

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 59»
г. Барнаула

ПРИНЯТО

на заседании
Педагогического совета
Протокол № 12
от 29.08.2022г



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «СОШ
№59»

____ Д.А.Ясафов
Приказ № 246-р
от 29.08.2022г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Шахматы»
(1-4 класс)

Руководитель курса внеурочной деятельности:
Бахарева Александра Александровна

2022-2023 уч. г.

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» (1, 2 и 3 год обучения) составлена для обучающихся 1–4 классов МБОУ «СОШ № 59» на 2022-2023 учебный год в соответствии с:

- Федеральным законом «Об Образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273 ФЗ;
- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897 (Зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 1 февраля 2011 г. регистрационный № 19644);
- Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 г. № 189 об утверждении СанПин 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», (Зарегистрировано в Минюсте РФ 3 марта 2011 г. № 19993);
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального образовательного стандарта общего образования»;
- Письмом Министерства образования РФ от 2.04.2002 г. № 13-51-28/13 «О повышении воспитательного потенциала общеобразовательного процесса в ОУ»;
- Основной образовательной программой НОО МБОУ «СОШ № 59».

Актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Шахматы сильны еще и тем, что существуют для всех!

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 мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитание потребности в здоровом образе жизни.

Общая характеристика курса

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

Шахматы в начальной школе открывают широкие возможности и для кружковой работы, поднимают ее на новый качественный уровень, положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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

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.

Средства реализации программы:

- учебно-тематические планы
- методические указания и методическое обеспечение программы
- сборники задач
- шахматная литература

Место внеурочной деятельности в плане

В соответствии с образовательной программой на 2022 – 2023 учебный год на реализацию курса «Шахматы» (внеурочная деятельность) в 1-4 классах отведено по 34 часа, из расчета 1 учебный час в неделю.

Ценностные ориентиры содержания курса

Уникальность и значимость курса определяются нацеленностью на духовно – нравственное воспитание и развитие способностей, творческого потенциала ребенка, формирования пространственного мышления, интуиции. Овладения основами мыслительной творческой деятельности помогут школьникам при освоении учебных дисциплин.

Педагогический контроль

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный

путь развития. На основе полученной информации вносятся соответствующие коррективы в учебный процесс.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно *оценить* как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД:

- определять, различать и называть шахматные фигуры,
- конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме и самостоятельно играть фигурами в совокупности и в отдельности.
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного.
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы;

Регулятивные УУД:

- уметь расставлять шахматные фигуры.
- умение излагать мысли в четкой логической последовательности, анализировать ситуацию и самостоятельно решать элементарные задачи на мат в один ход.
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;

Коммуникативные УУД:

- уметь работать в паре и в коллективе.
- уметь работать над решением шахматных задач в команде.

Предметные результаты освоения программы курса:

К концу 1 года обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, вечный шах, двойной удар;
- названия шахматных фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры, обозначения ходов при записи партии.

К концу 1 года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- вести запись партии;
- разыграть шахматную партию от начала и до конца без нарушений правил шахмат;
- рокировать, объявлять шах, ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- проводить элементарные комбинации на двойной удар в 1-2 хода.

К концу 2 года обучения дети должны знать:

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

К концу 2 года обучения 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 3 года обучения дети должны знать:

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

К концу 3 года обучения дети должны уметь:

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

Материально-техническое обеспечение

Учебное оборудование:

Демонстрационная магнитная шахматная доска – 1 шт.

Комплект магнитных шахматных фигур – 1 шт.

Комплекты шахматных фигур с досками – 1 комплект на двух учеников.

Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц.

Технические средства:

Компьютер

Мультимедийный проектор

Интерактивная доска

Тематическое планирование 1 год обучения

№	тема	Кол-во часов
1	Шахматная доска.	4
2	Шахматные фигуры.	9
3	Начальная расстановка фигур.	4

4	Ходы и взятие фигур.	8
5	Цель шахматной партии.	5
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	4
	Всего	34

Тематическое планирование 2 год обучения

№	тема	Кол-во часов
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	3
2	Основы дебюта.	9
3	Основы миттельшпиля.	10
4	Основы эндшпиля.	12
	Всего	34

Тематическое планирование 3 год обучения

№	тема	Кол-во часов
1	Повторение изученного материала	4
2	Основы дебюта.	12
3	Основы миттельшпиля.	12
4	Основы эндшпиля.	6
	Всего	34

Содержание курса (1 год обучения)

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. 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.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

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.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «**Каждый ферзь любит свой цвет**». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

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)

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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

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. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

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.

