МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
муниципальное казённое общеобразовательное учреждение Куйбышевского района "Помельцевская основная общеобразовательная школа"

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
№ 1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
директором
МКОУ Помельцевской ООШ
Н.Я.Морозовой
Приказ №10-71 от 31.08.2026

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

кружок «Шахматы»

на 2026-2027 учебный год

Составитель: Арисова Е.М.

Учитель физической культуры

д. Помельцево,а 2026

Пояснительная записка

Так как формирование разносторонне развитой личности - сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе общеобразовательной школы, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом уроков 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, рассказов и др.

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

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

Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: “Разумом одерживать победу”.

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому **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.

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала. Программа интегрирована с графиком соревнований, что позволяет учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а так же выявить недостатки в подготовке. Занятия многообразны по своей форме – помимо лекций, бесед, игровых занятий и выполнения упражнений по пройденной теме, это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, турниры, игры различного типа на шахматную тематику, учащиеся готовят доклады по истории шахмат, проводятся анализы сыгранных на ответственных турнирах партий.

Цель программы – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

- познакомить с историей шахмат,
- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.
- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом,
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно,
- научить уважать соперника,
- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности,
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Программа предусматривает 34 часа по 1 часа в неделю. В кружке занимаются дети младшего школьного возраста. В кружок принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков по шахматной игре, по результатам которой учащиеся распределяются в ту или иную группу. В первой группе совершенствования занимаются ребята, знающие основы тактики и стратегии игры, владеющие фундаментальными знаниями по теории игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле, а также имеющие некоторый игровой опыт. Во второй группе

совершенствования занимаются учащиеся, уверенно владеющие тактическими приемами, умеющие выстраивать стратегические планы, знающие основные дебюты, имеющие опыт выступления в соревнованиях разного уровня и имеющие спортивный разряд по шахматам не ниже третьего.

Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности.

К концу обучения учащиеся должны ***знать***:

- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.
- 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;
- пользоваться шахматными часами.

уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия:

- **личностные результаты** – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;
- **метапредметные результаты** – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- **предметные результаты** – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной

научной картины мира.

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):

1. 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.

2. 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.

3. 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).

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Результаты проверки фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио

Основные формы и средства обучения:

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

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Подобная реализация программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” соответствует возрастным особенностям учащихся, способствует формированию личной культуры здоровья учащихся через организацию здоровьесберегающих практик.

Содержание программы кружка

Организационное занятие. Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Правила техники безопасности. Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности особенности психологической подготовки юного шахматиста.

Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие юные шахматисты мира.

Шахматная доска. Поля, линии, их обозначения. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция, запись позиции.

Практическая работа: тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

Шахматы – спорт, наука, искусство. Краткая история шахмат. Различные системы проведения шахматных соревнований. Геометрические мотивы траектории перемещения шахматных фигур. Ходы и взятие ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не».ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур. Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила ее выполнения.

Практическая работа: упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур.

Правила игры. Правила турнирного поведения. Правило «тронул-ходи». Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат». Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат». Сходства и различия понятии «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей.

Практическая работа: решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов.

Первоначальные понятия. Запись партий. Мат, ничья. Относительная ценность фигур.

Практическая работа: упражнения на запоминание правил шахматной нотации, игры с ограниченным набором фигур, простейшие этюды.

Тактика игры. Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.

Практическая работа: решение арифметических задач (типа «Укого больше?») и логических задач («типа «Какая фигура ценнее?»)

Стратегия игры. Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Эндшпиль. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач. Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. Ключевые поля. Правило квадрата. Этюд Рети. Роль аппозиции. Отталкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат.

Ладейный эндшпиль. Ладья и пешка против пешки. Позиция Филидора, принцип Тарраша, построение моста, активность фигур.

Практическая работа: отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

Дебют. Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок. Классификация дебютов. Мобилизация
. фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбит, пункт f2 (f7) в дебюте.

Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах.

Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.

Практическая работа: анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.

Конкурсы решения задач, этюдов. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса. Понятие о варианте. Логическая связка «если, то …». Открытая линия. Проходная
. пешка. Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля. Атака на короля. Централизация. Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонтально. Вскрытие и запирание линии. Блокада.

