

**ЧЕЧЕНСКАЯ РЕСПУБЛИКА  
НОЖАЙ-ЮРТОВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН  
МБОУ «СОШ с. БЕНОЙ-ВЕДЕНО»**

**ПРИНЯТО**

решением Педагогического совета  
Протокол № 01 от «31» 08 2019 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом директора МБОУ «СОШ с. Беной-Ведено» от «31» 08 2019 г.



С.Б. Моллаев

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«ШАХМАТНАЯ ШКОЛА»**

Направление: общеинтеллектуальное

Возраст учащихся: 7-10 лет

Срок реализации: 4 года

Разработчик: **Шевченко Владимир Александрович,  
учитель начальных классов**

**2019 – 2020 учебный год**

## Пояснительная записка

Программа для младших школьников «Шахматная школа» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

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

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

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

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

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

***Цель и задачи программы внеурочной деятельности***

**Цели программы:** создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством массового вовлечения детей младшего школьного возраста в шахматную игру.

**Задачи:**

*Общие:*

- массовое вовлечение детей младшего школьного возраста в шахматную культуру;
- приобщение детей младшего школьного возраста к шахматной культуре;
- обучение новым знаниям, умениям и навыкам по шахматам;
- выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;

*Образовательные:*

- освоение знаний об истории развития шахмат;
- освоение базовых основ шахматной игры, возможности шахматных фигур, особенностей их взаимодействия;
- овладение приемами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приемами в типовых положениях;
- освоение принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- освоение методов краткосрочного планирования действий во время партии;
- обучение приёмам и методам шахматной борьбы с учетом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

*Оздоровительные:*

- формирование представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;
- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных, эмоциональных проявлений.

*Воспитательные:*

- приобщение к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использование их в свободное время;

- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- воспитание у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

### **Формы организации деятельности:**

- групповая
- индивидуальная

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по одному часу

Программа рассчитана на 4 года обучения

Общее количество часов: 135 часов

1 класс – 33 часа

2 класс – 34 часа

3 класс – 34 часа

4 класс – 34 часа

**Количество детей в каждой группе:** 15 человек

### ***Результаты освоения курса внеурочной деятельности***

#### **Личностные результаты:**

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;

- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

**Метапредметными результатами является формирование универсальных учебных действий**

*Регулятивные УУД:*

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

*Познавательные УУД:*

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по памяти информацию;

- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

#### *Коммуникативные УУД:*

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнёра (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

#### **Предметные результаты**

- знания о истории развития шахмат, характеристика роли шахмат и их значения в жизнедеятельности человека;
- знания в области терминологии шахматной игры, их функционального смысла и направленности действий при закреплении изученного шахматного материала;
- навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

#### *Содержание курса внеурочной деятельности*

#### **Содержание курса**

##### **1 класс**

#### **1. Шахматная доска**

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

#### *Дидактические игры и задания*

«**Горизонталь**». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

**«Вертикаль».** То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

**«Диагональ».** То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

## **2. Шахматные фигуры**

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

*Дидактические игры и задания*

**«Волшебный мешочек».** В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

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

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

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

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

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

## **3. Начальная расстановка фигур**

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

*Дидактические игры и задания*

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

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

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

#### **4. Ходы и взятие фигур**

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

##### *Дидактические игры и задания*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

## **5. Цель шахматной партии**

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

*Дидактические игры и задания*

**«Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**«Дай шах».** Требуется объявить шах неприятельскому королю.

**«Пять шахов».** Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

**«Защита от шаха».** Белый король должен защититься от шаха.

**«Мат или не мат».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

**«Первый шах».** Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

## **6.Игра всеми фигурами из начального положения**

Общие представления о том, как начинать шахматную партию.

*Дидактические игры и задания*

**«Два хода».** Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

## **2 класс**

### **1.Повторение изученного в 1 классе**

### **2.Краткая история шахмат**

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

### **3.Шахматная нотация**

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

*Дидактические игры и задания*

**«Назови вертикаль».** Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»»). Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

**«Назови горизонталь».** Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

**«Назови диагональ».** А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 — a5»).

**«Какого цвета поле?»** Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

**«Кто быстрее».** К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

**«Вижу цель».** Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся

#### **4.Ценность шахматных фигур**

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение перевеса в игре. Способы защиты.

##### *Дидактические игры и задания*

**«Кто сильнее».** Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»

**«Обе армии равны».** Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

**«Выигрыш материала».** Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

**«Защита».** В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

#### **5.Техника матования одинокового короля**

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

##### *Дидактические игры и задания*

**«Шах или мат».** Шах или мат черному королю?

**«Мат или пат».** Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

**«Мат в один ход».** Требуется объявить мат в один ход черному королю.

**«На крайнюю линию».** Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

**«В угол».** Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

**«Ограниченный король».** Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

## **6. Достижение мата без жертвы**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

*Дидактические игры и задания*

**«Объяви мат в два хода».** В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**«Защитись от мата».** Требуется найти ход, позволяющий избежать мага в один ход.

