

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ**
Местная религиозная организация " Православный приход
Христорождественского храма усадьбы "Рождествено-Кутайсовых" Истринского
округа Одинцовской епархии Русской Православной церкви (Московский
патриархат)
НОУ "Православная школа "Рождество"

РАССМОТРЕНО
Методист

Цыпина Е.О.
«28» 08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора

Старчикова Г.Ю.
«29» 08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Исполнительный
директор

В.Ф. Шварц
Приказ № 12 от «30» 08
2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«МИР ШАХМАТ»

Срок реализации – 4 года

ЭФФЕКТИВНАЯ НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА

С. Рождествено 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Шахматы как вид деятельности человека органично встроены в пространство культуры. Со времен взрыва популярности шахмат в бывшем Советском Союзе, стало общим местом выражение, что шахматы представляют собой сплав науки, спорта и искусства (данная идея принадлежит первому советскому чемпиону мира по шахматам М.М.Ботвиннику).

Такой подход дает возможность говорить о шахматах как об уникальной деятельности, позволяющей получить образовательные эффекты для тех, кто овладел основами игры в шахматы. Эти эффекты аналогичны освоению любого научного предмета, таких как математика или физика. Освоение шахмат предполагает интеллектуальную работу с такими понятиями как пространство, соотношение количества и качества, возможность и вероятность и т.п. Умственные навыки, которые при этом востребованы, ничем не отличаются от аналитической работы ученого (не случайно основной свой труд по шахматам М.М.Ботвинник назвал «Аналитические и критические работы»).

Спортивная составляющая шахмат чаще всего лежит на поверхности: турниры, шахматные олимпиады, матчи на первенство мира широко освещаются в СМИ и в специальной литературе. Перед учащимися представлена вся спортивная шахматная лестница от начинающего до гроссмейстера. Как и при овладении любым конкретным видом спорта, здесь происходит развитие волевых навыков, растет опыт по достижению поставленных целей, шлифуются механизмы саморефлексии и планирования собственного развития.

Эстетический компонент шахмат транслируется для обучающихся через понимание красоты шахматных комбинаций, симметрии и асимметрии различных стандартных позиций, а также через решение этюдов, шахматных задач и композиций. Не случайно среди специалистов, занимающихся шахматной композицией, есть заслуженные деятели искусств (А.А.Троицкий). Экономичность и оригинальность решения - критерии, которые вынужден использовать каждый шахматист при принятии решений.

Наступление эпохи информационного общества серьезно изменило ситуацию с транслированием существующих культурных образцов и эталонов. Вырос объем информации, качественно изменились каналы поступления информации, что привело не только к дефициту навыков работы с информацией у детей, но и породило такие феномены, как компьютерная и интернет зависимость. Шахматы, как веками проверенный инструмент работы с информацией, может в данном контексте стать регулятором современной тяги детей к быстрой и доступной информации.

Данная программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и является продолжением программы внеурочной деятельности спортивно-оздоровительной направленности в начальной школе. Программа составлена на основе "Программы курса "Шахматы – школе: для начальных классов общеобразовательных учреждений" И.Г. Сухина. Данная программа является составной частью учебного плана НОУ «Православная школа «Рождество».

Цель данной образовательной программы состоит в воспитание и развитие личностных и интеллектуальных компетенций ребенка, его творческих способностей посредством обучения шахматной игре.

Количество занимающихся в группе не более 12 человек. Продолжительность занятий 1 раз в

неделю по 1 часу. Программа может быть реализована как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов.

Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков по этапам обучения.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОБУЧЕНИЯ:

- Формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы.
- Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т.д.)
- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.
- Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.
- Обеспечить успешное овладение детьми основополагающих принципов ведения шахматной партии на всех ее стадиях: в дебюте, в миттельшпиле, в эндшпиле.
- Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.
- Развитие памяти, включающее в себя: развитие зрительной памяти. Обучение навыкам запоминания образа, ситуации, позиции. Развитие преднамеренного запоминания и припоминания, долговременной памяти. Развитие произвольного запоминания.
- Развитие мышления, включающее в себя. Развитие аналитического мышления. Развитие способности к анализу и самоанализу, умения решать нестандартные задачи. Развитие мыслительных операций анализа и сравнения. Развитие способности устанавливать закономерность в шахматной позиции на основе зрительного и мыслительного анализа

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

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

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При 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.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная шахматная литература, картотека дебютов и др.).

