

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Баринновская средняя общеобразовательная школа»

«РАССМОТРЕНО»

на заседании ШМО
классных руководителей

гекс

Протокол № 1 от 29.08 2022г.

«СОГЛАСОВАНО»

Зам. директора по ВР
Гармышева Н. В.

Гармышева

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор школы
Хохлова Н. П.



Приказ 155 от 31.08 2022г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образования
общеинтеллектуального направления

«Шахматы»

для 1-4 класса

(Продолжительность освоения - 4 года, возрастной диапазон - 6-10 лет)

Составитель: Чемякина С. А., учитель начальных классов,
высшая квалификационная категория

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа для младших школьников «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе «Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» (2011, 40 с.) «Духовное возрождение» (Обнинск) И.Г Сухина.

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

Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Место курса в учебном плане

Программа рассчитана на 4 года. В 1 классе – 33 часа, 2-4 классы по 34 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю в 1 классе по 35 минут в первом полугодии, по 40 минут во 2 полугодии, по 40 минут в 2 - 4 классах. Программа рассчитана на детей 6-10 лет.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 35-40 минут.

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

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

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

**Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной
деятельности
1 год обучения**

Личностные результаты освоения программы курса.

Ученик научится:

- формированию установки на безопасный, здоровый образ жизни, мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- навыкам сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умению не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Ученик получит возможность научиться:

- *работать совместно с учителем; взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе.*

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Регулятивные УУД

Ученик научится:

- организовывать своё рабочее место под руководством учителя;
- постановке учебной задачи с помощью учителя на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися и того, что ещё не известно;
- определять последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата;
- составлять план и последовательность действий;
- отвечать на вопрос, и пытаться задавать вопросы учителю, одноклассникам.

Ученик получит возможность научиться:

- *сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений.*

Познавательные УУД

Ученик научится:

- сравнению фигур по форме и цвету, по движению фигур на доске;
- формированию понятия «доска», «поле», «фигура» через анализ моделей;
- поиску и выделению необходимой информации; сбор, анализ и оценка информации;
- анализировать игровую ситуацию и моделировать её с помощью соответствующих символов (нотация).
- ориентироваться в учебнике, работать с текстом и иллюстрациями в учебнике, решать предложенные задачи;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- отвечать на простые вопросы учителя;

Ученик получит возможность научиться:

- *группировать объекты на основе существенных признаков;*
- *совместно с учителем ставить и формулировать задачу, в группе или паре создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера.*

Коммуникативные УУД

Ученик научится:

- работать с соседом по парте: распределять работу между собой и соседом, выполнять свою часть работы, осуществлять взаимопроверку выполненной работы; выполнять работу по цепочке.

Ученик получит возможность научиться:

- *давать ответ на вопросы и задавать вопросы, т. е. участвовать в диалоге на уроке;*

Предметные результаты освоения программы курса.

В результате освоения программы «Шахматы» обучающиеся научатся применять:

- правила техники безопасности во время занятий;
- историю возникновения и развития шахматной игры;
- имена чемпионов мира по шахматам и ведущих шахматистов мира;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- правила проведения соревнований, шахматный этикет, а также какими личностными (интеллектуальными, физическими, духовно-нравственными) качествами должен обладать шахматист - спортсмен;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России.

К концу первого года обучения (первого класса) обучающиеся научатся:

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые и черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- называть шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятие каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- оценивать каждую шахматную фигуру;

Ученик получит возможность научиться:

- *правилам 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;*
- *решать элементарные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале;*
- *технике матования одинокого короля;*
- *владеть способом взятия на проходе.*

**Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности
2 год обучения**

Личностные результаты освоения программы курса.

Ученик научится:

- формированию установки на безопасный, здоровый образ жизни, мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- навыкам сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умению не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимать и сопереживать чувствам других людей;

Ученик получит возможность научиться:

- *управлять своими эмоциями;*

- *работать под руководством учителя; взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе.*

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Регулятивные УУД

Ученик научится:

- организовывать своё рабочее место под руководством учителя;
- постановке учебной задачи с помощью учителя на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися и того, что ещё не известно;
- определять последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата;
- составлять план и последовательность действий;
- отвечать на вопрос, и пытаться задавать вопросы с целью достижения результата;

Ученик получит возможность научиться:

- *сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений;*
- *уметь находить свои ошибки, уметь отличать верно, выполненное задание от неверного.*

Познавательные УУД

Ученик научится:

- сравнению фигур по форме и цвету, по движению фигур на доске;
- формированию понятия «доска», «поле», «фигура» через анализ моделей;
- поиску и выделению необходимой информации; сбор, анализ и оценка информации;
- анализировать игровую ситуацию и моделировать её с помощью соответствующих символов (нотация).
- ориентироваться в учебнике, работать с текстом и иллюстрациями в учебнике, решать предложенные задачи;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- отвечать на простые вопросы учителя;

Ученик получит возможность научиться:

- *группировать объекты на основе существенных признаков;*
- *совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера.*

Коммуникативные УУД

Ученик научится:

- в рамках инициативного сотрудничества: работать с соседом по парте: распределять работу между собой и соседом, выполнять свою часть работы, осуществлять взаимопроверку выполненной работы; выполнять работу по цепочке;
- в рамках коммуникации как взаимодействия: видеть разницу двух заявленных точек зрения, высказывать свою точку зрения.

Ученик получит возможность научиться:

- *давать ответ на вопросы и задавать вопросы, т. е. участвовать в диалоге на уроке;*
- *включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками.*

Предметные результаты освоения программы курса.

