
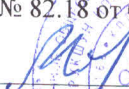
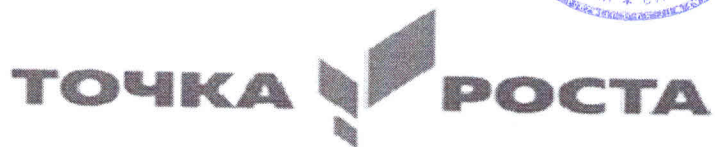
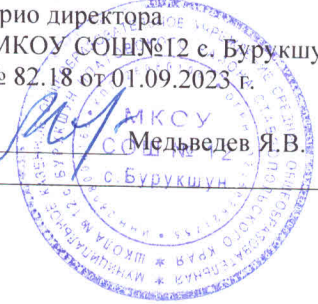


Принято на заседании педагогического совета протокол №1 от 30.08.2023 г.	«Согласовано» Руководитель Центра «Точка Роста» МКОУ СОШ №12 с. Бурукшун  Синенко Н.Г.	«Утверждено» Врио директора МКОУ СОШ №12 с. Бурукшун № 82.18 от 01.09.2023 г.  Медведев Я.В.
--	---	---



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
объединения дополнительного образования
на 2022-2023 учебный год
«Шахматы»
 для 1-4 класса
 с использованием оборудования центра «Точка Роста»

- Подвид: модульная
- Форма обучения: очная
- Уровень программы: стартовый (ознакомительный)
- Направленность программы: технологическая
- Место реализации: МКОУ СОШ № 12 с. Бурукшун
- Срок реализации: 9 месяцев
- Количество учебных недель: 34
- Всего академических часов: 68
- Количество часов в неделю: 2 часа
- Продолжительность занятий: 80 минут

ФИО учителя, составившего данную рабочую учебную программу:

Яцина Н.В

Пояснительная записка

Актуальность

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: В 1 классе программа рассчитана на четыре года обучения, во втором классе – три года обучения, в третьем классе – два года обучения, в четвертом классе – один год обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (первый год обучения – 34 часа в год, второй год обучения – 35 часов в год, третий год обучения – 35 часов в год, четвертый год обучения – 35 часов в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40 минут.

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

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

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

Общая характеристика курса

Содержание теоретического раздела программы

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.

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.

Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений,

помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Содержание практического раздела программы

Первый год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

Дидактические игры и задания

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
"Угадайка". 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 по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети 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? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте

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

Дидактические игры и задания

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

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

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру:

"Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет

учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

Дидактические игры и задания

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

к концу первого года обучения 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 первого года обучения 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.

Календарно-тематическое планирование

Первый год обучения (34 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности.	Дата проведения
1	<p><u>1. Шахматная доска (3 ч.)</u></p> <p>Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля</p>	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.	
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали		Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятя – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.	
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали		Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
4	<u>2. Шахматные фигуры(20ч.)</u> Белые и черные фигуры	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране».	
5	Виды шахматных фигур		Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
6	Начальное положение	Начальное положение (начальная позиция);	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между	

		расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении		
8	Ход ладьи.		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».
9	Слон. Место слона в начальном положении		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».
10	Ход слона		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
11	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».
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические

			задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
13	Ход ферзя		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
14	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».
15	Конь. Место коня в начальном положении.		Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
16	Ход коня.		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».
17	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».
18	Пешка. Место пешки в начальном положении		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».
19	Ход пешки		Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение»

			(пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
20	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».
21	Король. Место короля в начальном положении 1		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не быют, 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).
22	Ход короля		
23	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».
24	3.Шах (2ч.) Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	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».
25	Открытый шах. Двойной шах 4.Мат (5ч.)		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы).
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой		Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем,		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в

	пешкой (простые примеры)		один ход».	
28	Мат в один ход; сложные примеры с большим числом шахматных фигу			
29	Ничья, мат. Отличие пага от мата. Варианты ничьей		Отличие пага от мата. Варианты ничьей. Примеры на мат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
	Шахматная партия (4ч.)			
31	Игра всеми фигурами из начального положения	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	
33	Демонстрация коротких партий			
34	Повторение программного материала.		Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	

Второй год обучения (35 часов; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения
1.	1. Повторение изученного материала (3 ч) Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	
2.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты Превращения пешки. Варианты ничьей.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких		

			партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	
	2. Краткая история шахмат (1 ч.)	Рождение шахмат. От чатуранги к шагранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шаграндж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	
3.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах	Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.		
	3. Шахматная нотация.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Види цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».	
4.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.	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).	
5.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	Запись шахматной партии. Запись начального положения.		
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	Ценность фигур.	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.	
	4. Ценность шахматных фигур.	Сравнительная сила фигур.		
7.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Достижение материального перевеса	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш ладьи, слона, коня».	
8.	Достижение материального перевеса			

		Игровая практика.	
9	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	о перевеса. Способы защиты.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.
10.	Защита.		Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.
	5. Техника матования одинокого короля.	Две ладьи 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.
11.	Две ладьи против короля.	Ферзь и ладья против короля.	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
12.	Ферзь и ладья против короля.	Король и ферзь 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.
13.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Король и ладья 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.
14.	Ладья и король против короля.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
15.	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 дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
16	Цугцванг		
17	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.		
18.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		

			Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
	7. Шахматная комбинация. (15 ч.)		Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	
19.	Матовые комбинации Тема отвлечения.	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
20.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Типы матовых комбинаций:	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
21.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	темы	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
22.	Тема разрушения королевского прикрытия.	разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
23.	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	я пространства	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
24.	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов	, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	о перевеса. Комбинации для достижения ничьей	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
26.	Тема уничтожения защиты. Тема связки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
27.	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
28.	Тема превращения пешки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	
29.	Сочетание тактических приемов.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания	

		(комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.)	«Выигрыш материала». Игровая практика. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика. Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика. Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
30	Патовые комбинации.		
31.	Комбинации на вечный шах.		
32	Типичные комбинации в дебюте.		
33.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		
	8.Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения	
34.	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.
35.	Игровая практика.		Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Третий год обучения (35 часов; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения
	1.Повторение изученного материала (17 ч.)	Повторение программного материала, изученного за 2 год обучения		
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр		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.	
2	Ходы фигур, взятие			
3	Рокировка		Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.	
4	Превращение пешки. Взятие на проходе			

	Шах, мат, пат			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).	
6	Начальное положение				
7	Игровая практика.				
8	Шахматная нотация				
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей				
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.				
11	Запись начального положения				
12	Краткая и полная шахматная нотация				
13	Запись шахматной партии				
14	Ценность шахматных фигур				

15	Пример матования одинокого короля			
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала			
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии	Игровая практика с записью шахматной партии		
	<u>2. ОСНОВЫ ДЕБЮТА (18 ч.)</u>	Игровая практика		
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон		Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	
19	Решение задания “Мат в 1 ход” Игровая практика 1			
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя.		Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	
21	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика		Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата	

22	Игра "на мат" с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
23	Решение заданий. Игровая практика		
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника..		Дидактические задания "Поставь детский мат", "Мат в 1 ход", "Защитись от мата".
25	"Повторюшка-хрюшка" (черные копируют ходы белых). Наказание "повторюшек".		Дидактические задания "Поставь мат в 1 ход "повторюшке", "Выиграй фигуру у "повторюшки".
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.		Дидактическое задание "Выведи фигуру".
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. "Пешководство".		Дидактические задания "Мат в два хода", "Выигрыш материала", "Накажи "пешкода", "Можно ли побить пешку?".
28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		Дидактические задания "Захвати центр", "Выиграй фигуру".
29	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 получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?".
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		Дидактические задания "Чем бить черную фигуру?", "Слдой противнику пешки".
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		Дидактические задания "Выиграй фигуру", "Слдой противнику пешки", "Успешное развязывание".
32	Решение заданий. Игровая практика		
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты		

34	Игровая практика.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
35	Повторение изученного дебюте.		

Четвертый год обучения (35 часов; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения
1	1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Игровая практика		
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.			
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.			
4-5	Решение задания "Выигрыш материала". Игровая практика		Дидактическое задание "Выигрыш материала".	
6	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.			
7	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты			