## **7. Шахматная комбинация**

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др).

*Дидактические игры и задания*

**«Объяви мат в два хода».** Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

**«Сделай ничью».** Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

**«Выигрыш партии».** Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

## **8. Повторение пройденного во 2 классе материала**

### **3 класс**

#### **1. Повторение пройденного во 2 классе материала**

#### **2. Основы дебюта**

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба

за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

### *Дидактические задания*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **3. Повторение пройденного в 3 классе материала**

#### **4 класс**

##### **1. Повторение изученного в 3 классе материала**

##### **2. Основы миттельшпиля**

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 эндшпиле.

*Дидактические задания*

**“Мат в 2 хода”**. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

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.

### **4. Повторение изученного материала**

*Тематическое планирование с определением основных видов внеурочной деятельности обучающихся*

**Учебно-тематическое планирование 1 класс**

<b>№</b>	<b>Наименование разделов и тем /Тема занятия</b>	<b>Количество часов</b>
1	Шахматная доска	2
2	Шахматные фигуры	2
3	Начальная расстановка фигур	1
4	Ходы и взятие фигур	16
5	Цель шахматной партии	9
6	Игра всеми фигурами из начального положения	3
	<b>Итого</b>	<b>33</b>

**Учебно-тематическое планирование 2 класс**

<b>№</b>	<b>Наименование разделов и тем /Тема занятия</b>	<b>Количество часов</b>
1	Повторение изученного материала в 1 классе	2
2	Краткая история шахмат	1
3	Шахматная нотация	2
4	Ценность шахматных фигур	4
5	Техника матования одинокого короля	4
6	Достижение мата без жертвы материала	3
7	Шахматная комбинация	15
8	Повторение программного материала	3
	<b>Итого</b>	<b>34</b>

**Учебно-тематическое планирование 3 класс**

<b>№</b>	<b>Наименование разделов и тем /Тема занятия</b>	<b>Количество часов</b>
1	Повторение пройденного во 2 классе материала	4
2	Основы дебюта	26
3	Повторение изученного в 3 классе материала	4
	<b>Итого</b>	<b>34</b>

## Учебно-тематическое планирование 4 класс

№	Наименование разделов и тем /Тема занятия	Количество часов
1	Повторение изученного материала	3
2	Основы миттельшпиля	17
3	Основы эндшпиля	13
4	Повторение программного материала	1
	<b>Итого</b>	<b>34</b>

### *Календарно-тематическое планирование*

#### Календарно - тематическое планирование для 1 класса

№	Наименование разделов и тем /Тема занятия	Количество часов	Сроки
	<b>1. Шахматная доска</b>	<b>2</b>	
1.	Знакомство с шахматной доской	1	11.09
2.	Шахматная доска	1	18.09
	<b>2. Шахматные фигуры</b>		
3-4.	Знакомство с шахматными фигурами	<b>2</b>	25.09 2.10
	<b>3. Начальная расстановка фигур</b>	<b>1</b>	
5.	Расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур	1	9.10
	<b>4. Ходы и взятие фигур</b>	<b>16</b>	
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	16.10
7.	Ладья в игре.	1	23.10
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	6.11
9.	Слон в игре.	1	
10.	Ладья против слона.	1	13.11
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	20.11
12.	Ферзь в игре.	1	27.11
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1	4.12
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	11.12
15.	Конь в игре.	1	18.12
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	25.12
17.	Знакомство с пешкой.	1	15.01

18.	Пешка в игре.	1	22.01
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	29.01
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	5.02
21.	Король против других фигур.	1	12.02
	<b>5. Цель шахматной партии</b>	<b>9</b>	
22-23	Шах	2	19.02 26.02
24-25.	Мат	2	4.03 11.03
26-27	Ставим мат	2	18.03 1.04
28.	Ничья, пат	1	8.04
29-30.	Рокировка	2	15.04 29.04
	<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения</b>	<b>3</b>	
31.	Шахматная партия	1	6.05
32.	Шахматная партия	1	13.05
33.	Повторение программного материала	1	20.05
	<b>Итого</b>	<b>33 часа</b>	

### Календарно - тематическое планирование для 2 класса

№	Наименование разделов и тем /Тема занятия	Количество часов	Сроки
	<b>1. Повторение изученного материала в 1 классе</b>	<b>2</b>	
1.	Повторение изученного материала	1	3.09
2.	Повторение изученного материала	1	10.09
	<b>2.Краткая история шахмат</b>	<b>1</b>	
3.	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам	1	17.09
	<b>3.Шахматная нотация</b>	<b>2</b>	
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	24.09
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1	1.10
	<b>4.Ценность шахматных фигур</b>	<b>4</b>	
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	8.10
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1	15.10
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты	1	22.10
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	1	29.10
	<b>5.Техника матования одинокого короля</b>	<b>4</b>	