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.

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ КУРСА (1 год обучения)

Программой предусматривается 33 занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс такие темы: “Шахматная доска”, “Шахматные фигуры”, “Начальная расстановка фигур”, “Ходы и взятие фигур”, “Цель шахматной партии”, “Игра всеми фигурами из начального положения”. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Урок 1. Волшебный мир шахмат.

Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат, их место в мировой культуре. Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнеры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтالي, вертикали, диагонали. Фигуры и пешки. В какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не ошибиться. «Ферзь – любит свой цвет, а король – чужой цвет».

Урок 2. Шахматная нотация.

Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как пересечение вертикали и горизонтали. Диаграмма. Центр и угловые поля.

Урок 3. Ладья и слон.

Ладья: как ходит и бьет белые фигуры соперника ладья. Вертикали и горизонтали на шахматной доске. Слон: как ходит и бьет слон. Чернопольные и белопольные слоны – разноцветные и одноцветные слоны. Диагонали.

Урок 4. Нападение и взятие.

Нападение на фигуру или пешку соперника. Линия действия фигуры. Как напасть на неприятельскую фигуру. Как определить, какая фигура находится под боем.

Урок 5. Пешка.

Пешка – душа шахматной партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка.

Урок 6. Король.

Король: как ходит и бьет фигуры противника (незащищенные!) король. Король – самая главная фигура.

Урок 7. Ферзь

Ферзь: как ходит и бьет ферзь. Ферзь, ладья, слон - дальнобойные фигуры. Ферзь самая сильная фигура.

Урок 8. Конь.

Конь: как ходит и бьет. Как выглядит фигура (внешнее сходство с настоящими лошадьми) по сравнению с другими фигурами абстрактного дизайна.

Урок 9. Ценность фигур.

Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «весят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Король бесценен. Понятие о выгодном и невыгодном размене.

Урок 10. Особые ходы пешки

Превращения пешки после достижения последней горизонтали. «Пешка идет в .. ферзи». Процедура превращения: поставить пешку на последнюю горизонталь, а затем поменять на выбранную фигуру того же цвета. Взятие на проходе, битое поле.

Урок 11. Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур.

Как ходят и бьют все фигуры и пешка, сравнительная ценность фигур – игра «шахматный базар»

Урок 12. Коррекционное занятие.

Турнир по пешечным шахматам (в игре участвуют только пешки и короли)

Урок 13. Защита от нападения.

Способы защиты от нападения: отход, защита с помощью другой фигуры (перекрытие), уничтожение атакующей пешки или фигуры.

Урок 14. Шах и защита от него.

Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха: отход короля, перекрытие линии атаки, взятие атакующей фигуры или пешки.

Урок 15. Мат.

Цель шахматной партии. Что такое мат. Отличие мата от шаха. Как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Сдача партии в проигранной позиции.

Урок 16. Простейшие матовые конструкции.

Стандартные позиции: мат по последней (первой) горизонтали; мат ферзём, которого поддерживают слон, конь, ладья, король и пешка. Король на краю и в углу доски, поля для отступления.

Урок 17. Пат. Ничья.

Что такое ничья. Разновидности ничьей. Недостаток материала для выигрыша с обеих сторон. Определение пата, чем отличается пат от мата. Соглашение на ничью. Вечный шах. Троекратное повторение позиции. Правило 50 ходов.

Урок 18. Повторение: задания на шах, мат и пат.

Повторение материала предыдущих уроков о шахе, мате, пате. Практический материал для тренировки.

Урок 19. Коррекционное занятие или турнир по шахматам.

Важны – без четкого усвоения их учениками невозможно продолжать обучение. Уроки 18 и 19 помогают «подтянуть» отстающих. А для самых сильных учеников можно организовать в этот день небольшой турнир.

