

Управление по делам образования, культуры, молодёжи и спорта  
Курганской области Далматовского района  
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Новопетропавловская средняя общеобразовательная школа»

«Рассмотрено»  
на заседании педагогического совета  
МКОУ «Новопетропавловская СОШ»  
от «30» августа 2021 г  
№ 1

«Утверждаю»  
Директор

от «30» августа 2021 г. № 107-од

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности**  
**« Шахматы »**  
**1-4 класс**

Составитель: Юрина Т.А.  
учитель начальных классов

2021 год

## **Пояснительная записка.**

Рабочая программа курса «Шахматный всеобуч» разработана на основе Концепции духовно – нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования и авторской программы курса «Шахматы – школе», И.Г. Сухин , 1-4 классы.

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.

Введение факультатива "Шахматы — школе" позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков 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.

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, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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

Ни в одной стране мира нет подобного учебно-методического комплекта по шахматам, написанного специально для начальной школы. Каждая из данных работ получила гриф "Рекомендовано Министерством образования РФ".

### **Цель программы.**

Главная цель курса «Шахматы – школе» - развивающая функция обучения, способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

### **Задачи:**

#### **1. Обучающие**

обучить правильной игре в шахматы;  
овладеть комбинационными и позиционными приемами игры.

#### **2. Воспитывающие**

выработать у школьника настойчивость, выдержку, волю, уверенность в своих силах;  
научить находить в обыкновенном - необыкновенное – обогатив детскую фантазию.

### **3. Развивающие:**

- научить ориентироваться на плоскости, развить логическое мышление и память, наблюдательность, внимание.

**Программа обеспечена следующим учебно-методическим комплектом.**

Рекомендованный курс «Шахматы – школе» включает в себя учебно-методические комплекты (УМК) трёх лет обучения:

УМК «Шахматы, первый год»;

УМК «Шахматы, второй год»;

УМК «Шахматы, третий год».

**В УМК «Шахматы, первый год» входят:**

1. Программа «Шахматы, первый год».

2-3. Учебник «Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Часть 1», «...Часть 2».

4. Пособие для учителя «Шахматы, первый год, или Учусь и учу».

5-6. Рабочие тетради «Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Часть 1», «...Часть 2».

7. Тетрадь для проверочных работ «Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ».

8. Задачник «Шахматы, первый год: Задачник, мат в один ход: 1500 малофигурных позиций».

**В УМК «Шахматы, второй год» входят:**

1. Программа «Шахматы, второй год».

2-3. Учебник «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Часть 1», «...Часть 2».

4. Пособие для учителя «Шахматы, второй год, или Учусь и учу».

5-6. Рабочие тетради «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Рабочая тетрадь: Часть 1», «...Часть 2».

7. Тетрадь для проверочных работ «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Тетрадь для проверочных работ».

8. Задачник «Шахматы, второй год: Задачник».

**В УМК «Шахматы, третий и четвертый год» входят:**

1. Программа «Шахматы, третий год».

2-3. Учебник «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть 1», «...Часть 2».

4. Пособие для учителя «Шахматы, третий год, или Учусь и учу».

5-6. Рабочие тетради «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Рабочая тетрадь: Часть 1», «...Часть 2».

7. Тетрадь для проверочных работ «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Тетрадь для проверочных работ».

8. Задачник «Шахматы, третий год: Задачник».

### **Место предмета в учебном плане**

1 час в неделю. 33 занятия за учебный год в 1 классе (внеурочная деятельность), 1 час в неделю – 34 занятия за учебный год во 2-4 класса (в рамках учебного плана).

### **Принципы построения программы:**

- личностно-ориентированный подход;
- учет возрастно-психологических и индивидуальных особенностей;
- развитие творческих способностей как средства самовыражения и самовоспитания учащихся;
- свобода выбора решений и самостоятельность в их реализации;
- системность, последовательность, преемственность в обучении;
- наглядность;
- доступность;
- сотрудничество и ответственность;
- сознательное усвоение материала;

занимательность

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРЕДМЕТА**

Программа обеспечивает достижение следующих универсальных учебных действий обучения.

#### ***Личностные результаты освоения предмета:***

Развивать интерес в приобретении и расширении знаний и способов действий, творческий подход к выполнению заданий.

Рефлексивная самооценка, умение анализировать свои действия и управлять ими.