10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1	5.11
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1	12.11
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1	19.11
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1	26.11
	<b>6.Достижение мата без жертвы материала</b>	<b>3</b>	
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	3.12
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	10.12
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	17.12
	<b>7. Шахматная комбинация</b>	<b>15</b>	
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1	24.12
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	14.01
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	21.01
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1	28.01
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1	4.02
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1	11.02
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	18.02
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	25.02
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1	3.03
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1	10.03
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1	17.03
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации	1	31.03
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах	1	7.04
30.	Типичные комбинации в дебюте	1	14.04
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1	21.04
	<b>8.Повторение программного материала</b>	<b>3</b>	

32.	Повторение программного материала	1	28.04
33.	Повторение программного материала	1	5.05
34.	Повторение программного материала	1	12.05
	<b>Итого</b>	<b>34 часа</b>	

### Календарно - тематическое планирование для 3 класса

№	Наименование разделов и тем /Тема занятия	Количество часов	Сроки
	<b>Повторение пройденного во 2 классе материала</b>	<b>4</b>	
1-3.	Игровая практика	3	3.09 10.09 17.09
4.	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно)	1	24.09
	<b>Основы дебюта</b>	<b>26</b>	
5.	Двух- и трехходовые партии	1	1.10
6.	Решение задания “Мат в 1 ход”	1	8.10
7.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	1	15.10
8.	Решение заданий: “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”	1	22.10
9.	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита	1	29.10
10.	Решение заданий	1	5.11
11.	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника	1	12.11
12.	Решение заданий	1	19.11
13.	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”	1	26.11
14.	Решение заданий	1	3.12
15.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	1	10.12
16.	Решение задания “Выведи фигуру”	1	17.12
17.	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила)	1	24.12
18.	Решение заданий	1	14.01
19.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	1	21.01
20.	Решение заданий	1	28.01
21.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка	1	4.02

22.	Решение заданий	1	11.02
23.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	1	18.02
24.	Решение заданий	1	25.02
25.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка	1	3.03
26.	Решение заданий	1	10.03
27.	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	1	17.03
28.	Решение заданий	1	31.03
29.	Типичные комбинации в дебюте	1	7.04
30.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1	14.04
	<b>3. Повторение изученного в 3 классе материала</b>	<b>4</b>	21.04
31-32.	Повторение материала	2	28.04 5.05
33-34.	Игровая практика	2	12.05 19.05
	<b>Итого</b>	<b>34 часа</b>	

### Календарно - тематическое планирование для 4 класса

№	Наименование разделов и тем /Тема занятия	Количество часов	Сроки
	<b>Повторение изученного материала</b>	<b>3</b>	
1.	Повторение основных шахматных терминов	1	11.09
2-3.	Игровая практика	2	18.09 25.09
	<b>Основы миттельшпиля</b>	<b>17</b>	
4.	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1	2.10
5.	Игровая практика	1	9.10
6.	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1	16.10
7.	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	23.10
8.	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	6.11
9.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	13.11
10.	Решение заданий.	1	20.11
11.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1	27.11
12.	Решение заданий	1	4.12

13.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связи, “рентгена”, перекрытия	1	11.12
14.	Решение заданий	1	18.12
15.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	25.12
16.	Решение заданий.	1	15.01
17.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	22.01
18.	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1	29.01
19.	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	5.02
20.	Решение заданий	1	12.02
	<b>Основы эндшпиля</b>	<b>10</b>	
21.	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	19.02 26.02
22.	Решение заданий	1	
23.	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	
24.	Решение заданий	1	4.03
25.	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	11.03
26.	Решение заданий	1	18.03
27.	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	1.04
28.	Решение заданий	1	8.04
28.	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	15.04
30.	Решение заданий	1	29.04
31.	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	6.05
32.	Решение заданий	1	13.05
33.	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	20.05
34.	<b>4.Повторение программного материала</b> Решение заданий	1	27.05
	<b>Итого</b>	<b>34 часа</b>	

## **Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения курса**

### **Учебно – методический комплект:**

- А.А. Тимофеев "Программа курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений", 2011
- Сборник программ внеурочной деятельности. 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой – М.: «Вентана-Граф», 2012

### **Методические пособия:**

- Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999

### **Экранно – звуковые пособия:**

- Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1990
- Игры в шахматы

### **Технические средства обучения:**

- Компьютер
- Шахматы

### **Список используемой литературы:**

- Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999  
Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982  
Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986  
Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983  
Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984  
Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999  
Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992  
Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991  
Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000  
Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999