

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Сысоевская средняя общеобразовательная школа им. С.П. Суворова»

Принято
на педсовете
от «26» августа 2021г
Протокол № 88-02

Утверждаю

Директор школы



/Зайцев Ю.А./

27 августа 2021г

**Дополнительная общеобразовательная спортивная программа
«Белая ладья»**

Художественно-эстетическая направленность

Возраст детей 6-10 лет

Срок освоения программы-4 года

Разработала- Л.Ю.Скулкина

учитель начальных классов

первой категории

Сысоево

2021г.

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального Государственного стандарта "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2011, 40 с.) - И.Г. Сухин

Актуальность

В условиях реализации новых государственных стандартов на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

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.

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

Цели программы:

- способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи курса:

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40 минут.

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

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

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

Организационно-педагогические условия

Занятия проводятся в соответствии с учебным планом внеурочной деятельности и Положением о внеурочной деятельности образовательного учреждения. Чтобы не допустить переутомления обучающихся, нервного истощения и статических перегрузок занятия проводятся в игровой форме с включением двигательного компонента в структуру занятия.

Общая характеристика курса

Обучение игре в шахматы во внеурочной деятельности выстроено на основе программы *факультативного курса «Шахматы – школе» автора И.Г. Сухина*, имеющей гриф «Рекомендовано Министерства образования российской Федерации».

Программой первого года обучения предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой 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.

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат. Учебный курс включает в себя шесть тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”, “Шахматная комбинация”. В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Программа третьего и четвертого года обучения предназначена для III и IV классов начальной школы. Материал выстроен на основе ранее приобретенных знаний и умений, где 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. Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”. В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

К концу 1 учебного года дети 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 1 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 2 учебного года дети должны знать:

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

К концу 2 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 3 учебного года дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;

- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль.

К концу 3 учебного года дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

К концу 4 учебного года дети должны знать:

- основные тактические приемы;
- что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу 4 учебного года дети должны уметь:

- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

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.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;

- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

Содержание программы

1 класс (33 часа;1 час в неделю)

Раздел №1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Раздел №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.

Раздел №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.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

2 класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Раздел №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.

Раздел №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.).

3класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 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.

4класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 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.

Раздел № 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 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 эндшпиле.

Календарно-тематическое планирование

1 класс (33 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности
	<u>1. Шахматная доска</u>	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование диалогов из сказки «Удивительные приключения на шахматной доске». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля шахматной доски. Шахматная доска и шахматные фигуры. Шахматные поля: белые, черные, квадратные. Расположение дос
1.	Знакомство с шахматной доской		

			партнерами.
2.	Шахматная доска		Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвостунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтальной линии. Количество горизонталей на шахматной доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикальной линии. Количество вертикалей на шахматной доске. Чередование белых и черных полей. Чередование горизонталей и вертикалей. Диагональ. Диагональ от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагональной линии. Центр. Форма центра шахматной доски. Количество полей в центре. Дидактические игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
	<u>2. Шахматные фигуры.</u>	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сурикова «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Угадай-ка», «Секрет», «Угадай», «Что общего?», «Белая и черная маленькая».
3.	Знакомство с шахматными фигурами		
4	Знакомство с шахматными фигурами		
	<u>3. Начальная расстановка фигур.</u>	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонтальными, вертикальными, диагональными и начальной расстановкой фигур.	Расстановка фигур перед шахматной доской. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Дидактические задания и игры «Да и нет», «Мяч».
5.	Начальное положение		
	<u>4. Ходы и взятие фигур.</u>	(Основная тема	Место ладьи в начальном положении

6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	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.	Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
7.	Ладья в игре.		Дидактические задания и игры «Контроль поля», «Защита поля», «Игра на уничтожение ладьи, две ладьи против одной ладьи, две ладьи против двух», «Ограничение подвижности».
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		Место слона в начальном положении. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
9.	Слон в игре.		Дидактические задания и игры «Контроль поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
10.	Ладья против слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Два слона против ладьи», «Взятие», «Защита», «Выиграй», «Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контроля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, ладья против двух слонов, ладья против двух слонов, слон против ладьи), «Ограничение подвижности».
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.		Место ферзя в начальном положении. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
12.	Ферзь в игре.		Дидактические задания и игры «Контроль поля», «Защита поля», «Игра на уничтожение».

			ферзя), «Ограничение подвиж
13.	Ферзь против ладьи и слона.		Дидактические задания и игры «Сними часовых», «Сними часовых», «Два против одной неприятельской фигуры», «Два против одного», «Взятие», «Защита», «Выиграй», «Захват контрольного поля», «Захват контрольного поля», «Игра на контрольном поле» (ферзь против ладьи, ферзь против слона), «Ограничение подвижности» (ферзь против ладьи и слона, сложное положение), «Ограничение подвижности»
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.		Место коня в начальном положении. Конь – легкая фигура. Взятие коня. Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Один против двух», «Кратчайший путь».
15.	Конь в игре.		Дидактические задания и игры «Сними часовых», «Сними часовых», «Два против одной неприятельской фигуры», «Два против одного», «Взятие», «Защита», «Выиграй», «Захват контрольного поля», «Захват контрольного поля», «Игра на контрольном поле» (конь против коня, два коня против одного коня, один конь против двух, два коня против одного), «Ограничение подвижности»
16.	Конь против ферзя, ладьи и слона.		Дидактические задания и игры «Сними часовых», «Сними часовых», «Два против одной неприятельской фигуры», «Два против одного», «Взятие», «Защита», «Выиграй», «Захват контрольного поля», «Захват контрольного поля», «Игра на контрольном поле» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности»
17.	Знакомство с пешкой.		Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, королевская пешка. Ход пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Один в поле воин».
18.	Пешка в игре.		Дидактические задания и игры «Сними часовых», «Сними часовых», «Два против одной неприятельской фигуры», «Два против одного», «Взятие», «Защита», «Выиграй», «Захват контрольного поля», «Захват контрольного поля», «Игра на контрольном поле» (пешка против пешки, пешка против коня, пешка против ладьи, пешка против слона), «Ограничение подвижности» (пешка против пешки)

			пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения «Ограничение подвижности»
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		Дидактические задания и игры «Сними часовых», «Сними часовых», «Два против неприятельской фигуры», «Два против», «Взятие», «Защита», «Выиграй», «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, пешка против ладьи, пешка против коня, пешка против слона), «Ограничение подвижности»
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.		Место короля в начальном положении. Взятие короля. Короля не берут. Его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).
21.	Король против других фигур.		Дидактические задания и игры «Сними часовых», «Сними часовых», «Два против неприятельской фигуры», «Два против», «Взятие», «Защита», «Выиграй», «Захват контрольного поля», «Игра на контрольном поле», «Игра на контрольном поле» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».
	<u>5. Цель шахматной партии.</u>	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	
22.	Шах.		Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Дидактические задания «Шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Мат шаха». Дидактическая игра «Шах».
23.	Шах.		
24.	Мат.		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, конем, пешкой. Мат в один ход.

25	Мат		ход ферзем, ладьей, слоном, и приемами). Дидактические задания «Мат», «Мат в один ход».
26.	Ставим мат.		Мат в один ход: сложные приемы с числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
27	Ставим мат.		
28.	Ничья, пат.		Отличие пата от мата. Варианты. Примеры на пат. Дидактические задания «Пат или не пат».
29.	Рокировка.		Длинная и короткая рокировка. Дидактическое задание «Рокировка».
30	Рокировка.		
	6. <u>Игра всеми фигурами из начального положения.</u>	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	
31.	Шахматная партия.		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как начинать шахматную партию). Дидактическое задание «Два хода».
32.	Шахматная партия.		Самые общие рекомендации по выбору разыгрывания дебюта. Игра в дебюте из начального положения. Дебюты коротких партий.
33.	Повторение программного материала.		Повторение программного материала. Викторина «В стране шахматных фигур из начального положения».

2 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности
	<u>Повторение изученного материала.</u>	Повторение программного материала.	Просмотр диафильма «Приключения в стране. Первый шаг в мире шахмат».

1.	Повторение изученного материала.	о материала, изученного за год обучения	горизонталь, вертикаль, диагональ, ц шахматных фигур. Шах, мат, пат. На положение. Игровая практика (игра в из начального положения).
2.	Повторение изученного материала.		Рокировка. Взятие на проходе. Превр Варианты ничьей. Самые общие реко принципах разыгрывания дебюта. За один ход. Демонстрация коротких па Дидактические игры и задания «Две целой армии», «Убери лишние фигур только белые», «Неотвратимый мат» практика.
	<u>1. Краткая история шахмат.</u>	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Происхождение шахмат. Легенды о Чатуранга и шатрандж. Шахматы про Европу. Просмотр диафильма «Книга мудрости. Второй шаг в мир шахмат» мира по шахматам. Игровая практика
3.	Краткая история шахмат.		
	<u>2. Шахматная нотация.</u>	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Обозначение горизонталей, вертикалей. Дидактические игры и задания «Назо «Назови горизонталь», «Назови диаг цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу практика. На этом занятии дети, дела проговаривают, какая фигура с како идет. Например: «Король с e1 – на e2
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.		
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.		
	<u>3. Ценность</u>	Ценность	Ценность фигур. Сравнительная сила

	<u>шахматных фигур.</u>	фигур.	Дидактические игры и задания» Кто армии равны». Достижение материал
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	Дидактические игры и задания «Выигрыш ферзя). Игровая практика.
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Способы защиты.	Достижение материального перевеса игры и задания» Выигрыш материала ладьи, слона, коня). Игровая практика.
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.		Достижение материального перевеса игры и задания «Выигрыш материала пешки). Способы защиты. Дидактические задания «Защита» (уничтожение атак уход из-под боя). Игровая практика.
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.		Защита. Дидактические игры и задания (защита атакованной фигуры другой перекрытие, контратака). Игровая пр
	<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>	Две ладьи против короля.	Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или па
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Ферзь и ладья против короля.	ход», «На крайнюю линию», «В угол «Ограниченный король», «Мат в два практика.
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или па
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.		ход», «На крайнюю линию», «В угол «Ограниченный король», «Мат в два практика.
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.		Ладья и король против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или па
			ход», «На крайнюю линию», «В угол «Ограниченный король», «Мат в два практика.

	<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	Учебные положения на мат в два хода Цугцванг. Дидактические игры и задания «Защита от мата». Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.		
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
	<u>6. Шахматная комбинация.</u>	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	Матовые комбинации. Темы комбинаций: отвлечение. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.		
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Типы матовых комбинаций:	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.		Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».		Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрывай материал». Игровая практика.
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Дидактические игры и задания «Выигрывай материал». Игровая практика.
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Дидактические игры и задания «Выигрывай материал». Игровая практика.
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзевый гамбит». Игровая практика.
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрывай материал». Игровая практика.
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Выигрывай ничью». Игровая практика.
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Выигрывай ничью». Игровая практика.

30.	Типичные комбинации в дебюте.		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
	<u>Повторение программного материала</u>	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения	
32.	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.
33.	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.
34.	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.

3 класс (34 часа; 1 час в неделю)