
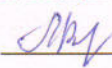



Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
"Яшкульская многопрофильная гимназия им. Хаглышевой Е. К"

<p>«РАССМОТРЕНО»</p> <p>Руководитель МО учителей начальных классов</p> <p> /Капашева Г.Т./</p> <p>Протокол №1 от «<u>28</u>» <u>августа</u> 2024 г.</p>	<p>«СОГЛАСОВАНО»</p> <p>Заместитель директора по ВР МКОУ "ЯМГ им. Хаглышевой Е.К."</p> <p> /Романенко Л.В./</p> <p>от «<u>28</u>» <u>08</u> 2024 г.</p>	<p>«УТВЕРЖДЕНО»</p> <p>Директор МКОУ "ЯМГ им. Хаглышевой Е.К."</p> <p> /Тарлов Е.М./</p> <p>Приказ № <u>228</u> от «<u>2</u>» <u>09</u> 2024г.</p>
--	--	---

Программа внеурочной деятельности
Направление: спортивно - оздоровительное
«Шахматы»
1-4 класс
2024 – 2025 уч. год
Срок реализации: 3 года

Учитель физической культуры:
Бухаев Ц.Д. 2а3а4а кл

п. Яшкуль, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Шахматы» реализует спортивно-оздоровительное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

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.

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится по 1 часу в неделю во 2-4 классах.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные.

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

Личностные результаты освоения программы курса.

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

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

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

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

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

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

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

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

Предметные результаты освоения программы курса.

К концу учебного года дети 2 класса должны знать:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу учебного года дети 3 класса должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

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

К концу учебного года дети 4 класса должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

Содержание программы внеурочной деятельности «Шахматы»

Первый год обучения, 2 класс

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.

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

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«**Угадай**». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«**Большая и маленькая**». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

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

«**Да и нет**». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Мяч**». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

Дидактические игры и задания

«**Игра на уничтожение**» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«**Один в поле воин**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«**Лабиринт**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«**Перехитри часовых**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«**Сними часовых**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«**Кратчайший путь**». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«**Захват контрольного поля**». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«**Защита контрольного поля**». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«**Атака неприятельской фигуры**». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«**Двойной удар**». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

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

«**Защита**». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«**Выиграй фигуру**». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«**Ограничение подвижности**». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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.

Тематический план

Тема занятия	Кол-во часов		
	Всего	Теория	Практика
1. Шахматная доска	2	1	1
2. Шахматные фигуры	2		2
3. Начальная расстановка фигур.	1		1
4. Ходы и взятие фигур.	16		16
5. Цель шахматной партии..	9		9
6. Игра всеми фигурами из начального положения.	4		4
Итого	34	1	33

Тематическое планирование курса «Шахматы», 2 класс

№	Тема занятия	Формы занятий
1.	1. Шахматная доска (2 часа) Знакомство с шахматной доской	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».
2.	Шахматная доска	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки».
3 - 4.	2. Шахматные фигуры (2 часа). Знакомство с шахматными фигурами	Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране».
5.	3. Начальная расстановка фигур. (1 час). Начальное положение	Дидактические задания и игры
6.	4. Ходы и взятие фигур. (16 часов) Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	Дидактические задания и игры
7.	Ладья в игре.	Дидактические задания и игры
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Дидактические задания и игры
9.	Слон в игре.	Дидактические задания и игры
10.	Ладья против слона.	Дидактические задания и игры
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Дидактические задания и игры
12.	Ферзь в игре.	Дидактические задания и игры
13.	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания и игры
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Дидактические задания и игры
15.	Конь в игре.	Дидактические задания и игры
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	Дидактические задания и игры
17.	Знакомство с пешкой.	Дидактические задания и игры
18.	Пешка в игре.	Дидактические задания и игры
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Дидактические задания и игры
21.	Король против других фигур.	Дидактические задания и игры
22-23.	5. Цель шахматной партии. (9 часов) Шах.	Дидактические задания и игры
24-25.	Мат.	Дидактические задания и игры
26-27.	Ставим мат.	Дидактические задания и игры
28.	Ничья, пат.	Дидактические задания и игры
29-30.	Рокировка.	Дидактические задания и игры
31.	6. Игра всеми фигурами из начального положения. (4 часа) Шахматная партия.	Дидактические задания и игры
32.	Шахматная партия.	Дидактические задания и игры
33-34	Повторение программного материала.	Викторина. Игра всеми фигурами из начального положения.

