сначала просто: как ходят и «рубят» пешки.

2) Затем масса различных упражнений с пешками, типа:

а) Белые пп: а6, с6. Черные пп: b7.

- Сколько возможных ходов у черной пешки b7?

б) Белые пп: а2, с3. Черные пп: b4.

Белые пошли: а2-а4.

- Сколько возможных ходов у черной пешки b4?

в) Белая п: е5. Черные пп: f7, q7, h7.

У черных явное преимущество, но они неудачно пошли: f7-f6.

- Каково лучшее продолжение у белых?

3) И только после этого – игра одними пешками:

а) либо на уничтожение (кто больше срубит);

б) либо, кто первым проведет пешку в ферзи. (С проведением пешки в ферзи игра заканчивается. Побеждает тот, кто первый этого достиг. Ферзем пока не играют.) Но это – уже настоящая игра на победителя! Возможна даже турнирная игра – по круговой системе, с турнирной таблицей, по всем правилам.

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.

Второй год обучения . (34 часа)

Блок 1 . Ходы и взятия фигур. Фигуры.

Второй год начинается с изучения возможностей различных шахматных фигур в такой последовательности: 1) ладья; 2) слон; 3) ферзь; 4) конь. Как уже отмечалось, задача заключается не просто в том, чтобы дети научились ходить этими фигурами, но и в том, чтобы они по-настоящему овладели каждой из них, научились использовать все ее возможности.

1. Начинается, конечно, с самого простого:

а) Где стоит данная фигура на шахматной доске?

б) Как ходит и «рубит»?

2. Но затем следует масса упражнений с этой фигурой, типа:

а) Поставь белую ладью где-нибудь посередине доски (например, на d5). А теперь поставьте четыре черные пешки так, чтобы ладья могла взять любую из них. А теперь поставьте пешки так, чтобы ладья могла их взять последовательными ходами, одну за другой.

б) Белые: Л h1; пп a2, b2, c2, d2, f3. Черные: Л h7; пп a5, c5, q5, h6.

- Провести белую Л в противоположный угол (a8), ни разу не поставив ее под удар черных, но и не срубая пока черные фигуры и пешки.

- А теперь – черную Л – на ее место с тем же условием.

- А теперь – ту и другую обратно, но уже «расчищая» себе дорогу (т.е. по возможности «срубая» фигуры, если это безопасно).

в) Масса подобных упражнений дается у И.Г. Сухина, В.Г. Гришина, Г.М. Зенкова и др. Именно здесь можно эффективно использовать упражнения на фрагментах шахматной доски, что особенно хорошо разработано у И.Г. Сухина (см. «Волшебные фигуры или Шахматы»).

г) С добавлением все новых и новых фигур возможности таких упражнений неограниченно возрастают, и зачастую разворачивается настоящая увлекательная игра: «Слон против слона», «Ладья против слона», «Ферзь против ладьи и слона» и т.д. Именно эти упражнения особенно удобно проводить на фрагментах доски.

д) Одновременно отрабатываются уже элементы наиболее эффективных шахматных ходов, ударов и нападений, типа: «Двойной удар» («вилки», «связки» и т.д.). Здесь уже возможны задания и упражнения по индивидуальным карточкам («Найди лучший ход» для белых и черных.)

е) В процессе этого дети постигают не только сравнительные возможности и сравнительную ценность фигур (что ладья все-таки «дороже» слона, а ферзь сильнее ладьи, но и приходят к выводу о том, что каждая фигура по-своему ценна, по-своему обладает большими возможностями, и надо научиться владеть каждой из них и ценить каждую.

Блок 2. Сразу после того, как отработан навык владения той или иной фигурой, она сразу же вводится в реальную игру. И, по сути дела, уже после изучения ладьи вновь возобновляется турнирная игра:

- 1) Сначала пешками и ладьями (ладья против всех пешек).
- 2) Затем пешками и слонами (пешки против двух слонов). И т.д.
- 3) И, наконец, в различных комбинациях, например:
 - а) у белых пешки и две ладьи;
 - б) у черных пешки и ферзь.

(Пока что вся эта игра – тоже на уничтожение: кто больше «срубит»). После изучения ферзя пешка, прошедшая в ферзи, продолжает играть как ферзь.

К концу второго года обучения дети должны знать: обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу второго года обучения дети должны уметь: записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.

Третий год обучения (34 часа).