Урок 20. Особый ход – рокировка.

Определение и роль рокировки. Рокировать можно только один раз за партию. Виды рокировок: короткая и длинная. Как делается рокировка. Когда можно рокироваться. Как записывается ход рокировка.

Урок 21. Двойной удар.

Что такое двойной удар. Кто может нанести двойной удар. Коневая вилка. Двойные удары ферзём, ладьёй, слоном, пешкой, королём. Самый опасный двойной удар – с нападением на короля соперника.

Урок 22. Мат королем и ферзем.

Стандартная связка «король + ферзь» против короля соперника. Когда могут встречаться такие позиции. Метод оттеснения короля в угол совместными усилиями. Патовые ловушки.

Урок 23. Мат ферзем и ладьей.

Связка «ферзь + ладья». На каких стадиях игры могут встречаться матовые атаки ферзём и ладьёй. Внимательная игра помогает избежать пата.

Урок 24. Мат двумя ладьями.

Матование двумя ладьями одинокого короля. Линейный мат. Оттеснение короля на последнюю горизонталь. Мат по седьмой (второй) горизонтали при стеснённом положении короля.

Урок 25. Повторение: матование одинокого короля разными фигурами.

Повторение различных способов матования короля: ферзём и королём; ферзём и ладьёй, двумя ладьями

Урок 26. Коррекционное занятие или турнир.

Проведение шахматных партий от начала до конца. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).

Урок 27. Правила поведения во время игры.

Принятые правила поведения во время шахматной партии. Приветствие соперника, рукопожатие. Соблюдение тишины. Предложение ничьей. Правило «тронул – ходи». Как поправить фигуру на доске. Корректное совершение хода.

Урок 28. Шахматные часы.

Отличие шахматных часов от обычных. Устройство часов и принципы игры с часами. Правильное расположение часов на столике. Флажок (на механических часах). Контроль времени. Цейтнот.

Урок 29. Запись партии.

Отличие длинной нотации от короткой нотации. Сокращённые названия фигур, символы шаха, мата, взятия, короткой и длинной рокировки. Как записывают ходы пешки. Пример записи партии.

Урок 30. Вилка.

Двойной удар конём – коневая вилка. На какой стадии встречаются такие удары. Внимание к коням соперника помогает избежать попадания под вилку. Шах с выигрышем фигуры.

Урок 31. Сквозной удар.

Что такое сквозной удар. Когда может возникнуть возможность для двойного удара. Предпосылки для двойного удара.

Урок 32. Повторение- итоговый тест.

Решение заданий: атака, защита, выгодный обмен, защита от шаха, мат, пат, двойное нападение, сквозной удар, запись партии. Повторение: стандартные позиции и приёмы игры.

Урок 33. Подведение итогов года. Турнир по окончании обучения.

Шахматная викторина. Вручение сертификатов «Я умею играть в шахматы».

Содержание *второго* года обучения

предусматривает 34 урока (из расчета один урок в неделю). Учебный курс состоит из пяти тем. На каждом занятии изучается теоретический шахматный материал и более углубленно прорабатываются отдельные подтемы. Предполагается, что во время первого года обучения школьники освоили базовые сведения о шахматной игре: ходы фигур и пешек, узнали их абсолютную и относительную ценность, выучили шахматную нотацию, узнали, что такое шах, мат и пат, познакомились с основными тактическими приемами. Материал второго года обучения поможет закрепить и углубить приобретённые ранее знания.

Примерная тематика курса

1. **Основные тактические приёмы.** Повторение и закрепление материала первого года обучения: двойной удар различными фигурами и пешкой, полная и неполная связка, методы защиты от связки. Тактические приёмы сквозной удар, отвлечение, завлечение, перегрузка, уничтожение защиты, вскрытое нападение, вскрытый шах, западня для фигур. Промежуточный ход. Совершенствование умения действовать в уме (совершенствование техники расчёта вариантов). *Дидактические игры и задания.*