Сеансы одновременной игры. Проведение руководителем кружка сеансов одновременной игры с последующим разбором партий с кружковцами.

Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегия и тактика оттеснения одинокого короля на край
0. доски. Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. Управление качеством матования.

Практическая работа: решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.

Соревнования Показательные выступления наиболее успешных учащихся. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся.
1. Конкурс на решение шахматных задач; шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).

Итоговое занятие. Подведение итогов года. Планы на следующий год.

2.

Учебно-тематический план

	Количество часов				
	на теоретические занятия	**на практические занятия**	**на индивидуальные занятия**	**Итого**	
1.	Организационное занятие.	1			1
2.	Шахматы – спорт, наука, искусство.	1			1
3.	Правила игры.	1	1		2
4.	Первоначальные понятия.	1	1		2
5.	Тактика игры.	1	1	1	3
6.	Стратегия игры.	1	2		3
7.	Эндшпиль.	5	5	1	15
8.	Дебют.	2	3	1	6
9.	Конкурсы решения задач, этюдов.	2	2		4
10.	Сеансы одновременной игры.		2		2
11	Соревнования.		4		4
12	Итоговое занятие.	1			1

	Всего:	**14**	**17**	**3**	**34**

Календарно-тематическое планирование курса «Шахматы»

№ п/п	Тема занятия	Дата проведения	Содержание деятельности	
Шахматная доска и фигуры (3 ч)				
1	Шахматная доска.		Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	Регулятивные: контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном. Познавательные: построение логической цепочки рассуждений. Коммуникативные: потребность слушать учителя и вступать в диалог.
2	Шахматная доска.		Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".	Регулятивные: организация своего рабочего места для игры. Познавательные: овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями. Коммуникативные: участие в диалоге, умение слушать и понимать партнера по игре.
3	Шахматная доска.		Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	Личностные: формирование мотивации и интереса к учению. Регулятивные: организация рабочего места под руководством учителя. Познавательные: развитие внимания, наблюдательности. Коммуникативные: ответы на вопросы учителя, одноклассников.
Ходы и взятие фигур (13 ч)				
4	Шахматные фигуры		Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"	Личностные: формирование мотивации и интереса к учению. Регулятивные: организация рабочего места под руководством учителя. 6Познавательные: развитие внимания, наблюдательности. Коммуникативные: ответы на вопросы учителя, одноклассников.
5	Начальное положение		Расстановка фигур перед шахматной партией.	Личностные: формирование мотивации и интереса к учению.

			Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры.	Регулятивные: организация рабочего места под руководством учителя. Познавательные: развитие внимания, наблюдательности. Коммуникативные: ответы на вопросы учителя, одноклассников.
6	Ладья		Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	Личностные: формирование интереса к учению. Регулятивные: организация своего рабочего места, Познавательные: развитие внимания, наблюдательности Коммуникативные: потребность в общении, умение слушать, вступать в диалог
7	Ладья		Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".	Регулятивные: контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном. Познавательные: построение логической цепочки рассуждений. Коммуникативные: потребность слушать учителя и вступать в диалог.
8	Слон		Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.	Регулятивные: волевая саморегуляция, анализ объектов. Познавательные: установление причинно-следственных связей, построение логической цепочки рассуждений. Коммуникативные: потребность в общении с учителем и партнером по игре.
9	Слон		Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".	Личностные: развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками. Регулятивные: соотнесение выполненных заданий с образом. Познавательные: наблюдение и умение самостоятельно делать выводы. Коммуникативные: умение работать в паре.
10	Ладья против слона		Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять	Регулятивные: организация своего рабочего места для игры. Познавательные: овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями. Коммуникативные: участие в диалоге, умение слушать и

			под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".	понимать партнера по игре.
11	Ферзь		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	
12	Ферзь		Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".	Личностные: целостное восприятие происходящего. Регулятивные: организация своего рабочего места. Познавательные: развитие внимания, наблюдательности у детей. Коммуникативные: умение отвечать на вопросы учителя.
13	Ферзь против ладьи и слона.		Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".	Регулятивные: определение цели учебной деятельности самостоятельно и с помощью учителя. Познавательные: наблюдение, умение самостоятельно делать выводы. Коммуникативные: умение выполнять различные роли в шахматной игре.
14	Конь		Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь–легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт",	

