

## 1. Пояснительная записка.

Рабочая программа к курсу «Шахматы» составлена на основе программы шахматного образования в школе под редакцией И.Г. Сухина. Программа предназначена для обучающихся 4-х классов и составлена в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования. Курс рассматривается, как система постепенно усложняющихся занимательных заданий и дидактических игр, позволяющих сформировать у детей внутренний план действий — способность действовать в уме.

1. *Авербах Ю.* “Что нужно знать об эндшпиле”. / М.: ФиС, 1979.
2. *Авербах Ю., Бейлин М.* Путешествие в шахматное королевство. / М.: ФиС, 1972.
3. *Весела И., Веселы И.* Шахматный букварь. / М.: Просвещение, 1983.
4. *Гончаров В.* Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольников шахматной игре. / М.: ГЦОЛИФК, 1984.
5. *Гришин В.* Малыши играют в шахматы. / М.: Просвещение, 1991.
6. *Гришин В., Ильин Е.* Шахматная азбука. / М.: Детская литература, 1980.
7. *Журавлев Н.* Шаг за шагом. / М.: ФиС, 1986.
8. *Зак В., Длуголенский Я.* Я играю в шахматы. / Л.: Детская литература, 1985.
9. *Сухин И.* Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.
10. *Сухин И.* Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей.

Программа рассчитана на 34 часа.

## 2. Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

- *Определять и высказывать* простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

#### **Регулятивные УУД:**

- **Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- **Проговаривать** последовательность действий.
- Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

#### **Познавательные УУД:**

- Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: **делать** выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

#### **Коммуникативные УУД:**

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать и понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования)

Определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.

**. К концу четвертого года обучения дети должны *знать*:**

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

**К концу четвертого года обучения дети должны *уметь*:**

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
  
- точно разыгрывать простейшие окончания; Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды

## **2.Содержание курса внеурочной деятельности.**

**1.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.

### *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 виды деятельности:** расстановка фигур перед шахматной партией, демонстрация коротких партий, рокировка, игровая практика.

#### **Основные формы и средства обучения:**

- Практическая игра.(групповая)
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.(группами и индивидуально)
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения

#### 4. Календарно-тематическое планирование

№	Дата	Тема учебного занятия	Всего часов	Содержание деятельности	
				Теория	Практика
<b>Основы миттельшпиля (30ч.)</b>					
1		Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
2		Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
3		Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
4		Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
5		Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
6		Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
7		Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
8		Другие темы комбинаций и сочетание	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая

		тематических приемов.			
9		Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
10		Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
11		Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
12		Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
13		Игровая практика	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
14		Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
15		Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
16		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
17		Решение заданий. Игровая практика	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
18		Матование двумя слонами (простые случаи).	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
19		Матование слоном и конем (простые случаи)	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая

20		Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
21		Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
22		Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
23		Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
24		Решение заданий. Игровая практика.		0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
25		Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
26		Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
27		Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
28		Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
29		Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая



30		Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
<b>Основы эндшпиля (2ч.)</b>					
31		Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
32		Игровая практика	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
<b>Повторение (2ч.)</b>					
33		Повторение программного материала	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая
34		Повторение программного материала	1	0,5 фронтальная	0,5 индивидуальная, групповая

#### 4. Календарно-тематическое планирование

№	Дата	Тема учебного занятия	Все-го ча-сов	Содержание деятельности	
				Теория	Практика
<b>Основы миттельшпиля (30ч.)</b>					
1	06.09	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1	Основные правила игры в миттельшпиле.	Игра «Мат в два хода»

2	13.09	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1	Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).	Игра «Чем бить фигуру?»
3	20.09	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1	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	«Выигрыш материала» . Игровая практика
4	27.09	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1		
5	04.10	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1		“Мат в три хода”. Белые начинают и дают мат в три хода.

				перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.	
6	11.10	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение.	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты
7	18.10	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1		Темы комбинаций и сочетание тематических приемов.
8	25.10	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1		
9	01.11	Решение заданий. Игровая практика.	1		Решение заданий. Игровая практика.

10	15.11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1	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.	Комбинации на вечный шах
11	22.11	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1		«Сделай ничью”. Игровая практика
12	29.11	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1		Игровая практика “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
13	06.12	Игровая практика	1		
14	13.12	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1		Простые случаи игры Ферзя и Ладьи
15	20.12	Решение заданий. Игровая практика.	1		Решение заданий. Игровая практика.
16	27.12	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1		Ферзь против слона
17	17.01	Решение заданий. Игровая практика	1		Решение заданий. Игровая практика
18	24.01	Матование двумя слонами (простые	1		Простые случаи матования

		случай).		Матование двумя слонами	
19	31.01	Матование слоном и конем (простые случаи)	1		Простые случаи матования
20	07.02	Решение заданий. Игровая практика.	1		Шахматные миниатюры и инсценировки
21	14.02	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1	Матование двумя слонами	
22	21.02	Решение заданий. Игровая практика.	1		Решение заданий.
23	28.02	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1		Игровая практика. Оппозиция.
24	07.03	Решение заданий. Игровая практика.			Игровая практика.
25	14.03	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.	Пешка и король. Сравнение. Игровая партия
26	21.03	Решение заданий. Игровая практика.	1	Двойной удар.	Игровая практика
27	04.04	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1	Открытое нападение.	Ход пешкой
28	11.04	Решение заданий. Игровая практика.	1	Открытый шах.	“Мат в два хода”. Белые начинают и дают

				Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, разрушения королевского прикрытия,	мат в два хода.
29	18.04	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1	освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, "рентгена",	"Выигрыш или ничья?". Нужно определить, выиграно ли данное положение.

				перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.	
30	25.04	Решение заданий. Игровая практика.	1	Подготовка к разбору заданий	Игровая практика. «Сделай ничью»
<b>Основы эндшпиля (2ч.)</b>					
31	02.05	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1	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 слоном и конем	“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
32	16.05	Игровая практика	1		“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.



				<p>(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.</p>	
--	--	--	--	--	--

<b>Повторение (1ч.)</b>					
33	23.05	Повторение программного материала	1	Повторение	“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей. Игровая практика.