- II. **Матование одинокого короля.** Мат королём и ладьёй. Мат двумя слонами. Патовые ловушки. Бесшаховый метод оттеснения короля. Выжидательный ход («потеря темпа»). *Дидактические игры и задания.*
- III. **Основные принципы игры в окончании.** Ближняя и дальняя оппозиция. Активный король. Метод отталкивания плечом. Отдалённая проходная, защищённая проходная. Методы игры в эндшпиле «Король и пешка против короля» (проведение пешки в ферзи). Понятие крепости в эндшпиле. Квадрат проходной пешки. Составление элементарного плана игры. *Дидактические игры и задания.*
- IV. **Основные принципы игры в дебюте и миттельшпиле.** Борьба за центр. Развивайся сам и мешай развиваться сопернику! Слабость пункта t7 (f2) - повторение и закрепление материала. Методы использования перевеса в развитии. Основные сведения о теории шахматных дебютов. Итальянская партия, защита двух коней. Что такое гамбит. Королевский гамбит. Северный и центральный гамбиты. Составление элементарного плана игры. *Дидактические игры и задания.*
- V. **Совершенствование навыков атаки на короля.** Атака на короля, лишённого пешечного прикрытия. Комбинации на тему «В;шш» - жертва материала ради разрушения пешечного прикрытия короля. Типовые схемы матовых комбинаций при атаке застрявшего в центре короля и при атаке позиции рокировки. Западня для короля. *Дидактические игры и задания.*

К концу учебного года дети должны знать:

- основные тактические приёмы: двойной удар, связка, методы защиты от связки, сквозной удар, завлечение, отвлечение, перезагрузка, уничтожение защиты, перекрытие, взлом, вскрытое нападение, промежуточный ход, западня;
- базовые сведения о пешечных окончаниях: ближняя и дальняя оппозиция, отдалённая проходная, защищённая проходная, прорыв, правило квадрата, метод отталкивания плечом;
- базовые сведения о методах разыгрывания дебюта, основные принципы разыгрывания королевского, северного и центрального гамбитов;

К концу учебного года дети должны уметь:

- проводить более сложные (по сравнению с первым годом обучения) комбинации на двойной удар, на выигрыш либо спасение связанной фигуры, на спёртый мат, завлечение, отвлечение, перегрузку и т.н. в 2-3 и более ходов;
- поставить мат в окончании «король и ладья против одинокого короля», «король и два слона против одинокого короля»;
- дать оценку (выигрыш, проигрыш или ничья) любой позиции «король и пешка против короля» при ходе каждой из сторон;
- составлять элементарные планы на разных стадиях партии;
- разыгрывать дебют в соответствии с основными принципами игры в дебюте.

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ КУРСА (2 год обучения)

Урок 1. Двойной удар пешкой, слоном, ладьей.

Повторение материала первого года обучения: шахматные термины, шахматная нотация, ходы фигур, шах и мат. Двойной удар как один из основных тактических приёмов (повторение и более сложные примеры). Дидактические задания «Нанеси двойной удар».

Урок 2. Двойной удар ферзём

Повторение материала первого года обучения и более сложные примеры. Ферзь - мобильная и мощная фигура. Дидактические задания «Нанеси двойной удар ферзём».

Урок 3. Двойной удар конём – вилка.

Повторение материала первого года обучения и более сложные примеры. Конь - самая «хитрая» фигура на шахматной доске. Дидактические задания «Нанеси двойной удар конём».

Урок 4. Сквозной удар – шампур.

Тактический приём «Сквозной удар» как разновидность одновременного нападения на две неприятельские фигуры. Примеры применения сквозного удара на разных стадиях партии. Дидактические задания «Нанеси сквозной удар».

Урок 5. Связка.

Повторение материала первого года обучения: полная и неполная связка, давление на связку. Роль связки в шахматах. Более сложные примеры связки. Дидактические задания «Выиграй с помощью связки».

Урок 6. Защита от связки.

Повторение материала первого года обучения: защита от связки, развязывание, мат Легалья. Различные методы защиты от связки. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 7. Мат «по линейке».

Линейный мат. Мат по восьмой (первой) горизонтали. «Форточка» для короля. Комбинации на линейный мат. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 8. Мат королём с ладьей.