			"Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".		
15	Конь		Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".	Личностные: освоение смысла учения. Регулятивные: умение определять цель учебной деятельности. Познавательные: развитие интереса к занятиям, внимания, наблюдательности.	
16	Конь против ферзя, ладьи, слона.		Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".	Личностные: развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками. Регулятивные: соотнесение выполненных заданий с образом. Познавательные: наблюдение и умение самостоятельно делать выводы. Коммуникативные: умение работать в паре.	
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (10 ч)					1
17	Пешка		Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".	Личностные: умение оценивать жизненные ситуации и поступки окружающих. Регулятивные: использование при выполнении заданий ранее полученных знаний. Познавательные: наблюдение, сравнение. Коммуникативные: умение работать в паре.	
18	Пешка		Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".		
19	Пешка против ферзя,		Дидактические задания "Перехитри часовых",	Личностные: целостное восприятие окружающего мира.	

	ладьи, коня, слона.		"Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".	Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение. Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.
20	Король		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).	Личностные: развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками. Регулятивные: соотнесение выполненных заданий с образом. Познавательные: наблюдение и умение самостоятельно делать выводы. Коммуникативные: умение работать в паре.
21	Король		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение. Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.
22	Король против других фигур.		Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение, развитие внимания. Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.

			подвижности".	
23	Шах		Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".	
24	Шах		Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение внимание Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.
25	Мат		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение. Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.
26	Мат		Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение внимание Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.
	Запись шахматных ходов (2 ч)			
27	Условные обозначения перемещения, взятия.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".	
28	Рокировка		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение. Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.
	Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)			

29	Ценность фигур. Единица измерения ценности.		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	Личностные: формирование мотивации и интереса к учению. Регулятивные: организация рабочего места под руководством учителя. Познавательные: развитие внимания, наблюдательности. Коммуникативные: ответы на вопросы учителя, одноклассников.
30	Размен. Равноценный и неравноценный размен.		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".	
	Общие принципы разыгрывания дебюта (4ч)			
31	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	
32	Классификация дебютов.		Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	
33	Анализ учебных партий.			
34	Раннее развитие ферзя.			

Материально-техническое обеспечение.

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
- шахматные часы – 2 штуки;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 10–12 штук.

Список литературы

1. *Пожарский В.А.* Шахматный учебник / В.А. Пожарский. – М., 1996.
2. *Майзелис И.* Шахматы. / М.: Детгиз, 1960.
3. *Нимцович А.* Моя система. / М: ФиС, 1984.
4. *Сухин И.* Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
5. *Сухин И.* Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;

Приложение 1.

Дидактические игры и игровые задания.

“**Горизонталь”.** Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

“**Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“**Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски. “**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.

“**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.

“**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.

Примечание.*Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими,*

эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

“**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.

Приложение 2.

Дидактические задания.

“**Мат в один ход”.**“Поставь мат в один ход нерокированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“**Поймай ладью”. “Поймай ферзя”**. Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“**Выведи фигуру”.**Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить. “**Поставь мат “повторюшке” в один ход”**. Требуется поставить мат в один ход

противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“**Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?”**. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“**Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“**Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“**Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“**Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

“**Мат в два хода”.**Белые начинают и дают мат в два хода. “**Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.

“**Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

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

“**Выигрыш или ничья?”**. 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 нужно добиться ничьей.

“**Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

“**Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых. “**Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два

хода.

“**Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“**Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Приложение 3.

ИНСТРУКЦИЯ

по технике безопасности для учащихся на занятиях по шахматам.

1. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ.

1.1. К работе в классе шахмат допускаются лица, не имеющие медицинских противопоказаний , прошедшие инструктаж по технике безопасности ,ознакомленные с данной инструкцией по технике безопасности и правилам поведения.

1.2. Опасными факторами в классе шахмат являются :

-Физические (неисправная или несоответствующая требованиям СанПиН мебель); опасное напряжение в электрической сети; технические средства обучения;

-Химические (пыль);

-Психофизиологические (напряжение зрения и внимания; интеллектуальные и эмоциональные нагрузки ; длительные статистические нагрузки и монотонность труда)

1.3. Работа обучающихся в классе шахмат разрешается только в присутствии тренера-преподавателя .