К концу второго года обучения (второго класса) обучающиеся научатся:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ходам и взятием всех фигур, рокировке;
- понимать основные шахматные термины (шах, мат, пат, выигрыш, ничья);
- различать ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угрозу, нападение, защита;
- проводить элементарные комбинации;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

Ученик получит возможность научиться:

- *играть партию от начала до конца по шахматным правилам;*
- *записывать шахматную партию;*
- *решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.*

**Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности
3 год обучения**

Личностные результаты освоения программы курса.

Ученик научится:

- формированию установки на безопасный, здоровый образ жизни, мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- навыкам сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умению не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимать и сопереживать чувствам других людей;
- самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Ученик получит возможность научиться:

- *управлять своими эмоциями;*
- *дисциплинированности, внимательности, трудолюбию и упорству в достижении поставленных целей;*
- *работать под руководством учителя; взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе.*

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Регулятивные УУД

Ученик научится:

- организовывать своё рабочее место под руководством учителя;
- постановке учебной задачи с помощью учителя на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися и того, что ещё не известно;
- определять последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата;
- составлять план и последовательность действий;
- понимать, что можно по-разному отвечать на вопрос, и пытаться апеллировать к тексту для подтверждения того ответа, с которым он соглашается.
- учиться высказывать свое предположение (мнение, версию) на основе работы с иллюстрацией учебника.

Ученик получит возможность научиться:

- *уметь находить свои ошибки, уметь отличать верно, выполненное задание от неверного, выделять и осознавать то, что ещё нужно усвоить;*
- *мобилизовать свои силы и энергию во время работы.*

Познавательные УУД

Ученик научится:

- сравнению фигур по форме и цвету, по движению фигур на доске;
- формированию понятия «доска», «поле», «фигура» через анализ моделей;

- поиску и выделению необходимой информации; сбор, анализ и оценка информации;
- анализировать игровую ситуацию и моделировать её с помощью соответствующих символов (нотация).
- работать с таблицами и схемами;
- ориентироваться в учебнике, работать с текстом и иллюстрациями в учебнике, решать предложенные задачи.

Ученик получит возможность научиться:

- *проводить анализ объектов с целью выделения в них существенных признаков;*
- *использовать знаково-символические средства;*
- *группировать объекты на основе существенных признаков;*
- *совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера.*

Коммуникативные УУД

Ученик научится:

- в рамках инициативного сотрудничества: работать с соседом по парте: распределять работу между собой и соседом, выполнять свою часть работы, осуществлять взаимопроверку выполненной работы; выполнять работу по цепочке;
- в рамках коммуникации как взаимодействия: видеть разницу двух заявленных точек зрения, двух позиций и мотивированно присоединиться к одной из них.

Ученик получит возможность научиться:

- *давать ответ на вопросы и задавать вопросы, т. е. участвовать в диалоге на уроке;*
- *активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей.*

Предметные результаты освоения программы курса.

К концу третьего года обучения (третий класс) обучающиеся научатся:

- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- основным тактическим приемам; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- знать способы атаки на рокировавшегося и нерокировавшегося короля;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Ученик получит возможность научиться:

- *владеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спёртый мат»;*
- *грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;*
- *находить несложные тактические удары и проводить комбинации.*

**Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности
4 год обучения**

Личностные результаты освоения программы курса.

Ученик научится:

- формированию установки на безопасный, здоровый образ жизни, мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- навыкам сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умению не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

- доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимать и сопереживать чувствам других людей;
- самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- творчески подходить к решению шахматных задач, стремиться к работе на результат.

Ученик получит возможность научиться:

- *управлять своими эмоциями;*
- *дисциплинированности, внимательности, трудолюбию и упорству в достижении поставленных целей;*
- *работать самостоятельно; взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе.*

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Регулятивные УУД

Ученик научится:

- организовывать своё рабочее место под руководством учителя;
- постановке учебной задачи с помощью учителя на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися и того, что ещё не известно;
- определять последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата;
- составлять план и последовательность действий;
- понимать, что можно по-разному отвечать на вопрос, и пытаться апеллировать к тексту для подтверждения того ответа, с которым он соглашается.
- учиться высказывать свое предположение (мнение, версию) на основе работы с иллюстрацией учебника.

Ученик получит возможность научиться:

- *уметь находить свои ошибки, уметь отличать верно, выполненное задание от неверного, выделять и осознавать то, что ещё нужно усвоить;*
- *мобилизовать свои силы и энергию во время работы.*

Познавательные УУД

Ученик научится:

- сравнению фигур по форме и цвету, по движению фигур на доске;
- формированию понятия «доска», «поле», «фигура» через анализ моделей;
- поиску и выделению необходимой информации; сбор, анализ и оценка информации;
- анализировать игровую ситуацию и моделировать её с помощью соответствующих символов (нотация).
- ориентироваться в учебнике, работать с текстом и иллюстрациями в учебнике, решать предложенные задачи;
- читать информацию представленную в таблицах и схемах;
- владение способом структурирования шахматных знаний.

Ученик получит возможность научиться:

- *проводить анализ объектов с целью выделения в них существенных признаков;*
- *использовать знаково-символические средства;*
- *группировать объекты на основе существенных признаков;*
- *самостоятельно ставить и формулировать задачу, создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера.*

Коммуникативные УУД

Ученик научится:

- в рамках инициативного сотрудничества: работать с соседом по парте: распределять работу между собой и соседом, выполнять свою часть работы, осуществлять взаимопроверку выполненной работы; выполнять работу по цепочке;

- в рамках коммуникации как взаимодействия: видеть разницу двух заявленных точек зрения, двух позиций и мотивированно присоединиться к одной из них.