Практика показывает, что не так просто научить детей делать даже обычный шах, тем более «умный шах». В погоне за шахом дети нередко забывают о собственной безопасности и легко могут подставить свою атакующую фигуру под удар неприятельского короля или другой фигуры (или пешки) противника. «Умный» шах – это и есть такой шах, когда надо объявить шах, но при этом не потерять ни одной собственной фигуры. Сначала это простейшие упражнения с небольшим количеством фигур, типа:

- 1) Белые: С е5. Черные: Кр а5, С е1.
- 2) Белые: Л е1. Черные: Кр а4, С с3.

- Объяви шах и при этом не потеряй ни одной собственной фигуры.

Затем упражнения с таким же заданием, но уже посложнее:

- 1) Белые: Кр а1, Ф q5, С b2, К е5, пп а2, h4. Черные: Кр h8, Л с8, С f7, К d4, п q7.

Дальше еще более «умный» шах, когда, объявляя шах, надо не только не потерять собственную фигуру, но еще и выиграть попутно фигуру противника. Это достигается с помощью «Двойного удара» («вилки», «связки»). Здесь дети уже постигают тактику шахматной игры.

Точно также по теме «Способы защиты от шаха» и по всем остальным.

Блок 1.

«Все о короле».

1. Сначала, как всегда, самое элементарное о короле:

- 1) Где стоит?
- 2) Как ходит и «рубит»?
- 3) Что может и чего не может король? И т.д.

2. Затем – масса упражнений, где, в основном, отрабатывается понятие о шахе (с участием пешек и других фигур):

- 1) Сначала – элементарно: «Объяви шах»;

2) затем – посложнее: «Объяви шах и при этом не потеряй ни одной своей фигуры»;

3) развивается тема «Двойной удар»: «Объяви шах с одновременным нападением на другую фигуру». Выясняется, что это наиболее коварный и опасный вариант «Двойного удара»;

4) три способа защиты от шаха;
5) «открытый» (или вскрытый) шах и «двойной шах» как самая коварная разновидность «двойного удара».

Блок 2. Мат. Простейшие маты (с помощью двух ладей – «линейный мат», короля и ферзя, короля и ладьи; «эполетный мат», «спертый мат» и др.).

Блок 3. Король вводится в реальную игру, и начинается третий круг турнирной игры:

1) Сначала пешками и одним королем, но теперь уже, по возможности, до мата. Понятно, что одними пешками мат не поставит, поэтому главная установка на то, чтобы провести пешку в ферзи и поставить мат с помощью короля и ферзя. В этих партиях король выступает как активно играющая фигура, дети осознают его силу по сравнению с пешками.

2) Затем: король, две ладьи и пешки.

3) Король, два слона и пешки.

4) Король, два коня и пешки.

5) Белые: король, ферзь и пешки; черные: король, две ладьи и пешки (и наоборот).

6) И другие различные комбинации – пока не кончится турнир.

Победители награждаются Большим Орденом Короля; занявшие второе место – Орденом Ферзя; за третье место – Орден Ладьи и т.д. Поощрительные медали (пешки) – за участие в турнире.

Блок 4. Попутно отрабатывается понятие «пат», правила рокировки и все остальное, связанное с королем.

И в самом конце года дети уже играют всеми фигурами.

К концу третьего года обучения дети должны знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термин - дебют.

К концу третьего года обучения дети должны уметь: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; точно разыгрывать простейшие окончания.

Четвертый год обучения (34 часа).

В 4-м классе дети постепенно начинают изучать всю шахматную партию в целом, в единстве и взаимосвязи трех ее основных частей: дебюта, миттельшпиля и эндшпиля, и затем это продолжается на протяжении всех четырех лет обучения в начальной школе как бы концентрическими кругами, на каждой новой ступени, в каждый последующий год обучения наращивая, углубляя и расширяя знания и умения в области дебюта, миттельшпиля и эндшпиля. В самом деле, нельзя же один год изучать только «Дебют», другой год – только «Миттельшпиль» и т.д. – нарушится целостность представления о шахматной партии, снизится качество и результативность практической игры и мн.др.

По сути, весь этот четырехлетний заключительный раздел программы обучения шахматам можно назвать «Стратегия и тактика шахматной игры». Конечно, внутри этого раздела на каждом новом этапе, а тем более в каждом новом году обучения выделяются отдельные темы, как, например, «Борьба за материальный перевес: двойные удары» (во 2 классе), «Форсирующие ходы» (в 3 классе), «Шахматные комбинации» (3-4 классы) и др.

В 4 классе предстоит наиболее тщательно отработать некоторые элементы и правила дебюта (по теме «Как же все-таки начинать шахматную партию?») и многие элементы эндшпиля («Как ее заканчивать?»), потому что именно от этого больше всего зависит качество продолжения практической игры.