Второй год обучения, 3 класс

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.

Тематический план

Тема занятия	Кол-во часов		
	Всего	Теория	Практика
Повторение изученного материала.	2		2
1. Краткая история шахмат	1	1	
2. Шахматная нотация	2		2
3. Ценность шахматных фигур	4		4
4. Техника матования одинокого короля	4		4
5. Достижение мата без жертвы материала	3		3
6. Шахматная комбинация	15	2	13
Повторение программного материала (3 часа)	3		3
Итого	34	3	31

Тематическое планирование курса «Шахматы», 3 класс

№	Тема занятия	Форма занятий
1.	Повторение изученного материала. (2 часа) Повторение изученного материала.	Игровая практика
2.	Повторение изученного материала.	Дидактические игры и задания
3.	1. Краткая история шахмат (1 час)	
4.	2. Шахматная нотация.(2 часа) Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Игровая практика
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	Игровая практика
6.	3. Ценность шахматных фигур.(4 часа) Сравнительная сила фигур.	Игровая практика
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Дидактические игры и задания
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Дидактические игры и задания
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	Игровая практика.
10.	4. Техника матования одинокого короля.(4 часа) Две ладьи против короля.	Игровая практика.
11.	Ферзь и ладья против короля.	Игровая практика.
12.	Ферзь и король против короля.	
13.	Ладья и король против короля.	Игровая практика
14.	5. Достижение мата без жертвы материала (3 часа) Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	Дидактические игры и задания
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Игровая практика.
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Игровая практика.
17.	6. Шахматная комбинация.(15 часов) Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	Игровая практика.
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Игровая практика.
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Игровая практика.
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Игровая практика.
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	Игровая практика.
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	Игровая практика.
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального	Игровая практика.

	перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	Игровая практика.
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Игровая практика.
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Игровая практика.
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Игровая практика.
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	Игровая практика.
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	Игровая практика.
30.	Типичные комбинации в дебюте.	Игровая практика.
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Игровая практика.
32-34	Повторение программного материала (3 часа)	Игровая практика.

Третий год обучения, 4 класс

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

Дидактические задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Тематический план

Тема занятия	Кол-во часов		
	Всего	Теория	Практика
1. Повторение изученного материала	4		4

2. Основы дебюта	26	10	16
Повторение программного материала	4		4
Итого	34	10	24

Тематическое планирование курса «Шахматы», 4 класс

№	Тема занятия	Форма занятий
1-4	Повторение изученного материала (4 часа).	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат.” Игровая практика
5	ОСНОВЫ ДЕБЮТА (26 часов). Двух- и трехходовые партии.	Дидактические игры и задания Игровая практика
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	Дидактические игры и задания Игровая практика
7-8	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Дидактические игры и задания Игровая практика
9-10	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	Дидактические игры и задания Игровая практика
11-12	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Дидактические игры и задания Игровая практика
13-14	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	Дидактические игры и задания Игровая практика
15-16	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Дидактические игры и задания Игровая практика
17-18	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	Дидактические игры и задания Игровая практика
19-20	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Дидактические игры и задания Игровая практика
21-22	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	Дидактические игры и задания Игровая практика
23-24	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Дидактические игры и задания Игровая практика
25-26	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Дидактические игры и задания Игровая практика
27-28	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	
29-30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Игровая практика
31-34	Повторение программного материала (4 часа)	Игровая практика

Учебно-методическое обеспечение

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994.
3. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

4. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
5. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
6. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 1985.
7. Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993.
8. Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991.

Материально - техническое оборудование

Компьютер

Мультимедийный проектор

Интерактивная доска

Коробки с деревянными шахматами

Коробки с магнитными шахматами