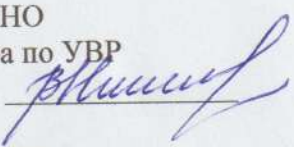


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Алнерская основная общеобразовательная школа»
д. Алнеры Сухиничского района Калужской области

СОГЛАСОВАНО


Зам. Директора по УВР

Мишина Л.В. 

«31» августа 2022г

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы

Головинов В.А. 

«31 » августа 2022г.



Программа
внеурочной деятельности
для учащихся 2 класса
«Шахматы»

1 раз в неделю

Пятница 11.55-12.35

Руководитель – Старых И.В.

2022

Аннотация
к рабочей программе учебного модуля «шахматы» на уровне НОО

Рабочая программа учебного модуля «Шахматы» предназначена для обучающихся 2-4-х классов и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя авт. И.Г.Сухин).

Учебный модуль «Шахматы» реализуется в рамках преподавания учебного предмета «Физическая культура» и рассчитан на 3 года обучения (102 часа).

Цель программы:

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

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитание потребности в здоровом образе жизни.

Пояснительная записка

Программа учебного модуля «Шахматы» предназначена для обучающихся 2-4-х классов и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя авт. И.Г.Сухин).

Учебный модуль «Шахматы» реализуется в рамках преподавания учебного предмета «Физическая культура» и рассчитан на 3 года обучения (102 часа) по 1 ч в неделю (по 34 ч за каждый учебный год).

Цель программы:

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

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитание потребности в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов:**

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов:**

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса

- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Основные методы обучения:

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

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса. Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок делает самостоятельно. На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
 - Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
 - Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
 - Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

Планируемые результаты освоения учебного модуля

Личностные результаты освоения программы учебного модуля «Шахматы» отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это:

- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- формирование основ шахматной культуры;
- формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- уважительное отношение к сопернику;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Метапредметные результаты освоения программы учебного модуля «Шахматы» характеризуют уровень сформированности следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

2. Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.

3. Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Предметные результаты освоения программы учебного модуля «Шахматы» характеризуют умения и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного модуля.

В результате освоения программы учебного модуля «Шахматы» обучающиеся начального общего образования общеобразовательных организаций должны:

знать/понимать:

- историю возникновения и развития шахматной игры;

- чемпионов мира по шахматам, их вклад в развитие шахмат, ведущих шахматистов мира;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и личностные (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качества шахматиста-спортсмена;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.

К концу первого года обучения обучающиеся научатся:

- объяснять 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;
- узнавать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правилам хода и взятия 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 вертикаль, горизонталь, диагональ.

Обучающиеся получают возможность:

- научиться рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- узнать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- овладеть способом «взятие на проходе»;
- узнать историю возникновения и развития шахматной игры.

К концу второго года обучения обучающиеся:

- научатся рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- научатся записывать шахматную партию;
- научиться играть целую шахматную партию с соперником от начала до конца с записью своих ходов и ходов соперника;
- научиться «оценивать» каждую шахматную фигуру;
- усвоят технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- овладеют умением видеть нападение со стороны соперника, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
- разыгрывать шахматную партию с соперником от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовывать большое материальное преимущество.

Обучающиеся получают возможность:

- овладеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спертый мат»;

- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и не рокировавшегося короля;
- уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество.

К концу третьего года обучения обучающиеся научатся:

- владеть основными шахматными понятиями (дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля);
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;
- знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте; открытые дебюты и их теоретические варианты;
- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках.

Обучающиеся получают возможность

- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции;
- уметь реализовывать материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Содержание учебного предмета

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

Особенность программы в том, что на *первом году* обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание *второго года* обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий год обучения предполагает обучение решению шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Содержание практического раздела программы

Первый год обучения

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

Дидактические игры и задания

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

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; 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. 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.

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

Дидактические игры и задания

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

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

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

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

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

Дидактические игры и задания

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

Второй год обучения

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

Дидактические, игры и задания

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

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

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

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

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

Дидактические игры и задания

"Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

"Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

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

Дидактические игры и задания

"Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

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

Третий год обучения

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

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

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

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

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

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

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоода”. 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.