С первых же уроков в 4-м классе начинается также настоящее обучение школьников правилам шахматной нотации, чтобы они как можно быстрее научились не только говорить, но и писать «шахматным языком» и уже к концу I четверти могли бы записывать решение коротких задач («Мат в 2-3 хода») и короткие партии (типа «Детский мат»).

Блок 1. Основы шахматной нотации (4-5 часов).

1. Вводное занятие. О задачах, программе и порядке проведения уроков. О важности овладения шахматной нотацией. О необходимости тетрадей в клеточку. Повторение известного о шахматной нотации и устные упражнения на демонстрационной доске.

2. Вертикали, горизонталы, их обозначение. Обозначение полей. Тренировка в написании букв и цифр.

3. Обозначение фигур, тренировка в их написании.

4. Обозначение места фигуры на доске. Масса упражнений для тренировки. Запись позиции.

5. Запись ходов. Запись коротких партий (типа «Детский мат»).

Здесь имеется в виду полная запись. Переход на краткую запись производится в дальнейшем в рабочем порядке. В дальнейшем навыки шахматной нотации поддерживаются, закрепляются, развиваются и углубляются в процессе того, что отныне решение всех задач и упражнений дети делают в письменном виде.

Блок 2. Повторение изученного. Имеется в виду, в основном, отработка навыков эндшпиля: простейшие способы постановки мата.

1. Матование одинокого короля (двумя ЛЛ – «линейный мат», с помощью Кр и Л, Кр и Ф, Кр и двух СС). Дополнительно – некоторые «хитрости», а также техника оттеснения Кр на край доски.

2. Простейшие маты одной фигурой (с записью этих позиций).

1) Мат одним Слоном (или Ферзем): Кр h8, С q8, п h7.

2) Мат Ладьей (или Ферзем): Кр q8, пп f7, q7, h7.

3) «Спертый» мат Конем ... и др.

В ходе этого постоянно подчеркивается, что в «чистом» виде такие позиции встречаются на практике довольно редко. Но хорошо знать их все равно необходимо, потому что множество других матов часто являются разновидностью этих «базовых» позиций, и замысел многих матов возникает из знания этих позиций. Например:

Белые: Кр q1, Л e1, С e2, пп e2, q2

Черные: Кр q8, Ф q6, пп d6, f7, q7, h6

Здесь мат Ладьей сразу не поставишь, даже если бы ей не мешал свой же Слон: у черного Кр есть «форточка» h7. Но если мы сходим: С d3!, - то черные, скорее всего, убьют Ферзя, не придав значения тому, что наш Слон перекрыл «форточку». И следующим ходом последует: Л e8x.

И таких задач на каждый случай можно придумать очень много.

И на 3-4 уроках идет решение подобных задач. («Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода» и т.д.)

Блок 3. Экспериментальный курс дебютов.

1. Три части шахматной партии. Их единство и взаимосвязь. Элементарное понятие о стратегии и тактике. (1 час)

Здесь впервые вводятся понятия: «дебют», «миттельшпиль» и «эндшпиль», а также элементарные представления о стратегии и тактике. Выиграть партию, поставить мат – это цель игры. Но что нужно сделать, чтобы добиться этого? Какие важнейшие задачи решить? Как минимум, три важнейших задачи:

1) Получить хорошую позицию.

2) Получить перевес сил.

3) И, достигнув этого, быстро и умело поставить мат.

Это и есть стратегия: «Что нужно сделать? Чего добиться?». А вот путь к этому (т.е.: «Как это сделать наилучшим образом?») – это и есть тактика. Первую задачу мы начинаем решать буквально с первых ходов, т.е. получить хорошую позицию стремимся именно в дебюте. Как это сделать лучше всего? За сотни лет шахматной игры накоплен огромный опыт... и т.д. (Учитель подводит детей к пониманию дебютов.)

2. Дебют, его главные стратегические задачи и их тактическое воплощение (1 час).

3. Виды дебютов (открытые, полуоткрытые, закрытые).

4. Разбор и анализ некоторых популярных дебютов (особенно с дебютными «ловушками»): «Защита Фелидора» (и мат Легалья), «Русская партия», «Королевский гамбит» и др. Запись коротких партий.

5. Обобщение и выводы. Как же начинать партию? Какие ходы в начале игры считаются хорошими или плохими? Три главных правила дебюта.

Блок 4. Немного о миттельшпиле. Его главная стратегическая задача. Рамки миттельшпиля. Роль тяжелых фигур (и открытых линий для них).