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.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

Программа предусматривает две основные формы занятий:

- Теоретическое занятие (изучение истории шахмат и шахматной теории).
- Практическая игра.

Изучение истории шахмат и шахматной теории проводится по группам, по подгруппам и индивидуально, при этом, используются различные способы работы с учащимися.

1 Групповые занятия:

- 1) лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;
- 2) семинар: один или несколько учащихся готовят для выступления доклад на определенную

теоретическую тему; группа и преподаватель выступают в роли слушателей и оппонентов;

3) дискуссии: "столкновение" двух противоположных точек зрения.

2. Занятия по подгруппам. Проводится разбор только что сыгранной партии. При этом остальные учащиеся еще продолжают игру.

3. Индивидуальная работа:

- 1) работа с заданиями по тактике (на карточках);
- 2) работа с дебютной картотекой;
- 3) работа с литературой во время занятия (с помощью педагога или самостоятельно);
- 4) тренировочные партии с преподавателем;
- 5) тренировочные партии с компьютером;
- 6) разбор сыгранной партии.
- 7) работа с компьютерной шахматной базой данных
- 8) упражнения на шахматном компьютерном

тренажере Практическая игра может реализовываться в

следующих формах:

1. Обычные турнирные партии с контролем времени, соответствующие разрядным нормам турнира.

2. Тематические турниры по определенным дебютам, позициям миттельшпиля и эндшпиля.

3. Тематические сеансы одновременной игры против тренера или других более сильных шахматистов.

4. Тренировочные партии или турниры с укороченным контролем времени: 30 мин., 15 мин., 10 мин. или 5 мин. на всю партию.

5. Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими коллективами.

6. Конкурс решения задач или комбинаций сочетает в себе два элемента: соревновательный и обучающий, являясь следующим звеном между обычным теоретическим занятием и турнирной шахматной партией.

7. Шахматные партии с консультацией: одна группа учащихся играет против другой, имея право совещаться по поводу выбора хода.

8. Сеансы одновременной игры. Проводят более сильные шахматисты против своих менее опытных противников.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа «Шахматы в школе» предусматривает достижение школьниками начальных классов в процессе обучения определённых результатов – личностных, метапредметных и предметных.

Личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала. К личностным результатам относят:

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей; умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

1. Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

2. Коммуникативные УУД:

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также

уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);

– возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

3. Регулятивные УУД:

– умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

– способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умения и опыт обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения учебного предмета «Шахматы в школе».

В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по данной программе обучающиеся должны:

– приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;

– владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;

– приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Основной деятельностью в период начала обучения ребенка в школе становится учение – приобретение новых знаний, умений и навыков, накопление систематических сведений об окружающем мире, природе и обществе.

Формирование интереса к содержанию учебной деятельности, приобретению знаний связано с переживанием школьниками чувства удовлетворения от своих достижений. А подкрепляется это чувство одобрением, похвалой учителя, который подчёркивает каждый, даже самый маленький успех, самое маленькое продвижение вперёд. Младшие школьники испытывают чувство гордости, особый подъём сил, когда учитель хвалит их. Спортивная составляющая занятий пока не является ведущей деятельностью в этот период.

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. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

Программой предусматривается 21 шахматное занятие. Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана для учащихся первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во-вторых классах, а также в детских садах (для организации шахматных занятий в подготовительных группах). Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

ТЕМАТИКА КУРСА

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

"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; 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.** 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** (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.

"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.** 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.