1.4. Во время занятий посторонние лица могут находиться в классе только с разрешения тренера-преподавателя.

1.5. Во время перерывов между занятиями проводится обязательное проветривание помещения с обязательным выходом учащихся из класса.

1.6. Каждый обучающийся в ответе за состояние своего рабочего места и сохранность размещенного на нем оборудования.

1.7. Необходимо на каждом занятии проводить профилактику нарушения осанки и зрения. Для этого нужно следить за рабочей позой во время работы на занятиях. Правильная поза :

-Длина сиденья должна соответствовать длине бедер учащегося;

-Высота ножек стула должна равняться длине голени;

-Голеностопный, коленный, тазобедренный суставы при сидении образуют прямой угол;

-Между краем стола и грудной клеткой сидящего учащегося необходимо выдерживать расстояние равное ширине кисти ребенка;

-Расстояние от глаз до стола соответствует 30-35 см;

-Позвоночник опирается на спинку стула;

-Предплечья лежат на поверхности стола симметрично и свободно;

-Надплечья находятся на одном уровне.

1.8. Обучающиеся не должны приносить посторонние, ненужные предметы, чтобы не отвлекаться и не травмировать своих товарищей.

1.9. Обучающиеся обязаны соблюдать правила пожарной безопасности , знать места расположения первичных средств пожаротушения.

1.10. Обучающиеся должны место нахождения аптечки и уметь оказать первую доврачебную помощь

1.11. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец обязан немедленно сообщить тренеру-преподавателю.

1.12. Обучающимся запрещается без разрешения тренера-преподавателя подходить к имеющемуся в классе оборудованию, закрытым книжным шкафам.

1.13. Обучающиеся, допустившие невыполнение или нарушение настоящей инструкции, привлекаются к ответственности .

2. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ЗАНЯТИЙ.

2.1. Проверить правильность установки стола, стула.

2.2. Подготовить к работе рабочее место, убрав все лишнее со стола, а портфель или сумку в специально отведенное место.

2.3. Обо всех замеченных нарушениях, неисправностях , повреждениях и поломках немедленно доложить тренеру-преподавателю..

2.4. При работе в классе шахмат категорически запрещается:

-Находиться в классе в верхней одежде;

-Находиться в классе с напитками и едой.

3. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ВО ВРЕМЯ ЗАНЯТИЙ.

3.1. Входить в класс по указанию тренера-преподавателя, соблюдая порядок и дисциплину.

3.2. Неукоснительно выполнять требования тренера-преподавателя.

3.3. Постоянно поддерживать порядок и чистоту своего рабочего места.

3.4. Обучающиеся должны соблюдать правильную посадку : сидеть прямо, не сутулясь, опираясь областью лопаток на спинку стула, с небольшим наклоном головы вперёд; предплечья должны опираться на поверхность стола.

3.5. Не включать самостоятельно компьютер.

3.6. Рекомендуется использовать оздоровительные моменты на занятиях :

-Физкультминутки, динамические паузы;

-Минутки релаксации;

-Дыхательная гимнастика;

-Гимнастика для глаз;

-Массаж активных точек;

-Речевая гимнастика.

4. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ В АВАРИЙНЫХ СИТУАЦИЯХ.

4.1. При возникновении повреждений на столах или других местах проведения занятий прекратить проведение занятий и сообщить администрации учреждения. Занятия продолжить только после устранения неисправности или замены оборудования.

4.2. При плохом самочувствии прекратить занятия и сообщить об этом тренеру-преподавателю.

4.3. При получении травмы немедленно оказать первую помощь пострадавшему, сообщить об этом администрации школы и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в ближайшее лечебное учреждение.

4.4. При возникновении пожара в классе не впадать в панику, следовать инструкциям тренера-преподавателя. Немедленно эвакуировать обучающихся из зала через имеющиеся эвакуационные выходы, сообщить о пожаре администрации школы и в пожарную часть.

5. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ЗАНЯТИЙ.

5.1. Привести в порядок рабочее место

5.2. Все взятые для работы книги положить на место.

5.3. При обнаружении неисправности мебели или оборудования сообщить об этом тренеру-преподавателю.

5.4. Выходить из класса только с разрешения тренера-преподавателя, не толкаясь, соблюдая дисциплину.