Ученик получит возможность научиться:

- *давать ответ на вопросы и задавать вопросы, т. е. участвовать в диалоге на уроке;*
- *активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей.*

Предметные результаты освоения программы курса.

К концу четвертого года обучения (четвертый класс) обучающиеся научатся:

- владеть основными шахматными позициями;
- основным тактическим приемам; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в два-три хода;
- применять основные принципы развития фигур в дебюте, открытые дебюты и их теоретические варианты;
- принципы игры в дебюте;
- уметь реализовывать материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Ученик получит возможность научиться:

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

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников в сфере общеинтеллектуального направления распределяются по трем уровням.

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

- Знания об истории развития игры в России, о достижениях наших шахматистов;
- знания правил общения и этикета во время игры;
- представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- понимание значения игры в развитии интеллекта;
- понимание возможностей шахмат в организации здорового отдыха и досуга;
- понимание ценности интеллектуального труда для полноценной жизни человека.

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

- Ценностное отношение к культуре интеллектуального труда;
- проявляют интерес к интеллектуальным играм, используют их в свободное время;
- обладают положительными качествами личности, нормами коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- освоили и соблюдают правила взаимодействия во время игры (культура игры).

Формы достижения результатов второго уровня: участие в турнирах на школьном уровне.

Формы контроля результатов второго уровня:

- Шахматные этюды, инсценировки.
- Шахматный турнир в школе.

Третий уровень результатов — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия.

- участие в мероприятиях по популяризации шахмат как вида интеллектуального досуга;
- приобретение опыта исследовательской деятельности по истории шахмат, о творчестве выдающихся шахматистов;
- опыт осознанного выбора модели поведения, позволяющей сохранять и укреплять здоровье;
- готовность организовывать отдых и досуг с использованием шахмат;
- готовность и проявление желания участвовать в соревнованиях, викторинах и т.д.

Формы достижения результатов третьего уровня:

- исследовательские работы по истории шахмат, о творчестве выдающихся шахматистов;
- кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины;
- участие в турнирах среди любителей шахмат вне ОУ.

Содержание курса «Шахматы», первый год.

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

III. Начальная расстановка фигур.

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией/

Дидактические игры и игровые задания.

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

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

IV. Ходы и взятие фигур. (основная тема учебного курса)

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. ***Проверка знаний.*** Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

Проект «Увлекательный мир шахмат. Фигуры».

Дидактические игры и игровые задания.

«Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

«Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. **Мат.** Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. **Ничья.** Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. **Рокировка.** Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. **Проверка знаний.**

Дидактические игры и игровые задания.

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

«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Итоговый контроль.

Дидактические игры и игровые задания.

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

VII. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса.

К концу первого года обучения (первого класса) обучающиеся научатся:

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые и черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- называть шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятие каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- оценивать каждую шахматную фигуру;

Ученик получит возможность научиться:

- *правилам 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;*
- *решать элементарные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале;*
- *технике матования одинокого короля;*
- *владеть способом взятия на проходе.*

Содержание курса «Шахматы», второй год.

I. Краткая история шахмат.

Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.

Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы. *Проект «Увлекательный мир шахмат. Чемпионы мира»*

II. Шахматная нотация.

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

Дидактические игры и игровые задания.

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«**Назови горизонталь**». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«**Назови диагональ**». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«**Какого цвета поле?**». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«**Диагональ**». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

III. Ценность шахматных фигур.

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика. **Проверка знаний.**

Дидактические игры и игровые 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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«**Выигрыш материала**». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

IV. Техника матования одинокого короля.

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля.

Проверка знаний. Решение задач.

Дидактические игры и игровые 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**». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«**В угол**». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«**Ограниченный король**». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

V. Достижение мата без жертвы материала.

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода. **Проверка знаний.**

Дидактические игры и игровые задания.

«**Объяви мат в два хода**». В положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«**Защитись от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

VI. Обобщение.

Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра. **Итоговый контроль.**

К концу второго года обучения (второго класса) обучающиеся научатся:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ходам и взятием всех фигур, рокировке;
- понимать основные шахматные термины (шах, мат, пат, выигрыш, ничья);
- различать ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угрозу, нападение, защита;
- проводить элементарные комбинации;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

Ученик получит возможность научиться:

- *играть партию от начала до конца по шахматным правилам;*
- *записывать шахматную партию;*
- *решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.*

Содержание курса «Шахматы», третий год.

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Шахматная нотация. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. **Проверка знаний.**

II. Основы дебюта.

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта. **Проверка знаний.**

Практика.

Дидактические задания.

«**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход neroкированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«**Поставь мат «повторюшке» в один ход**». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«**Мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?**». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«**Чем бить фигуру?**». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.

III. Основы миттельшпиля.

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.

Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия. **Проверка знаний.**

Дидактические задания.

«**Выигрыш материала**». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«**Мат в три хода**». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

IV. Основы эндшпиля.

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).

Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Основы эндшпиля. **Проверка знаний.**

Дидактические задания.

«**Мат в два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.

«**Мат в три хода**». Белые начинают и дают мат в три хода.

«**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«**Квадрат**». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«**Проведи пешку в ферзи**». Требуется провести пешку в ферзи.