8	Темы связки. "рентгена", перекрытия	Игровая практика	Дидактические задания "Объяви мат в 3 хода", "Выигрыш материала".
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Игровая практика	Дидактические задания "Объяви мат в 3 хода", "Выигрыш материала".
10	Решение заданий. Игровая практика		
11	Паговые комбинации. Комбинации на вечный шах.		Дидактическое задание "Сделай ничью".
12	Решение заданий. "Сделай ничью". Игровая практика		
13	Классическое наследие. "Бессмертная" партия. "Вечнозеленая" партия.		
14	Игровая практика		
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		Дидактические задания "Мат в 2 хода", "Мат в 3 хода", "Выигрыш фигуры".
16	Решение заданий. Игровая практика		
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика		Дидактические задания "Мат в 2 хода", "Мат в 3 хода", "Выигрыш фигуры".
18			
19	Матование двумя слонами (простые случаи)		Дидактические задания "Мат в 2 хода", "Мат в 3 хода".
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	Игровая практика	
21	Решение заданий. Игровая практика		

22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		Дидактическое задание “Квадрат”.	
23	Решение заданий	Игровая практика		
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий. Игровая практика	Игровая практика	Дидактические задания “Маг в 2 хода”, “Маг в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		Дидактические задания “Маг в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	
26	Решение заданий. Игровая практика	Игровая практика		
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля		Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	
28	Решение заданий. Игровая практика	Игровая практика		
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля			
30	Решение заданий. Игровая практика			
	2. Основы эндшпиля (2ч.)			
31	Общие рекомендации о том,			

	как играть в эндшпиль		
32	Игровая практика		
	3.Повторение (3ч.)		
33	Повторение программного материала		
34	Игровая практика		
35	Игровая практика		

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
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»
-

Перечень ключевых слов.

Безопасная позиция короля	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР
Белые и черные поля (позиция)	Начальное положение (начальная)
Борьба за центр	Оппозиция
Быстрейшее развитие фигур	ОСНОВЫ ДЕБЮТА
Гамбиты	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ
Гармоничное пешечное расположение	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ
Горизонталь, вертикаль	Открытое нападение
Двойной удар	Открытый шах
Двойной шах	Пат
Двух- и трехходовые партии	Понятие о темпе
Детский мат и защита от него	Правило “квадрата”
Диагональ	Принципы игры в дебюте
длинная и короткая рокировка	Рождение шахмат
ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ	Связка в дебюте
МАТЕРИАЛА	Связка в миттельшпиле
Достижение материального перевеса	Способы защиты
Запись начального положения	Сравнительная сила фигур
Запись шахматной партии	Тактические приемы
ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО
НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ	КОРОЛЯ
Игра на мат с первых ходов	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР
Ключевые поля	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ
Краткая и полная шахматная нотация	Ценность фигур
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ	Чемпионы мира по шахматам
Мат	Шах
Мат в один ход	Шахматная доска
Матовые комбинации на мат в 3 хода	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ
Наказание “пешкоедов”	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ
	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король)
	Элементарные окончания.

Список литературы

Дидактические шахматные сказки

1. Сухин И. Котьята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
2. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
3. Сухин И. От сказки – к шахматам. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
4. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Сухин И. Хвастуны в Паламеде. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
5. Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

1. Амагуни П. Королевство Восемью Восемь. Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
2. Добрыня, посол князя Владимира (былина). Драгунский В. Шляпа гроссмейстера. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
3. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король .Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).Остер Г. Полезная девчонка. Пермяк Е. Вечный Король. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
4. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде. Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин. Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

1. Берестов В. В шахматном павильоне. Берестов В. Игра.Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
2. Ильин Е. Средневековая легенда. Квитко Л. Турнир.Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.
3. Сухин И. Волшебная игра.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

1. Булычев К. Сто лет тому вперед. Велтистов Е. Победитель невозможного. Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания. Крапивин В. Тайна пирамид. Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье. Лагин Л. Старик Хоттабыч. Надь К. Заколдованная школа. Носов Н. Витя Малеев в школе и дома. Носов Н. Незнайка в Солнечном городе. Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль. Раскатов М. Пропавшая буква. Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки. Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
2. Томин. Шел по городу волшебник. Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы. Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками

Дидактические игрушки: “Горизонталь – вертикаль”, “Диагональ” (материал – плотная бумага, ватман, картон).Шахматная матрешка. Шахматные пирамидки. Разрезные шахматные картинки. Шахматное лото. Шахматное домино. Кубики с картинками шахматных фигур. Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ). Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях. Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).Шахматная доска – куб с фрагментами доски (свидетельство на промышленный образец № 30936 от 28. 03. 1990 г., авторы; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев). Набор фрагментов шахматной доски (приоритетный № 4336153/12 от 30. 11. 1987 г., авторы: И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).