Борьба за достижение материального перевеса

Блок 5. Еще раз об эндшпиле. (5-6 часов.)

1. Решение задач «Мат в 2-3 хода»

2. Ничья, ее виды

3. Ничья в виде пата

4. Ничья в виде вечного шаха

5. Пешечные окончания (провод пешки с помощью и без помощи Кр).

К концу четвертого года обучения дети должны знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу четвертого года обучения дети должны уметь: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

7. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

1 класс (33 часа)

№	Тема раздела, кол-во часов	Содержание	Характеристика основных видов деятельности	Планируемые результаты
----------	-----------------------------------	-------------------	---	-------------------------------

1.	<p>Шахматная доска (1 час) Знакомство с шахматной доской</p>	<p>Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.</p>	<p>Различать главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, сравнивать предметы. Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Выделять закономерности. 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 шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные Различать диагональ, вертикаль, горизонталь; Демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации; Планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; Ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; Определять последовательность событий; Выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>	<p>дети должны знать: -шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, 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.</p> <p>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</p>
2-8	<p>Шахматные фигуры. (6часов) Знакомство с шахматными фигурами</p>	<p>Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</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 дей-</p>	<p>-правильно расставлять фигуры перед игрой; -различать горизонталь, вертикаль, диагональ; -рокировать; -объявлять шах; -ставить мат; -решать элементарные задачи на</p>

9-12	Начальная расстановка фигур (4 часа) Начальное положение	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.	ствий. Высказывать своё предположение (версию) Работать по предложенному учителем плану. 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 на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; Ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; Определять последовательность событий; Выявлять закономерности и проводить аналогии.	мат в один ход.
13	Ходы и взятие фигур (12 часов) Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	(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.	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. Высказывать своё предположение (версию) Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур. Анализировать ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. Знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат; Демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации; Планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; Определять последовательность событий; Выявлять закономерности и проводить аналогии.	
14	Ладья в игре.			
15	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.			
16	Слон в игре. Ладья против слона.			
17	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.			
18	Ферзь в игре. Ферзь против ладьи и слона.			
19	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.			
20	Конь в игре. Конь против ферзя, ладьи слона.			

21	Знакомство с пешкой. Пешка в игре.			
22	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.			
23	Знакомство с шахматной фигурой. Король			
24	Король против других фигур. Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.			
25	Цель шахматной партии. (4 часа) Шах.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	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.	
26	Мат.			
27	Ставим мат.			
28	Ничья, пат. Рокировка.			
29-31	Игра всеми фигурами из начального положения. (5 часов) Шахматная партия.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Анализировать ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. Знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; Демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации; Планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; Выявлять закономерности и проводить аналогии. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем). Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной форме.	
32	Шахматная партия.			
33	Повторение программного материала.			

**Тематическое планирование курса
2 класс (34 часа)**

№	Тема раздела, кол-во часов	Содержание	Характеристика основных видов деятельности	Планируемые результаты
1-4	Повторение изученного материала. (4 часа) Повторе-	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Определять поля ,горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Вспомнить ходы шахматных фигур, шах, мат, пат.	дети должны знать: -обозначение горизонталей, вертика-

	ние программного материала, изученного за год обучения		Играть всеми фигурами из начального положения. Выполнять задания на мат в один ход. Разыгрывать дебют. Демонстрировать короткие партии.	лей, полей, шахматных фигур; -ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
5-6	Краткая история шахмат. (2 часа) 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. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	дети должны уметь: -записывать шахматную партию; -матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
7-8	Шахматная нотация. (3 часа) 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. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».	-проводить элементарные комбинации.
9	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.		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).	
10	Ценность шахматных фигур. (3 часа) Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	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). Игровая практика.	
11	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.		Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя).	
12	Ценность шахматных фигур. Защита.		Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	
13-15	Техника матования одинокого короля. (6 часа) Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	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». Игровая практика.	
16	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья про-		Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один	

	тив короля.		ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
17	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.		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». Игровая практика.	
18	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.		Ладья 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». Игровая практика.	
19-21	Достижение мата без жертвы материала (4 часа) Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	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.	
22	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.		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.	
23	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		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.	
24-25	Шахматная комбинация. (10 часов) Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения, завлечения. Тема блокировки.	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.).	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
26	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.		Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
27	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.	
28	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.	
29	Комбинации, ведущие к достиже-		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема осво-	

	нию материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия		бождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
30	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.	
31	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика. задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
32	Типичные комбинации в дебюте.		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
33-34	Повторение программного материала. (2 часа) Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика	

**Тематическое планирование курса
3 класс (34 часа)**

№	Тема раздела, кол-во часов	Содержание	Характеристика основных видов деятельности	Планируемые результаты
1	Повторение изученного материала. (3 часа)	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	дети должны знать: -принципы игры в дебюте; -основные тактические приемы; -что означают термины: дебют, темп, оппозиция. К концу учебного года дети должны уметь: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
2	Игровая практика			
3	Повторение изученного материала.			