«**Выигрыш или ничья?**». 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 нужно добиться ничьей.

V. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра. **Итоговый контроль.**

К концу третьего года обучения (третий класс) обучающиеся научатся:

- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- основным тактическим приемам; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- знать способы атаки на рокировавшегося и нерокировавшегося короля;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Ученик получит возможность научиться:

- владеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спёртый мат»;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации.

Содержание курса «Шахматы», четвёртый год.

I. Шахматная партия.

Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени. *Исследовательская работа «Шахматные часы».*

II. Анализ и оценка позиции.

Правила игры в миттельшпиле. Элементы оценки позиции. Практическое занятие. Решение задач.

Дидактические игры и игровые задания.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

III. Шахматная комбинация.

Понятие о шахматной комбинации. Пути поиска комбинации. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема блокировки. Тема связки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Тема «батареи». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. *Исследовательская работа «Шахматы классные, шахматы разные».* Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема перекрытия. Тема освобождения пространства. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). *Проверка знаний.*

Дидактические игры и игровые задания.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

IV. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра. *Презентация исследовательских работ. Итоговый контроль.*

К концу четвертого года обучения (четвертый класс) обучающиеся научатся:

- владеть основными шахматными позициями;
- основным тактическим приемам; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в два-три хода;
- применять основные принципы развития фигур в дебюте, открытые дебюты и их теоретические варианты;
- принципы игры в дебюте;
- уметь реализовывать материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Ученик получит возможность научиться:

- *правилам 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;*

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

**Тематическое планирование программного материала.
1 год обучения (1 класс)**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Содержание занятия
I. Шахматная доска. 4 ч.			
1		Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля.	<i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».</i> <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котятта-хвастунишки».</i>
2		Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	<i>Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».</i>
3		Линии на шахматной доске. Диагонали.	<i>Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в шахматной стране» (с.132-135).</i> <i>Дидактические задания и игры «Диагональ».</i>
4		Центр шахматной доски.	
II. Шахматные фигуры. 2 ч.			
5		Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь,	<i>Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая».</i>

			пешка, король.	<i>Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».</i>
6			Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.	<i>Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i>
III. Начальная расстановка фигур. 1 ч.				
7			Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.	<i>Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да или нет», «Не зевай!». Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i>
IV. Ходы и взятие фигур. 17 ч.				
8			Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	<i>Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
9			Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности» (разновидность игры на уничтожение, но с «заминированными» полями).</i>
10			Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие.	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
11			Слон. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».</i>
12			Ладья против слона.	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
13			Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие.	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».</i>
14			Ферзь. Ферзь – тяжелая фигура.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</i>
15			Ферзь против ладьи и слона.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
16			Конь. Место коня в начальном положении.	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин»,</i>

			Ход коня. Взятие.	<i>«Кратчайший путь».</i>
17			Конь. Конь – легкая фигура.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».</i>
18			Конь против ферзя, ладьи, слона. Проверка знаний.	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</i> <i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
19			Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».</i>
20			Пешка. Взятие на проходе. Превращение пешки.	<i>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».</i>
21			Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</i> <i>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</i>
22			Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие.	<i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i> Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение-инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба-Яга».
23			Король против других фигур. Проект «Увлекательный мир шахмат. Фигуры».	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие».</i> <i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ладьи, король против слона, король против коня, король против ферзя, король против пешки), «Ограничение подвижности».</i>
V. Цель шахматной партии. 6 ч.				
24			Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	<i>Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».</i>
25			Шах. Шах – угроза	<i>Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из</i>

			королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	<i>начального положения до первого шаха.</i>
26			Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой.	<i>Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».</i>
27			Мат. Мат в один ход.	<i>Дидактическое задание «Дай мат в один ход».</i>
28			Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций.	<i>Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат».</i>
29			Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Проверка знаний.	<i>Дидактическое задание «Рокировка».</i>
VI. Игра всеми фигурами из начального положения. 3 ч.				
30			Шахматная партия. Начало шахматной партии.	<i>Дидактическая игра «Два хода».</i>
31			Шахматная партия. Представления о том, как начинать шахматную партию.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
32			Шахматная партия. Короткие шахматные партии. Итоговый контроль.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
VII. Обобщение. 1 ч.				
33			Повторение основных вопросов курса.	Повторение материала.

**Тематическое планирование программного материала.
2 год обучения (2 класс)**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
I. Краткая история шахмат. 5 ч.			
1		Повторение пройденного материала. Рождение шахмат.	Игровая практика (<i>игра всеми фигурами из начального положения</i>). Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.
2		Повторение пройденного материала.	<i>Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».</i> Игровая практика. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о

				принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.
3			Краткая история шахмат.	<i>Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i> Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма «Анатолий Карпов – чемпион мира». Игровая практика. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу.
4			Выдающиеся шахматисты нашего времени. Проект «Увлекательный мир шахмат. Чемпионы мира»	Биографии выдающихся шахматистов нашего времени. Фрагменты их партий.
5			Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.	Правила поведения за шахматной доской.
II. Шахматная нотация. 7 ч.				
6			Шахматная нотация.	<i>Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель», «Диагональ».</i> Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое поле идет. Например, «Король с g7 – на f8». Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.
7			Шахматная нотация. Запись шахматной партии.	Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.
8			Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.	Игровая практика (фрагмента шахматной партии).
9			Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
10			Шахматная нотация. Запись шахматной партии/	Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
11			Шахматная нотация. Запись шахматной партии.	Игровая практика (с записью шахматной партии).
12			Шахматная нотация. Запись шахматной партии. Проверка знаний.	Игровая практика (с записью шахматной партии).
III. Ценность шахматных фигур. 7 ч.				
13			Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.	<i>Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i> Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика. Достижение материального перевеса.
14			Ценность шахматных фигур. Достижение	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш коня).</i>