Метод оттеснения короля в угол. Оппозиция. Выжидательный ход. Патовые ловушки. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 9. Голый король.

Атака на короля, лишённого пешечного прикрытия. Значение открытых линий для атаки. Взаимодействие фигур. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 10. Взлом.

Жертва материала ради разрушения пешечно-фигурного прикрытия неприятельского короля. Открытые линии для атаки, взаимодействие фигур. Дидактические задания «Взломай позицию неприятеля!»

Урок 11. Два могучих слона.

Мат двумя слонами. Метод оттеснения короля в угол. Патовые ловушки. Сила двух слонов в открытой позиции, их взаимодействие. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 12. Завлечение.

Тактический приём «Завлечение». Комбинации на завлечение в сочетании с другими тактическими приёмами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 13. Отвлечение.

Тактический приём «Отвлечение». Комбинации на отвлечение в сочетании с другими тактическими приёмами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 14. Перегрузка

Тактический приём «Перегрузка». Комбинации на перегрузку в сочетании с другими тактическими приёмами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 15. Слабый пункт f7 (f2).

Повторение материала первого года обучения - самый слабый пункт в начальной позиции, опасная диагональ. Два основных правила разыгрывания дебюта. Учебные партии на использование слабости пункта f7. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 16. Дебют – перевес в развитии.

Учебные партии на использование перевеса в развитии (Морфи - консультанты, атака Греко и др.). Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 17. Проверь себя!

Повторение программного материала первого полугодия. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 18. Вскрытое нападение.

Тактический приём «Вскрытое нападение». Вскрытый шах как разновидность вскрытого нападения. Комбинации на вскрытое нападение в сочетании с другими тактическими приёмами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 19. Промежуточный ход.

Тактический приём «Промежуточный ход». Промежуточный шах. Лишний темп, запасной темп. Значение промежуточного хода при проведении различных комбинаций. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 20. Уничтожение защиты. Перекрытие.

Тактические приёмы «Уничтожение защиты» и «Перекрытие». Комбинации на уничтожение защиты и перекрытие в сочетании с другими тактическими приёмами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 21. Проходные пешки.

Пешки на пороге превращения. Отвлечение блокирующей фигуры. Комбинации на проведение пешек в ферзи в сочетании с другими тактическими приёмами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 22. Прорыв.

Типовые комбинации на прорыв в пешечном, коневом и других видах эндшпиля. Жертва ради проведения пешки в ферзи. Комбинации на пешечный прорыв в сочетании с другими тактическими приёмами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 23. Проведение пешки в ферзи.

Базовые сведения об эндшпиле «Король и пешка против короля». Оппозиция - повторение и закрепление материала. Ближняя и дальняя оппозиция. Патовые ловушки. Понятие о крепости. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 24. Правило квадрата. Отталкивание плечом.

Квадрат проходной пешки. Помехи на пути короля. Блуждающий квадрат, или «штаны». Метод отталкивания плечом. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 25. Реализация лишней пешки. Отдалённая проходная. Активный король.

Составление плана игры в окончании. Понятие об отдалённой проходной пешке. Защищённая проходная. Понятие об активном и пассивном короле. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 26. Переход в пешечный Эндшпиль.

Размен всех фигур как один из методов реализации материального и/или позиционного перевеса. Техника расчёта вариантов. Отложенный размен. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 27. Комбинация на вечный шах.

Упорство в защите худших позиций как неперемное условие для шахматного роста. Жертва материала ради достижения вечного шаха. Комбинации на вечный шах в сочетании с другими тактическими приёмами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 28. Патовые комбинации.

Шахматные «поддавки». Бешеная ладья. Бешеный ферзь. Комбинации на пат в сочетании с другими тактическими приёмами. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 29. Западня.

«Техника безопасности» для фигур. Ограничение подвижности фигуры. Атака на малоподвижную и неподвижную фигуру. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 30. Западня для ферзя.

Преждевременный выход ферзя в игру, погоня за выигрышем материала, «пешкоедство» в дебюте. Атака на малоподвижного и неподвижного ферзя. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 31. Западня для короля.

Спёртый мат (повторение). Атака на малоподвижного и неподвижного короля. Типовые матовые конструкции. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 32. Королевский гамбит.