*Использовать знания в повседневной жизни.*

#### ***Метапредметные результаты:***

##### **Регулятивные УУД:**

Способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, находить средства и способы ее осуществления;

Умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее выполнения, определять наиболее эффективные способы достижения результата.

*Овладение способами выполнения заданий творческого и поискового характера;*

##### **Познавательные УУД:**

Способность использовать знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебно-познавательных и практических задач;

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений, отнесение к известным понятиям.

##### **Коммуникативные УУД:**

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения.

Определение общей цели и путей ее достижения: умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

## **Ожидаемые результаты.**

**К концу учебного года за первый класс 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.*

## **Система оценивания результатов**

Проверочные и тестовые работы, игры, шахматные турниры.

### **ШАХМАТНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ.**

Для учеников следует организовывать представления кукольного, теневого театров, самодеятельные концерты шахматной тематики, прослушивание шахматных сказок, интермедий, стихотворений, рассказов. Полезно проводить сеансы одновременной игры, тематические сеансы одновременной игры, консультационные партии, шахматные вечера типа “Поле чудес” и “Что? Где? Когда?”

## Учебно-тематический план 1 года обучения

п/п	Наименование темы	Теор. часть	практ часть	Всего часов
1	Шахматная доска	7		7
2	Шахматные фигуры	2		2
3	Начальная расстановка фигур Начальное положение	2		2
4	Ходы и взятие фигур Ладья	1	1	16 2
5	Слон	1	1	2
6	Ладья против слона		1	1
7	Ферзь	1	1	2
8	Ферзь против ладьи и слона		1	1
9	Конь	1	1	2
10	Конь против ферзя, ладьи и слона		1	1
11	Пешка	1	1	2
12	Пешка против ферзя, ладьи, коня и слона		1	1
13	Король	1		1
14	Король против других фигур		1	1
15	Цель шахматной партии Шах	1		5 1
16	Мат	1		1
17	Ничья, пат	1		1
18	Рокировка	1		1
19	Шахматная партия	1		1
20	Игра со всеми фигурами Повторение программного материала		1	1 1
	<b>Итого:</b>	22	11	33

### Содержание программы 1 класс

#### 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА (7 ч)

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 (2 ч)

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

##### Дидактические игры и задания

"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.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## **5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (5 ч)**

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 (1 ч)**

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.

"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.

### **3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (2 ч)**

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 (16 ч)**

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

#### **Дидактические игры и задания**

"Игра на уничтожение" – 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.

## Второй год обучения

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована как во втором полугодии первого класса, при условии, что в неделю запланировано два шахматных занятия, так и в третьем классе, если программа первого года обучения была пройдена во втором.

Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”, “Шахматная комбинация”.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2 класс

№ п/п	Наименование темы	Теор. часть	праг. часть	Всего часов
<b>1</b>	<b>Краткая история шахмат</b>			<b>11</b>
1.1	Повторение пройденного материала	5	5	10
1.2	Краткая история шахмат	1		1
<b>2</b>	<b>Шахматная нотация</b>		<b>1</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Ценность шахматных фигур</b>			<b>3</b>
3.1	Ценность фигур	1		1
3.2	Сравнительная ценность фигур		1	1
3.3	Достижение морального перевеса Способы защиты		1	1
<b>4</b>	<b>Техника матования одинокого короля.</b> Две ладьи против короля.			<b>3</b>
4.1	Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	1		1
4.2			1	1
4.3			1	1
<b>5</b>	<b>Достижение мата без жертвы материала</b> Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).			<b>3</b>
5.1	Защита от мата.	1	1	2
5.2			1	1
<b>6</b>	<b>Шахматная комбинация</b>			<b>13</b>
6.1	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	1	2	3

6.2	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	2	2	4
6.3	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	2	3
6.4	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.)	1	2	3
	<b>Итого:</b>	14	20	34

## Содержание программного материала 2 класс (34 ч)

### 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ (11 часов).

ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Шахматные фигуры Начальное положение. Ладья. Ход ладьи. Взятие ладьи. Слон. Ход слона, взятие слона. Ладья против слона.

Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Ход коня, взятие. Просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

#### Дидактические игры и задания

Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).

**2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (1 час).** 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 “e””), 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 e1 – a5”).