2. 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 слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания

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

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

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

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

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
 “Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

Тематическое планирование 1 год обучения

Тема раздела	Количество часов
Раздел 1. Шахматная доска	3
1 Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	1
2 Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали.	1
3 Диагональ. Большие и короткие диагонали.	1
Раздел 2. Шахматные фигуры	13
4 Белые и черные фигуры. Виды шахматных фигур	1
5 Начальное положение	1
6 Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи	1
7 Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона	1
8 Ладья против слона	1
9 Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя	1
10 Ферзь против ладьи и слона	1
11 Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня	1
12 Конь против ферзя, ладьи, слона	1
13 Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки	1
14 Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1
15 Король. Место короля в начальном положении. Ход короля	1
16 Король против других фигур	1
Раздел 3. Шах	2
17 Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1
18 Открытый шах. Двойной шах	1
Раздел 4. Мат	5
19 Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	1
20 Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1
21 Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур	1
22 Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1
23 Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1
Раздел 5. Шахматная партия	3
24 Игра всеми фигурами из начального положения	1
25 Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта	1
26 Демонстрация коротких партий	1
Раздел 5. Повторение программного материала	6
27 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур.	1
28 Шах, мат, пат. Начальное положение	1
29 Рокировка. Взятие на проходе.	1
30 Превращение пешки. Варианты ничьей	1
31 Краткая история шахмат.	1
32 Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1
33-34 Резервные уроки. Шахматные задачи.	2

2 год обучения

Тема раздела	Количество часов
Раздел 1. Повторение	2
1 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение	1
2 Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей	1
Раздел 2. Шахматная нотация	3
4 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1
5 Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1
6 Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1
Раздел 3. Ценность шахматных фигур	4
7 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	1
8 Достижение материального перевеса	1
9 Достижение материального перевеса. Способы защиты	1
10 Защита	1
Раздел 4. Техника матования одинокого короля	4
11 Две ладьи против короля	1
12 Ферзь и ладья против короля	1
13 Ферзь и король против короля	1
14 Ладья и король против короля	1
Раздел 5. Достижение мата без жертвы материала	4
15 Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	1
16 Цугцванг	1
17 Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	1
18 Учебные положения на мат в два хода в дебюте	1
Раздел 6. Шахматная комбинация	16
19 Матовые комбинации. Тема отвлечения	1
20 Матовые комбинации. Тема завлечения	1
21 Матовые комбинации. Тема блокировки	1
22 Тема разрушения королевского прикрытия	1
23 Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	1
24 Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1
25 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения	1
26 Тема уничтожения защиты. Тема связки	1
27 Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1
28 Тема превращения пешки	1
29 Сочетание тактических приемов	1
30 Матовые комбинации	1
31 Комбинации навечный шах	1
32 Типичные комбинации в дебюте	1
33 Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры). Игровая практика	1
34 Резервный урок	1

3 год обучения

Тема раздела	Количество часов
Раздел 1. Повторение	3
1 Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей	1
2 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1
3 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии	1
Раздел 2. Основы дебюта	12
4 Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон	1
5 Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика	1
6 Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика	1
7 Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Решение заданий. Игровая практика	1
8 Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”	1
9 Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	1
10 Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”	1
11 Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	1
12 Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	1
13 Связка в дебюте. Полная и неполная связка	1
14 Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	1
15 Решение заданий. Игровая практика	1
Раздел 3. Основы миттельшпиля	16
16 Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1
17 Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1
18 Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки	1
19 Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1
20 Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1
21 Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1
22 Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1
23 Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия	1
24 Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1
25 Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1

26Матование двумя слонами (простые случаи).Матование слоном и конем (простые случаи)	1
27Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1
28Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1
29 Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1
30Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевыеполя	1
31 Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешкапротивкороля	1
Раздел 4.Основы эндшпиля	2
32 Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1
33Игровая практика	1
34 Резервный урок	1