Понятие о теории дебютов. Гамбит. Плюсы и минусы королевского гамбита. Учебные партии на королевский гамбит. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 33. Центральный и северный гамбиты.

Жертва одной или двух пешек в дебюте за инициативу. Плюсы и минусы центрального и северного гамбитов. Учебные партии. Дидактические задания «Как бы ты сыграл?»

Урок 34. Проверь себя!

Повторение основных сведений, полученных детьми во время второго года обучения шахматам: основные тактические приёмы, базовые знания об элементарных окончаниях (проведение пешки в ферзи, оппозиция, матование ладьёй, матование двумя слонами). Составление плана игры. Понятие о теории дебютов. Совершенствование техники расчёта вариантов. Закрепление полученных знаний и приобретённых умений с помощью дидактических упражнений.

Содержание *третьего* года обучения

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения. На основе ранее приобретённых знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Примерная тематика курса (3 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. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание — пешкоедов. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

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

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

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

«Выведи фигуру». Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставить мат в 1 ход —повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«Выигрыш материала», «Накажи —пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

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

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

«Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

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

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

Дидактические задания

«Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

«Мат в 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

3. Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».

Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.

Дидактические задания

«**Мат в 2 хода**». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«**Мат в 3 хода**». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода.

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

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

«**Проведи пешку в ферзи**». Тут требуется провести пешку в ферзи.

«**Выигрыш или ничья?**» Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

«**Куда отступить королем?**» Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«**Путь к ничьей**». Точной игрой надо добиться ничьей.

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ КУРСА (3 год обучения)

Урок 1. Повторение пройденного материала.

Просмотр видеофильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Урок 2. Игровая практика. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.

Урок 3. Повторение пройденного материала.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).

Урок 4. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии.

Урок 5. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание «Мат в 1 ход» (на втором либо третьем ходу партии).

Урок 6. Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика. Решений заданий различной сложности.

Урок 7. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.

Урок 8. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата». Решение заданий. Игровая практика.

Урок 9. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Решение заданий. Игровая практика.

Урок 10. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание «Выведи фигуру». Игровая практика.

Урок 11. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?». Решение заданий. Игровая практика.

Урок 12. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Решение заданий. Игровая практика.

Урок 13. Безопасное положение короля. Рокировка. Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в 1 ход нерокированному королю», «Поставь мат в 2 хода нерокированному королю». Решение заданий. Игровая практика.

Урок 14. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки». Решение заданий. Игровая практика.

Урок 15. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание». Решение заданий. Игровая практика.

Урок 16. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Игровая практика.

Урок 17. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Игровая практика.

Урок 18. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.

Урок 19. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.

Урок 20. Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала». Решение заданий. Игровая практика.

Урок 21. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Решение заданий. Игровая практика.

Урок 22. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия. Решение заданий. Игровая практика.

Урок 23. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала». Решение заданий. Игровая практика.

Урок 24. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.

Урок 25. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия. Игровая практика.

Урок 26. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Выигрыш фигуры». Решение заданий. Игровая практика.

Урок 27. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика.

Урок 28. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика.

Урок 29. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Дидактическое задание «Квадрат». Игровая практика.

Урок 30. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий. Игровая практика.

Урок 31. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Решение заданий. Игровая практика.

Урок 32. 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». Решение заданий. Игровая практика.

Урок 33. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль. Решение заданий. Игровая практика.

Урок 34. Повторение и закрепление программного материала. Повторение основных сведений, полученных детьми во время третьего года обучения шахматам: основные тактические приёмы, базовые знания об элементарных окончаниях (проведение пешки в ферзи, оппозиция, матование ладьёй, матование двумя слонами). Составление плана игры. Понятие о теории дебютов. Совершенствование техники расчёта вариантов.

Список литературы

1. В. Барский. Шахматная школа для учителя. Методическое пособие для учителя. – М.: Библиотека РШФ, 2016. – 176 с.
2. В. Барский. Шахматная школа. Учебник для младших классов. Поляндрия, библиотека РШФ, 2016. – 96 с.
3. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". – Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 40 с.
4. Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.