			материального перевеса.	Игровая практика.
15			Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш слона). Игровая практика.
16			Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи). Игровая практика.
17			Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры). Игровая практика.
18			Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Дидактическое задание «Защита» (перекрытие, контратака). Игровая практика.
19			Способы защиты. Игровая практика. Проверка знаний.	Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры, перекрытие, контратака). Практическая игра.
IV. Техника матования одинокого короля . 5 ч.				
20			Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат.	Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
21			Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
22			Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
23			Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
24			Техника матования одинокого короля. Проверка знаний. Решение задач.	Решение заданий.
V. Достижение мата без жертвы материала. 5 ч.				
25			Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг.	Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.
26			Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на	Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.

			мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.	
27			Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.	<i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
28			Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	<i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
29			Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода. Проверка знаний.	<i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
VI. Обобщение. 5 ч.				
30			Повторение основных вопросов курса. Итоговый контроль.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
31 32			Повторение материала. Игра в турнире. Турнирные партии.	
33			Повторение материала. Практическая игра.	
34			Повторение материала. Практическая игра.	

**Тематическое планирование программного материала.
3-й год обучения (3 класс)**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
I. Шахматная партия. Повторение пройденного материала. 5 ч.			
1		Начальное положение.	<i>Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».</i> Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат.
2		Рокировка. Превращение	Игровая практика (<i>игра всеми фигурами из начального положения</i>).

			пешки. Взятие на проходе.	<i>Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i>
3			Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	<i>Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика. Варианты ничьей. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.</i>
4			Шахматная нотация. Пример матования одинокого короля.	<i>Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала). Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур.</i>
5			Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Проверка знаний.	<i>Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.</i>
II. Три стадии шахматной партии. Основы дебюта. 13 ч.				
6			Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии.	<i>Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии). Выявление причин поражения в них одной из сторон.</i>
7			Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	<i>Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».</i>
8			Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	<i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».</i>
9			Вариации на тему детского мата.	<i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от мата». Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.</i>
10			«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	<i>Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».</i>
11			Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты.	<i>Дидактическое задание «Выведи фигуру».</i>
12			Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития фигур.	<i>Дидактические задания «Мат в два хода», «Выиграй материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?». «Пешководство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).</i>
13			Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	<i>Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру»</i>

14		Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки.	<i>Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Поставь мат в два хода нерокированному королю», «Не получат ли белые мат, если рокируют?».</i>
15		Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение.	<i>Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки». Какие бывают пешки?</i>
16		Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	<i>Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание», «Сдвой противнику пешки».</i>
17		Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	Очень коротко о дебютах.
18		Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта. Проверка знаний. Практика.	Общие советы о том, как изучать дебют.
III. Три стадии шахматной партии. Основы миттельшпиля. 5 ч.			
19		Основы миттельшпиля. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Правила миттельшпиля.
20		Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
21		Тактические приемы. Двойной удар.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
22		Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
23		Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия. Проверка знаний.	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.
IV. Три стадии шахматной партии. Основы эндшпиля. 9 ч.			
24		Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	<i>Дидактические задания «Выигрыш материала», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
35		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	<i>Дидактические задания «Выигрыш фигуры», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
26		Матование двумя слонами (простые случаи).	<i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>

			Матование слоном и конем (простые случаи).	
27			Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	Дидактическое задание «Квадрат».
28			Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыли ли ничья?», «Куда отступить королем?».
29			Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Дидактические задания «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыли ли ничья?», «Куда отступить королем?».
30			Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля.	Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыли ли ничья?», «Куда отступить королем?».
31			Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».
32			Основы эндшпиля. Проверка знаний.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.
V. Обобщение. 2 ч.				
33			Повторение программного материала. Итоговый контроль.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
34			Повторение программного материала. Практическая игра.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

**Тематическое планирование программного материала.
4-й год обучения (4 класс)**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
I. Шахматная партия. 3 ч.			
1		Повторение пройденного материала. Еще о трех	О трех стадиях шахматной партии.

			стадиях шахматной партии.	
2			Виды преимущества в шахматах.	Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени.
3			Шахматные часы. <i>Исследовательская работа «Шахматные часы»</i>	Шахматные часы. Правила FIDE о шахматных часах. Правила пользования шахматными часами. Рекомендации по рациональному расходованию времени.
II. Анализ и оценка позиции. 4 ч.				
4			Правила игры в миттельшпиле.	Четыре правила В.Стейница.
5			Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции.	Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).
6			Анализ и оценка позиции. Практическое занятие. Решение задач	Практическое занятие. <i>Дидактические задания «Самый слабый пункт.», «Вижу цель!».</i>
7			Анализ и оценка позиции. Практическое занятие.	Практическое занятие. <i>Дидактические задания «Самый слабый пункт.», «Вижу цель!».</i>
III. Шахматная комбинация. 24 ч.				
8			Понятие о шахматной комбинации.	Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации.
9			Шахматная комбинация. Пути поиска комбинации.	Типичный путь нахождения комбинации по схеме «мотив – средства – тема» , путь нахождения комбинации «мотив – тема – средства» .
10			Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема отвлечения.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
11			Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема завлечения.	Матовые комбинации. Тема завлечения . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
12			Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема блокировки.	Матовые комбинации. Тема блокировки . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
13			Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема связки.	Матовые комбинации. Тема связки . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
14			Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
15			Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
16			Шахматная комбинация. Матовые комбинации.	Матовые комбинации. Тема перекрытия . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два</i>