“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 (3 часа).** 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 (3 часа).** 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 (3 часа).** 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 (13 часов).** 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.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**К концу второго учебного года дети должны знать:**

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

**К концу второго учебного года дети должны уметь:**

записывать шахматную партию;

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

проводить элементарные комбинации.

### **ПРОГРАММА 3 – 4 классов**

Программа предназначена для 3 и 4 класса

Материал третьего года обучения сложнее материала первых двух лет обучения, поэтому программа предусматривает 68 учебных занятий, по 34 занятия в 3 классе и 34 занятия в 4 классе, одно занятие в неделю. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”.

### **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 3 и 4 класс**

№п/п	Наименование темы	Теоретич. часть	Практич. часть	Всего часов
	<b><i>3 класс</i></b>			<b><i>34 ч</i></b>
1	<b>Основы дебюта</b>			<b>28 ч</b>
1.1	Повторение пройденного материала	2	2	4
1.2	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1	1	2
1.3	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	1	2
1.4	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	1	2
1.5	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	2	2	4
1.6	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	1	2
1.7	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками	1	1	2
1.8	Принципы игры в дебюте	3	3	6
1.9	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	2	2	4
2.	<b>ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ</b>			<b>18 ч</b>
2.1	Самые общие рекомендации о том, как	1	1	2

2.2	играть в миттельшпиле. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	1	2
2.3	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1	1	2
	<b><u>4 класс</u></b>			<b><u>34 ч</u></b>
2.4	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	4	4	8
2.5	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	1	2
2.6	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	1	2
3.	<b>ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ</b>			<b>22 ч</b>
3.1	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	1	2
3.2	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	1	2
3.3	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	1	2
3.4	Пешка против короля	4	4	8
3.5	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	2	2	4
3.6	Повторение программного материала	1	3	4
	<b>ИТОГО:</b>	<b>33</b>	<b>35</b>	<b>68</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА 3 – 4 КЛАСС (68 часов)

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА (28 часов)

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

### Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному 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.

### **ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ (18 часов)**

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.

### **ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ (22 часа)**

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”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“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.

#### **К концу 4 учебного года дети должны знать:**

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

#### **К концу 4 учебного года дети должны уметь:**

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

#### **МАТЕРИАЛЬНО –ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

1. Демонстрационная доска	1 шт
2. Комплекты шахмат	7 шт
3.Компьютер	1 шт
4. Видеопроектор	1 шт
5. Учебно-методический комплект	См. выше
6. Дополнительная литература	

#### **ЛИТЕРАТУРА:**

- 1.Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы в школе» Для начальных классов общеобразовательных учреждений, - Обнинск Духовное возрождение, 2011.
- 2.Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. – Красноярск, 1983.
3. Нимцович А. Моя система. – М.: ФиС, 1984.
4. Новотельнов Н. Знакомьтесь, шахматы. – М.: ФиС, 1981.
5. Панов В. Шахматы для начинающих. – М.: ФиС, 1955.
6. Ройзман А. Шахматные миниатюры. – Минск: Польша, 1978.
7. Савин П. В мире шахматных комбинаций. – Кишинев: КартияМолдовеняскэ, 1981.
8. Сокольский А. Ваш первый ход. – М.: ФиС, 1977.
9. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
10. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
- 11.Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

“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.

#### **К концу 4 учебного года дети должны знать:**

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

#### **К концу 4 учебного года дети должны уметь:**

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

#### **МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

1. Демонстрационная доска	1 шт
2. Комплекты шахмат	7 шт
3. Компьютер	1 шт
4. Видеопроектор	1 шт
5. Учебно-методический комплект	См. выше
6. Дополнительная литература	

#### **ЛИТЕРАТУРА:**

1. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы в школе» Для начальных классов общеобразовательных учреждений, - Обнинск Духовное возрождение, 2011.
2. Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. – Красноярск, 1983.
3. Нимцович А. Моя система. – М.: ФиС, 1984.
4. Новотельнов Н. Знакомьтесь, шахматы. – М.: ФиС, 1981.
5. Панов В. Шахматы для начинающих. – М.: ФиС, 1955.
6. Ройзман А. Шахматные миниатюры. – Минск: Полымя, 1978.
7. Савин П. В мире шахматных комбинаций. – Кишинев: Картя Молдовеняскэ, 1981.
8. Сокольский А. Ваш первый ход. – М.: ФиС, 1977.
9. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
10. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
11. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.