К КОНЦУ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ РЕБЕНОК ДОЛЖЕН 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 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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
Мир шахмат 1-й год обучения								
Раздел 1. Шахматная доска								
1.1.	Шахматная доска	2	0	0	05.09- 18.09	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru
Итого по разделу:		2						
Раздел 2. Шахматные фигуры								
2.1.	Шахматные фигуры.	2	0	0	19.09- 30.09	Обсуждают рассказ	Практическая	https://lichess.org/ru/ru

						учителя, выполняют задание в тетрадьях, решают задачи, взаимодейств уют в парах	работа	
Итого по разделу:		2						

Раздел 3. Ходы шахматных фигур								
3.1.	Ходы шахматных фигур	8	0	0	03.10-05.03	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru
Итого по разделу:		8						
Раздел 4. Цель шахматной игры								
4.1.	Цель шахматной игры	4	0	0	06.03-16.04	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru

						задачи, взаимодейств уют в парах		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Итого по разделу:		4							
Раздел 5. Игра всеми фигурами из начального положения									
5.1.	Игра всеми фигурами из начального положения	2	0	0	17.04-30.04	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru	

Итого по разделу:		2						
Раздел 6. Повторение пройденного материала								
6.1.	Повторение пройденного материала	3	0	0	01.05-20.05	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, играют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru
Итого по разделу:		3						
Итого по курсу:		21						

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы.

Программа предусматривает 23 учебных занятия, по два урока 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 пять тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Мат королю”, “Шахматная комбинация”.

В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Примерная тематика курса

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 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. 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. МАТОВАНИЕ 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.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата

"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.

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.

К КОНЦУ УЧЕБНОГО ГОДА ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ ДЕТИ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К КОНЦУ УЧЕБНОГО ГОДА ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ ДЕТИ ДОЛЖНЫ УМЕТЬ:

- записывать шахматную партию;
 - матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем ладьей;
 - проводить элементарные комбинации.
-

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
Мир шахмат 2-й год обучения								
Раздел 1. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА								
1.1.	Повторение пройденного материала	1	0	0	05.09-18.09	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи	Практическая работа	https://lichess.org/ru
Итого по разделу:		1						
Раздел 2. Краткая история шахмат								
2.1.	Краткая история шахмат	1	0	0	19.09-30.09	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru
Итого по разделу:		1						

Раздел 3. Шахматная нотация								
3.1.	Шахматная нотация	2	0	0	03.10-16.10	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru
Итого по разделу:		2						
Раздел 4. Ценность шахматных фигур								
4.1.	Ценность шахматных фигур	2	0	0	17.10-20.11	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru
Итого по разделу:		2						
Раздел 5. Матование короля								

5.1.	Матование короля	4	0	0	21.11-22.02	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи,	Практическая работа	https://lichess.org/ru
						взаимодействуют в парах		
Итого по разделу:		4						
Раздел 6. Шахматная комбинация								
6.1.	Шахматная комбинация	10	0	0	23.02-14.05	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, играют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru

Итого по разделу:		10						
Раздел 7. Повторение пройденного материала								
7.1.	Повторение пройденного материала	3	0	0	15.05-28.05	Обсуждают рассказ учителя,	Практическая работа	https://lichess.org/ru
Итого по разделу:		3						
Итого по курсу:		23						

ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Программа «Мир шахмат» третий год» предназначена для III класса четырехлетней и трехлетней начальной школы. Однако она может быть реализована и во II классе, если программа первого и второго года обучения была пройдена в I классе.

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения, поэтому программой «Шахматы, третий год» предусматривается 23 учебных занятий, по два занятия 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».

В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

ТЕМАТИКА КУРСА

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

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.

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

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.

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

4. 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 УЧЕБНОГО ГОДА ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ ДЕТИ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ:

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

К КОНЦУ УЧЕБНОГО ГОДА ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ ДЕТИ ДОЛЖНЫ УМЕТЬ:

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

Итого по разделу:		1						
Раздел 2. Основы дебютов								
2.1.	Основы дебютов	4	0	0	19.09-04.11	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru
Итого по разделу:		4						

Раздел 3. Основы миттельшпиля

3.1.	Основы миттельшпиля	5	0	0	07.11-22.01	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru
------	----------------------------	---	---	---	-------------	---	---------------------	---

Итого по разделу:		5							
Раздел 4. Основы эндшпиля									
4.1.	Основы эндшпиля	10	0	0	23.01-14.05	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадах, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru	
Итого по разделу:		10							
Раздел 5. Повторение пройденного материала									

5.1.	Повторение пройденного материала	3	0	0	15.01-28.05	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, играют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru
Итого по разделу:		3						
Итого по курсу:		23						

ЧЕТВЕРТЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Программа “Шахматы, четвертый год” предназначена для IV класса четырехлетней начальной школы. Предполагается, что к этому времени у занимающихся складываются основные навыки и знания, характеризующие квалифицированного шахматиста. Поэтому данная программа может быть реализована и в основной школе для учащихся желающих продолжать свое шахматное развитие.