			Тема перекрытия.	хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.
17			Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема уничтожения защиты.	Матовые комбинации. Тема уничтожения защиты . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.
18			Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема «рентгена». Тема «батареи».	Матовые комбинации. Тема «рентгена» . Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.
19			Шахматная комбинация. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Исследовательская работа «Шахматы классные, шахматы разные»	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.
20			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения . Дидактическое задание «Выигрыши материала». Игровая практика.
21			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема завлечения.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема завлечения . Дидактическое задание «Выигрыши материала». Игровая практика.
22			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты . Дидактическое задание «Выигрыши материала». Игровая практика.
23			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема связки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема связки . Дидактическое задание «Выигрыши материала». Игровая практика.
24			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема перекрытия.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема перекрытия . Дидактическое задание «Выигрыши материала». Игровая практика.
25			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства . Дидактическое задание «Выигрыши материала». Игровая практика.
26			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки . Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.
27			Комбинации, ведущие к достижению	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических

			материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	приемов. <i>Дидактическое задание «Выигрши материала».</i> Игровая практика.
28			Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i> Игровая практика.
29			Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «вечный» шах.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «вечный» шах. <i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i> Игровая практика.
30			Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. <i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию».</i>
31			Шахматная комбинация. Проверка знаний.	Типичные комбинации в дебюте(более сложные примеры). <i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию».</i> Игровая практика.
IV. Обобщение. 3 ч.				
32			Презентация исследовательских работ.	Повторение материала. Практическая игра.
33			Повторение основных вопросов курса. Итоговый контроль.	Повторение материала.
34			Повторение основных вопросов курса.	Повторение материала. Практическая игра.

Рабочая программа составлена на основании следующих нормативно-правовых документов и методических рекомендаций:

Нормативные документы

Федеральный уровень

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 31.12.2014г. с изменениями от 06.04.2015г.).
2. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования / Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 г. № 373 (Зарегистрирован Минюстом России 22.12.2009 г. № 17785).
3. О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373 / Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 26.11.2010 г. № 1241 (Зарегистрирован Минюстом России 04.02.2011 г. № 19707).
4. О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённй приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373 / Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.09.2011 г. № 2357 (Зарегистрирован Минюстом России 12.12.2011 г. № 22540).
5. О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённй приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373 / Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.02.2012 г. № 1060 (Зарегистрирован Минюстом России 11.02.2013 г. № 26993).
6. Приказ Минтруда России от 18.10.2013г. №544н (с изм. от 25. 12.2014г.) «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2013г. №30550) // <http://www.consultant.ru/>, <http://www.garant.ru/>
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.2010г. №189 (ред. от 25.12.2013г.) «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (Зарегистрировано в Минюсте России 03.03.2011г. №19993), (в ред. изменений №1, утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.06.2011 №85, Изменений №2; Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 25.12.2013г. №72, Изменений №3; Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 24.11.2015г. №81) // <http://www.consultant.ru/>, <http://www.garant.ru/>; Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.
8. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России: учебное издание / А. Я. Данилюк, А. М. Кондаков, В. А. Тишков. – М. : Просвещение, 2010.
9. Фундаментальное ядро содержания общего образования /под редакцией В.ВКозлова. – А. М. Кондакова. – М. : Просвещение, 2009.
10. Примерные программы начального общего образования. В 2 ч. Ч. 1: учебное издание – М. : Просвещение, 2010. – 400 с.
11. Примерные программы начального общего образования. В 2 ч. Ч. 2: учебное издание – М. : Просвещение, 2010. – 232 с.

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	Учебно-методическое обеспечение:
	<ul style="list-style-type: none"> · Программа Сухина И.Г. · Книги о шахматах — Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994. — Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 1985. — Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993. — Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991. — Гайшут А.Г. Увлекательная математика,/ Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: «Дом педагогики», 1995. — Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991. — Книжка – раскраска «Шахматные герои». — Журнал «Шахматное обозрение», 7-8/94 · Энциклопедии · Методическое пособие для учителя
2	Наглядные пособия
	<ul style="list-style-type: none"> Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами Плакаты: Различные позиции в шахматах
3	Игры и игрушки
	<ul style="list-style-type: none"> Игры настольно-печатные «Чудесный мешочек»
4	Учебное оборудование
	<ul style="list-style-type: none"> Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная шахматная доска с фигурами.
5	Технические средства
	<ul style="list-style-type: none"> Компьютер Магнитофон Мультимедийный проектор Интерактивная доска

Список литературы

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.

9. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
11. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г.
13. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г.
14. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982.
15. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 .
16. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983.
17. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984.
18. Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999 .

Приложение 1

Компьютерные программы для начинающих шахматистов и для разрядников, реализуемые в рамках программы «Шахматы»

1. «Динозавры учат шахматам»;
2. «Практикум по эндшпилю»;
3. «Шахматные задачи»;
4. «Шахматные комбинации»;
5. «Шахматы в сказках».

**Промежуточная аттестация учащихся 1 года обучения:
Теоретические задания.**

1. Знание понятия «шах».

«Шах» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- *это нападение на короля;*
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

2. Знание понятия «мат».

«Мат» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- *это нападение на короля, от которого нет спасения.*

3. Знание понятия «пат».

«Пат» - это:

- это нападение на короля, от которого нет спасения;
- *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*
- это нападение на короля.

4. Знание понятия «вилка».

