|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  средняя общеобразовательная школа №5   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | РАССМОТРЕНО:  Заседание МО нач.кл.  Протокол №7 от 31.05.2021 Руководитель МО:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_// | СОГЛАСОВАНО:  Заместитель директора по УВР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Дауб О.В../ | УТВЕРЖДЕНО:  Директор МБОУ СОШ №5  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Зорина Л.Р./  Приказ от 23.08.2021г № 275-у | |  |   Программа  внеурочной деятельности  Шахматы  Срок реализации:1 год  Разработал:  Парсова О.А  учитель нач.классов  МБОУ СОШ №5  2021г  г.Урай |

**1.РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Личностные результаты освоения программы**:

• 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:**

*Регулятивные УУД*:

• Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

• Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

• Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

• Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

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

*Коммуникативные УУД*:

* Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
* Слушать и понимать речь других.
* Читать и пересказывать текст.
* Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
* Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
* Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
* Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметные результаты:**

* Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
* Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие.
* Уметь ориентироваться на шахматной доске.
* Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.
* Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка.
* Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
* Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
* Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
* Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

**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.

**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.

**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.

**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.

**2.СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ И**

**ОРГАНИЗАЦИИ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

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.

**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 применяется 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.

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

**Содержание практического раздела программы**

Первый год обучения

(33 часа из расчета 1 **час в неделю)**

**1. 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.

**2. 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; вместоназвания 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.

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

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.

**4. 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. Ъ

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 с 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.

**5. 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.

**6. 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.

**Второй год обучения**

(34 часа из расчета 1 час в неделю)

**1. Краткая история шахмат.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

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

Дидактические игры и задания

• "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль "е"), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.

• "Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).

• "Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ е1 – а5”).

• “Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

• “Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

• “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

**3. Ценность шахматных фигур**. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

• “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

• “Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

• “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

• “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

**4. Техника матования одинокого короля**. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания

• “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

• “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

• “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

• “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

• “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

• “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

**5. Достижение мата без жертвы материала.** Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

• “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

• “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

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

Дидактические игры и задания

• “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

• “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

**Третий год обучения**

(34 часа из расчета 1 час в неделю)

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

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

Дидактические задания

• “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

• “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

• “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

• “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

• “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

• “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

• “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

• “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

• “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

• “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

• “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

• “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

• “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

**Четвертый год обучения**

(34 часа из расчета 1 час в неделю)

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

Дидактические задания

• “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

• “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

• “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

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

Дидактические задания

• “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

• “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

• “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

• “Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

• “Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

• “Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

**3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ, ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЯ КАЖДОЙ ТЕМЫ**

**1 класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема  занятия | Общее количество  учебных часов | В том числе | | Дата проведения (по факту) |
| теория | практика |  |
| 1. | История происхождения игры шахматы. | 1 | 1 |  |  |
| 2-  4 | Шахматная доска (черные и белые, вертикаль и горизонталь) | 3 | 1 | 2 |  |
| 5 | Шахматные фигуры Просмотр диафильма " Первый шаг в мир шахмат" | 1 |  | 1 |  |
| 6 | Начальное положение фигур на шахматной доске. «Секретики». | 1 |  | 1 |  |
| 7-  8 | Ладья | 2 | 1 | 1 |  |
| 9-10 | Слон | 2 | 1 | 1 |  |
| 11 | Ладья против слона | 1 |  | 1 |  |
| 12-13 | Ферзь | 2 | 1 | 1 |  |
| 14 | Ферзь против ладьи и слона | 1 |  | 1 |  |
| 15-16 | Конь | 2 | 1 | 1 |  |
| 17 | Конь против ферзя, ладьи и слона | 1 |  | 1 |  |
| 18-19 | Пешка | 2 |  | 2 |  |
| 20 | Пешка против ферзя, ладьи, слона и коня | 1 |  | 1 |  |
| 21 | Король | 1 |  | 1 |  |
| 22 | Король против других фигур | 1 |  | 1 |  |
| 23-24 | Шах | 2 | 1 | 1 |  |
| 25-27 | Мат | 3 | 1 | 2 |  |
| 28 | Ничья, пат | 1 |  | 1 |  |
| 29 | Рокировка | 1 |  | 1 |  |
| 30-32 | Шахматная партия | 3 | 1 | 2 |  |
| 33 | Соревнования внутри группы. Подведение итогов. | 1 | 1 |  |  |
|  | Итого: | 33 | 10 | 23 |  |

**2 класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема  занятия | Общее количество учебных часов | В том числе | | Дата проведения (по факту) |
| теории | практики |
| 1. | Вводное занятие. | 1 | 1 |  |  |
| 2-  3 | Краткая история шахмат.  Просмотр фильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. | 2 | 2 |  |  |
|  |
| 4-  5 | Вспомним о шахматной доске и фигурах. | 2 | 1 | 1 |  |
| 6-  7 | Шахматная нотация | 2 | 1 | 1 |  |
| 8-11 | Ценность шахматных фигур | 4 | 2 | 2 |  |
|  |
|  |
|  |
| 12-15 | Техника матования одинокого короля  “Шах или мат”, “Мат или пат” | 4 | 1 | 3 |  |
| 16-18 | Достижение мата без жертвы материала | 3 | 1 | 2 |  |
| 19-31 | Шахматная комбинация | 13 | 4 | 9 |  |
| 32-34 | Соревнования внутри группы. Подведение итогов. | 3 |  | 3 |  |
|  | Итого: | 34 | 13 | 21 |  |

**3 класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема  занятия | Общее количество часов | В том числе | | Дата проведения (по факту) |
| теория | практика |
| 1. | Вводное занятие. | 1 | 1 |  |  |
| 2-3 | Давайте, вспомним.  Просмотр диафильма “Первый и Второй шаг в мир шахмат”. | 2 | 1 | 1 |  |
|  |
| 4 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 5 | Практика матования одинокого короля | 1 |  | 1 |  |
| 6 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 7 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 8 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 9 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 10 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 11 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 12 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 13 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 14 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 15 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 16 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 17 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 18 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 19 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 20 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 21 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 22 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 23 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 24 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 25 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 26 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 27 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 28 | Основы дебюта | 1 | 1 |  |  |
| 29 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 30 | Основы миттельшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 31 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 32 | Основы миттельшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 33 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 34 | Соревнования внутри группы. Подведение итогов. | 1 |  | 1 |  |
|  | **Итого:** | **34** | 16 | 18 |  |

**4 класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема  занятия | Общее количество часов | В том числе | | Дата проведения (по факту) |
| теория | практика |
| 1. | Вводное занятие. | 1 | 1 |  |  |
| 2 | «Вспомним, с чего все начиналось…» - игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА? | 1 |  | 1 |  |
| 4-5 | Игровая практика «Основы дебюта» | 4 |  | 2 |  |
| 6 | Основы миттельшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 7 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 8 | Основы миттельшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 9 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 10 | Основы миттельшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 11 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 12 | Основы миттельшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 13 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 14 | Основы миттельшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 15 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 16 | Основы миттельшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 17 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 18 | Основы эндшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 19 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 20 | Основы эндшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 21 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 22 | Основы эндшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 23 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 24 | Основы эндшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 25 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 26 | Основы эндшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 27 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 28 | Основы эндшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 29 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 30 | Основы эндшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 31 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 32 | Основы эндшпиля | 1 | 1 |  |  |
| 33 | Игровая практика. | 1 |  | 1 |  |
| 34 | Соревнования внутри группы. Подведение итогов. | 4 |  | 1 |  |
|  | Итого: | 34 | 16 | 18 |  |