Материал четвертого года обучения предусматривает 34 учебных занятий, по два занятия в неделю.

Учебный курс включает в себя три большие темы: “Теория дебютов”, “Основы позиционной и комбинационной игры в миттельшпиле” и “Техника эндшпиля”. Для шахматистов этого уровня работа с теорией перемежается с анализом уже сыгранных партий и во многом опирается на вопросы самих учащихся.

ТЕМАТИКА КУРСА

ТЕОРИЯ ДЕБЮТОВ. Итальянская партия. Защита двух коней. Методы борьбы против гамбитов. Защита Стейница в испанской партии. Закрытие дебюта, ферзевый гамбит. Староиндийская защита. Полуоткрытые начала. Сицилианская защита

1. ОСНОВЫ ПОЗИЦИОННОЙ И КОМБИНАЦИОННОЙ ИГРЫ В МИТТЕЛЬШПИЛЕ.

Оценка и анализ позиции.

Роль плана в шахматной партии.

Методика оценки позиции. Структура центра. Ограничение. Цугцванг. Универсальный размен. Искусство защиты. Компенсация за материал. Влияние пешечной конфигурации на течение борьбы. Блокада. Открытая линия и 7-я (2-я) горизонталь.

Атаки:

- на нерокировавшегося короля;
- при односторонних рокировках;
- при рокировках в разные стороны.

2. ТЕХНИКА ЭНДШПИЛЯ.

Общие принципы игры в сложных окончаниях. Активность короля. Переход к типовым позициям как один из методов реализации перевеса. Окончания с проходными пешками. Лучшее пешечное расположение. Ладейные окончания – общие принципы ведения борьбы. Ладья против пешки. Ладья с пешкой против ладьи. Многопешечные ладейные описания. Ладья "по Таррашу" и "против Тарраша". Пешечные окончания.

Слоновые окончания. Коневые окончания. Слон против коня.
Ферзевые окончания. Смешанные окончания. Переход в эндшпиль.

К КОНЦУ УЧЕБНОГО ГОДА ДЕТИ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ:

- Основные дебютные схемы в открытых началах;
- способы ведения атаки в при различном положении короля;
- что означают термины: план партии, схема, сильные поля, позиционная слабость, блокада, позиционная и комбинационная игра.

К КОНЦУ УЧЕБНОГО ГОДА ДЕТИ ДОЛЖНЫ УМЕТЬ:

- грамотно разыгрывать 2-3 дебюта и переходить в миттельшпиль;
- проводить простейший анализ позиции
- составлять план в сложившейся позиции
- точно разыгрывать окончания при материальном равенстве.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
Мир шахмат 3-й год обучения								
Раздел 1. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА								
1.1.	Повторение пройденного материала	2	0	0	05.09-18.09	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи	Практическая работа	https://lichess.org/ru
Итого по разделу:		2						
Раздел 2. Теория дебютов								

2.1.	Теория дебютов	7	0	0	19.09-20.11	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадах, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru
Итого по разделу:		7						
Раздел 3. Основы комбинационной и позиционной игры в миттельшпиле								
3.1.	Основы комбинационной и позиционной игры в миттельшпиле	11	0	0	21.11-19.02	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадах, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru
Итого по разделу:		11						
Раздел 4. Техника эндшпиля								

4.1.	Техника эндшпиля	11	0	0	20.02-14.05	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, взаимодействуют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru	
Итого по разделу:		11							
Раздел 5. Повторение пройденного материала									
5.1.	Повторение пройденного материала	3	0	0	15.05-28.05	Обсуждают рассказ учителя, выполняют задание в тетрадях, решают задачи, играют в парах	Практическая работа	https://lichess.org/ru/ru	
Итого по разделу:		3							
Итого по курсу:		34							