«Вилка» - это...:

- это двойной удар любой из фигур;
- *это двойной удар, который делает конь или пешка;*
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

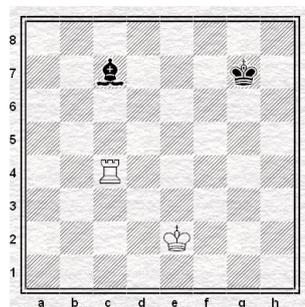
Практические задания.

1. Умение ходить фигурами.

Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

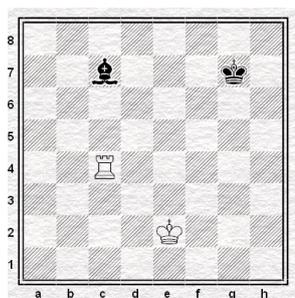
2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.

Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья убить слона?:



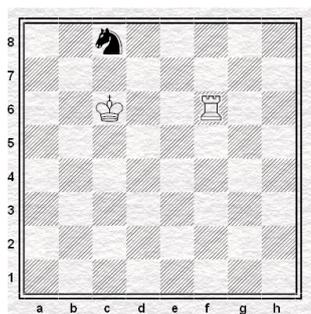
3. Умение ставить «шах».

Шах королю:



4. Умение ставить «мат».

Мат в 1 ход:



5. Умение видеть «мат».

Определить шах или мат на доске.

Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Приложение 3

Промежуточная аттестация учащихся 2 года обучения

Теоретические задания.

1. Знание «правила квадрата пешки».

«Правило квадрата пешки» - это...:

- если король слабой стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается;

- если король сильнейшей стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка превращается в ферзя.

2. Знание «оппозиции».

«Оппозиция» - это...:

- это противостояние королей на нечетное количество клеточек;

- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;

- это нападение дальнбойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

3. Знание классификации дебютов.

Определить дебют по классификации дебютов (открытый, полуоткрытый, закрытый):

1. E4E5
1. Открытый дебют
2. Полуоткрытый дебют
3. Закрытый дебют
1. D4 E5
1. Открытый дебют

2.	Полуоткрытый дебют
3.	Закрытый дебют
1. Е4 Е6	
1.	Открытый дебют
2.	Полуоткрытый дебют
3.	Закрытый дебют

4. Знание понятия «дебют».

«Дебют» - это...:

- это середина шахматной партии;
- это начало шахматной партии;
- это конец шахматной партии.

5. Знание понятия «пешечный прорыв».

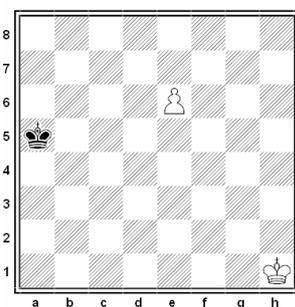
«Пешечный прорыв» - это...:

- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура;
- это домик для короля.

Практические задания.

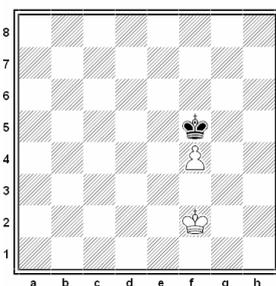
1. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Ходит ли черный король в квадрат пешки?



2. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Соблюдая правило оппозиции, королей сыграть черными в ничью:

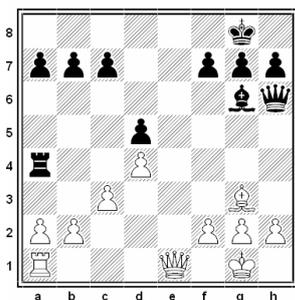


3. Умение разыгрывать дебюты.

Разыграть один из вариантов дебюта 4 коней и записать на листочке.

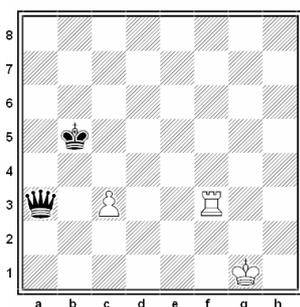
4. Умение применять тактические удары на практике.

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью двойного удара:



5. Умение применять тактические удары на практике.

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью открытого нападения:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Приложение 4

Промежуточная аттестация учащихся 3 года обучения

Теоретические задания.

1. Знание истории шахмат.

Первый российский чемпион мира по шахматам?

- а) Алёхин;
- б) Карпов;
- в) Крамник;
- г) Смыслов.

2. Знание понятия «миттельшпиль»:

Учащимся предлагается из 3 вариантов ответа выбрать правильное определение «дебюта»:

- это середина шахматной партии;
- это начало шахматной партии;
- это конец шахматной партии.

3. Знание понятия «отдаленная проходная пешка».

Учащимся предлагается из 3 вариантов ответа выбрать правильное определение «отдаленная проходная пешка»:

- это проходная пешка, расположенная на противоположной стороне доски от других пешек;
- это пешка, у которой на пути и на соседних вертикалях нет вражеских пешек;

- это пешка, которая через ход станет ферзем.

4. Знание понятия «блуждающий квадрат».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать тот, в котором раскрывается правило «блуждающего квадрата»:

- если блуждающий квадрат достиг края доски, то одна из пешек проходит в ферзи;
- если блуждающий квадрат достиг края доски, то король слабой стороны останавливает все пешки.

5. Знание понятия «минированные поля».