4	Практика матования одиночного короля (дети играют попарно).		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 одиночного короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).
5	Основы дебюта (27 часов) 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).
6	Решение задания “Мат в 1 ход”		
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата
9	Решение заданий.		
10	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.
12	Решение заданий.		
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		
14	Решение заданий.		
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Игровая практика	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.
16	Решение задания “Выведи фигуру”..		
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		
18	Решение заданий.		
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.		

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.			
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бьют пешки.		Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	
24	Решение заданий.			
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	
26	Решение заданий.			
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.			
28	Решение заданий.			
29	Типичные комбинации в дебюте.			
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
31-34	Повторение программного материала (4 часа)	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	

**Тематическое планирование курса
4 класс (34 часа)**

№	Тема раздела, кол-во часов	Содержание	Характеристика основных видов деятельности	Планируемые результаты
1	Повторение изученного материала. (3 часа)	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	Знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. Уметь: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные так-
2	Игровая практика		Игровая практика	
3	Повторение изученного материала.			
4	Основы миттельшпиля Самые общие рекоменда-	Игровая практика	Дидактическое задание “Выиграй материал	

	ции о том, как играть в миттельшпиле. (16 часов)			тические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.
5	Игровая практика			
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.”			
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.		Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	
8	Решение задания “Выигрыш материала”.		Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.			
10	Решение заданий.	Игровая практика		
11	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”.	
12	Решение заданий.			
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
14	Решение заданий.	Игровая практика		
15	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”.	
16	Решение заданий.			
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		Дидактическое задание “Сделай ничью”.	
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.			
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.			
20	Решение заданий.			
21	Основы эндшпиля (14 часов) Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Игровая практика	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	

22	Решение заданий.			
23	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”.	
24	Решение заданий.			
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.	
26	Решение заданий.	Игровая практика		
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		Дидактическое задание “Квадрат”.	
28	Решение заданий.	Игровая практика		
29	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?”.	
30	Решение заданий.	Игровая практика		
31	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?”.	
32	Решение заданий.	Игровая практика		
33	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”.	
34	Повторение программного материала. (1 час)	Игровая практика		

8. СИСТЕМА ОЦЕНКИ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально-одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немислимо существование гражданина и гражданского общества.

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие формы контроля:

- **Текущий:**

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- **Итоговый контроль в формах**

- тестирование;

- практические работы;

- творческие работы учащихся;

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

- **Содержательный контроль** и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Результаты проверки фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио.

Динамика развития учащихся фиксируется учителем:

внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки

внешняя система оценки на основе результативности участия в турнирах, викторинах; беседы с родителями.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Результаты образовательной деятельности:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

9. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Учебно-методическая обеспечение:

1. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. М.: ФиС, 1965.
 2. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. М.: ФиС, 1980.
 3. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы (книга для воспитателей детского сада). М.: Просвещение, 1991.
 4. Гришин В.Г., Ильин Е.И. Шахматная азбука. М.: ФиС, 1972.
 5. Ильин Е. В стране шахматных королей. М.: «Малыш», 1985.
 6. Майзелис И. Шахматы. М.: Детгиз, 1960.
 7. Никитин А.П., Фрадкин А.М. Книга начинающего шахматиста. Красноярск, 1983.
 8. Панов В. Курс дебютов. М.: ФиС, 1961.
 9. Панов В. Шахматы для начинающих. М.: ФиС, 1955.
 10. Сухин И.Г. Волшебные фигуры или шахматы для детей 2-5 лет. М., 1994.
 11. Сухин И.Г. Шахматы, второй год. М.: Просвещение, 1996.
 12. Сухин И.Г. Шахматы, первый год. М.: Просвещение, 1996.
- Сказки и рассказы для детей о шахматах***

1. Аматауни П. Королевство Восемью Восемь.
2. Гришин В., Осипов Н. В гостях у короля.
3. Ильин Е. В стране деревянных Королей. М.: Малыш, 1982

Материально-техническое обеспечение

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий

- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации
- интерактивная доска
- компьютер учителя