Оценочно-измерительные материалы.
Сухин И.Г. Проверочная тетрадь

Календарно-тематическое планирование
1 год обучения

Тема раздела	Количество часов	Дата
Раздел 1. Шахматная доска	3	
1 Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	1	
2 Расположение доски между партнерами. Горизонталы и вертикали.	1	
3 Диагональ. Большие и короткие диагонали.	1	
Раздел 2. Шахматные фигуры	13	
4 Белые и черные фигуры. Виды шахматных фигур	1	
5 Начальное положение	1	
6 Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи	1	
7 Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона	1	
8 Ладья против слона	1	
9 Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя	1	
10 Ферзь против ладьи и слона	1	
11 Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня	1	
12 Конь против ферзя, ладьи, слона	1	
13 Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки	1	
14 Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1	
15 Король. Место короля в начальном положении. Ход короля	1	
16 Король против других фигур	1	
Раздел 3. Шах	2	
17 Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1	
18 Открытый шах. Двойной шах	1	
Раздел 4. Мат	5	
19 Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	1	
20 Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1	
21 Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур	1	
22 Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1	
23 Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1	
Раздел 5. Шахматная партия	3	
24 Игра всеми фигурами из начального положения	1	
25 Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта	1	
26 Демонстрация коротких партий	1	
Раздел 5. Повторение программного материала	6	
27 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур.	1	
28 Шах, мат, пат. Начальное положение	1	
29 Рокировка. Взятие на проходе.	1	
30 Превращение пешки. Варианты ничьей	1	
31 Краткая история шахмат.	1	
32 Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1	

33-34 Резервные уроки. Шахматные задачи.	2	
--	---	--

2 год обучения

Тема раздела	Количество часов	Дата
Раздел 1. Повторение	2	
1 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение	1	
2 Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей	1	
Раздел 2. Шахматная нотация	3	
4 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1	
5 Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1	
6 Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1	
Раздел 3. Ценность шахматных фигур	4	
7 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	1	
8 Достижение материального перевеса	1	
9 Достижение материального перевеса. Способы защиты	1	
10 Защита	1	
Раздел 4. Техника матования одинокого короля	4	
11 Две ладьи против короля	1	
12 Ферзь и ладья против короля	1	
13 Ферзь и король против короля	1	
14 Ладья и король против короля	1	
Раздел 5. Достижение мата без жертвы материала	4	
15 Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	1	
16 Цугцванг	1	
17 Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	1	
18 Учебные положения на мат в два хода в дебюте	1	
Раздел 6. Шахматная комбинация	16	
19 Матовые комбинации. Тема отвлечения	1	
20 Матовые комбинации. Тема завлечения	1	
21 Матовые комбинации. Тема блокировки	1	
22 Тема разрушения королевского прикрытия	1	
23 Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	1	
24 Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1	
25 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения	1	
26 Тема уничтожения защиты. Тема связки	1	
27 Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1	
28 Тема превращения пешки	1	
29 Сочетание тактических приемов	1	
30 Патовые комбинации	1	
31 Комбинации навечный шах	1	
32 Типичные комбинации в дебюте	1	
33 Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры). Игровая практика	1	

34 Резервный урок	1	
-------------------	---	--

3 год обучения

Тема раздела	Количество часов	Дата
Раздел 1. Повторение	3	
1 Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей	1	
2 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1	
3 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии	1	
Раздел 2. Основы дебюта	12	
4 Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон	1	
5 Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика	1	
6 Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика	1	
7 Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Решение заданий. Игровая практика	1	
8 Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”	1	
9 Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	1	
10 Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”	1	
11 Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	1	
12 Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	1	
13 Связка в дебюте. Полная и неполная связка	1	
14 Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	1	
15 Решение заданий. Игровая практика	1	
Раздел 3. Основы миттельшпиля	16	
16 Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпили. Связка в миттельшпили. Двойной удар	1	
17 Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1	
18 Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации,	1	

ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки		
19 Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1	
20 Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1	
21 Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1	
22 Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1	
23 Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия	1	
24 Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1	
25 Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1	
26 Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи)	1	
27 Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1	
28 Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1	
29 Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1	
30 Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1	
31 Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1	
Раздел 4. Основы эндшпиля	2	
32 Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1	
33 Игровая практика	1	
34 Резервный урок	1	