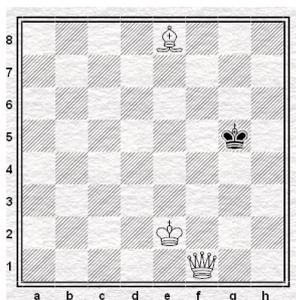
Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «минированные поля»:

- это поля, попадание на которые неизбежно приводит к цугцвангу;
- это поля, на которые не может встать король.

Практические задания.

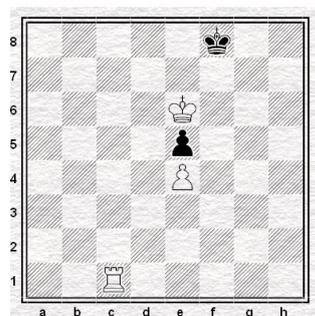
1. Умение решать задачи на мат в 2 хода.

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 2 хода.



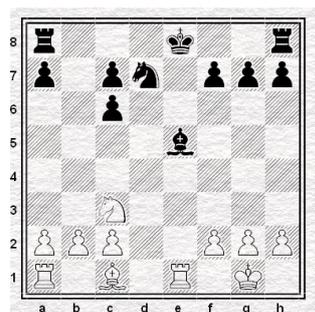
2. Умение решать задачи на мат в 3 хода.

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 3 хода.



3. Умение применять тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму и выиграть фигуру.

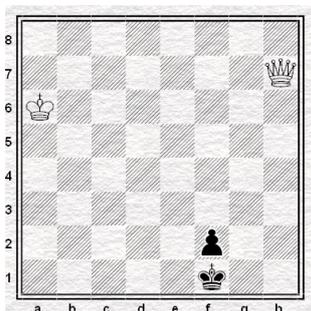


4. Умение разыгрывать дебюты.

Ребенку предлагается разыграть дебют «Сицилианская защита».

5. Умение правильно применять приемы эндшпиля.

Учащимся предлагается оценить позицию и определить, чем закончится партия, разыграв позицию:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Приложение 5

Итоговая аттестация учащихся 4 года обучения:

Теоретические задания.

1. Знание понятия «блуждающий квадрат».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «блуждающий квадрат»:

- это борьба короля в пешечных окончаниях против двух разрозненных пешек,
- это борьба короля против связанных пешек.

2. Знание понятия «зигзаг короля».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «зигзаг короля»:

- это путь короля по ломанной линии с целью предотвращения атаки на него от превращенной пешки соперника;
- это маневр короля, ведущий к потере темпов.

3. Знание понятия «крепость».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «крепость»:

- это разновидность позиционной ничьей, где слабейшая сторона спасается путём создания неприступной позиции, куда не могут проникнуть фигуры соперника;
- это неприступная позиция, благодаря которой слабейшая сторона умудряется выиграть.

4. Знание понятия «позиция Лусены».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «позиция Лусены»:

- это одна из начальных позиций в ладейных окончаниях, так называемое «построение моста»;
- это пешечное окончание, названная в честь Луиса Лусены.

5. Знание понятия «коневая оппозиция в эндшпиле».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «коневая оппозиция в эндшпиле»:

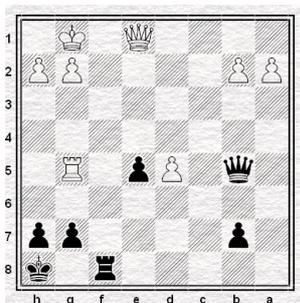
- это умение поставить короля в определенных позиций для защиты, а иногда и для победы;

- это расположение короля в коневых окончаниях.

Практические задания.

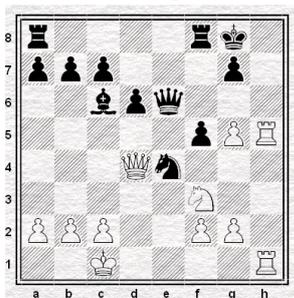
1. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



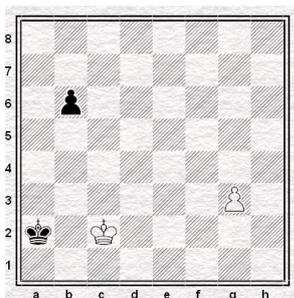
2. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



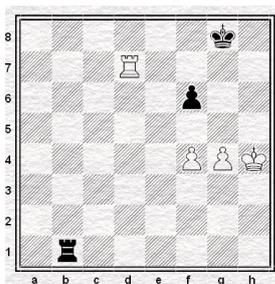
3. Умение правильно применять на практике приемы пешечного эндшпиля.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



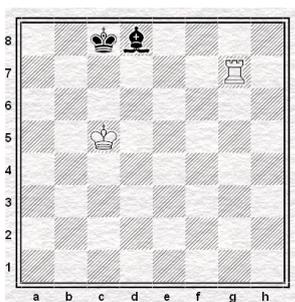
4. Умение правильно применять на практике приемы эндшпиля в ладейных окончаниях.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



5. Умение правильно бороться ладьей против слона в эндшпиле.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Приложение 6

Протокол результатов аттестации учащихся

МКОУ «Бариновская СОШ»

20__/20__ учебный год

Вид аттестации		(промежуточная, итоговая)	
Творческое объединение:			
Образовательная программа и срок ее реализации:			
Год обучения:		Кол-во учащихся в группе:	
ФИО педагога:			
Дата проведения аттестации:			
Форма проведения:			
Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)			
Члены аттестационной комиссии (ФИО, должность):			

Результаты аттестации

№	Фамилия, имя ребенка	Высокий уровень 8-10 балл.	Средний уровень 5-7 балл.	Низкий уровень 0-4 балл.
1.				

2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				