

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа №1 «Образовательный центр»  
имени 21 армии Вооруженных сил СССР п.г.т. Стройкерамика  
муниципального района Волжский Самарской области

<p>«Рассмотрено» Руководитель МО: Семкина И.Н. Протокол № 1 от «27 августа 2021г.</p>	<p>«Согласовано» Заместитель директора по УВР ГБОУ СОШ №1 «ОЦ» п.г.т. Стройкерамика: Сильченко О.А. от «30» августа 2021 г.</p>	<p>«Утверждаю» Директор ГБОУ СОШ №1 «ОЦ» п.г.т.Стройкерамика _____/Егоров А.В./ Приказ № 311-од от «30» августа 2021 г.</p>
---	---	---

**Рабочая программа по внеурочной деятельности**

**«Шахматный всеобуч»**

п.г.т. Стройкерамика  
2021-2022 учебный год

# Программа курса «Шахматный всеобуч» для учащихся общеобразовательных учреждений

## Пояснительная записка

Программа курса «Шахматный всеобуч» предназначена для обучающихся начальной, средней школы и составлена на основе программы «Шахматы – школе» под редакцией И.Г. Сухина в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

### Актуальность

Программа «Шахматный всеобуч» позволяет реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования – воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного информационного общества. Стержневым моментом организации занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т.д.

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.

Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий – способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе; игра в шахматы положительно влияет на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. 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. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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

Шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

**Цель программы:** создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

### Задачи

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся

(коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);

- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов:**

- принцип развивающей деятельности;
- принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов:**

- принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип минимакса – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор, им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

### **Основные методы обучения**

Согласно культурологической теории содержания образования (И.Я. Лернер, М.Н. Скаткин), **главная цель обучения и воспитания состоит в передаче подрастающему поколению накоплений человеческой культуры. Передаче новому поколению подлежит социальная культура, социальный опыт, накопленный на протяжении истории человечества.**

**В структуру передаваемого социального опыта входят:**

- 1) **знания;**
- 2) **способы деятельности;**
- 3) **опыт творческой деятельности;**
- 4) **опыт эмоционально-ценностного отношения к миру.**

**Знания первично усваиваются в результате восприятия, осознания и запоминания воспринятого.**

**Способы деятельности становятся навыками и умениями в результате их многократного воспроизведения (репродуцирования).**

**Опыт творческой деятельности усваивается только в ходе решения проблем и**

**проблемных задач.**

**Опыт эмоционально-ценностного отношения к миру усваивается посредством переживания.**

**Каждому способу усвоения свойственен свой метод.**

**1. Первичное усвоение знаний объяснительно-иллюстративным методом.**

**2. Опыт творческой деятельности предполагает применение методов проблемного обучения.**

**В процессе решения шахматных задач и головоломок происходит тренинг известных способов деятельности и приобретение опыта творческой деятельности, а чтобы данный тренинг был мотивирован для детей («принят» ими), он должен ориентироваться на эмоции, переживания, на те формы работы, которые позволяют выстраивать занятия не только содержательно, но и занимательно для учащихся каждой возрастной группы.**

**Чтобы обучающийся мог усвоить элементы социального опыта, он должен приобрести соответствующий инструментарий, включающий в себя такое понятие как «способность действовать «в уме», на которую и нацелен учебный предмет «Шахматы».**

**Основные формы и средства обучения**

- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

**Планируемые результаты освоения учебного занятия (модуля)**

- рост личностного, интеллектуального и социального развития ребенка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности;
- освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения).

**Формы контроля**

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения позволяют контролировать и корректировать работу по программе на всем протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста качества знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности реализации программы учебного занятия осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

**Содержание программы учебного занятия**

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода. 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.

Второй-четвертый год обучения предполагают обучению решения шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях.

### **Первый год обучения**

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.

«Угадайка». 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.

«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.

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые 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.

#### ***К концу первого года обучения обучающиеся 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 первого года обучения обучающиеся 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.

### **Второй год обучения**

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

2. 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.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. 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.

4. Техника матования одинокого 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.

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.

### **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 мата в один ход.

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.).

### **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 материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

### ***К концу второго года обучения обучающиеся должны знать:***

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

### ***К концу второго года обучения обучающиеся должны уметь:***

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

## **Третий год обучения**

1. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. 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.

***К концу третьего года обучения обучающиеся должны знать:***

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означает термин «дебют».

***К концу третьего года обучения обучающиеся должны уметь:***

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

#### **Четвертый год обучения**

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

#### **Дидактические задания**

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

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

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

2. Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные

ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.

### **Дидактические задания**

«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода.

«Выигрыш фигуры».

«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.

### ***К концу четвертого года обучения обучающиеся должны знать:***

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

### ***К концу четвертого года обучения обучающиеся должны уметь:***

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

## **Тематическое планирование**

### **1 год обучения (34 часа)**

№ п/п	Тема	Количество часов
1	<b>Шахматная доска</b>	3
2	<b>Шахматные фигуры</b>	20
3	<b>Шах</b>	2
4	<b>Мат</b>	5
5	<b>Шахматная партия</b>	4

### **2 год обучения (34 часа)**

№ п/п	Тема	Количество часов
1	<b>Повторение</b>	3
2	<b>Краткая история шахмат</b>	1
3	<b>Шахматная нотация</b>	3
4	<b>Ценность шахматных фигур</b>	4
5	<b>Техника матования одинокого короля</b>	4
6	<b>Достижение мата без жертвы материала</b>	4
7	<b>Шахматная комбинация</b>	15

### 3 год обучения (34 часа)

№ п/п	Тема	Количество часов
1	<b>Повторение и закрепление</b>	16
2	<b>Основы дебюта</b>	18

### 4 год обучения (34 часа)

№ п/п	Тема	Количество часов
1	<b>Основы миттельшпиля</b>	30
2	<b>Основы эндшпиля</b>	2
3	<b>Повторение</b>	2

### Материально-техническое обеспечение

- УМК «Шахматы – школе» И.Г. Сухина;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- мешочек, сшитый из любой ткани, для игры «Волшебный мешочек».

### Учебно-методическое обеспечение

1. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений». – Обнинск: Духовное возрождение, 2016. – 40 с.
2. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 2017.
3. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2015.
4. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. – 2017.
5. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. – 2017.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 2016.

### Список литературы по программе

1. Сухин, И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране (занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.: ПОМАТУР. – 2000.
2. Сухин, И.Г. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. – М. АСТРЕЛЬ. АСТ, 2017.
3. Френе, С. Избранные педагогические сочинения. – М.: Просвещение, 1990.

4. Хенкин, В. Куда идет король. – М.: Молодая гвардия, 1979 .
5. Петрушина, Н.М. Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы». – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. – 224 с.
6. Шахматный словарь. – М. ФиС. – 1968.
7. Шахматы детям. – Санкт-Петербург. – 1994. – М. Детгиз, 1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. – Советская энциклопедия. – М. – 1990.
9. Шахматы – школе. – М.: Педагогика, 1990.
10. Костров, В., Давлетов, Д. – Шахматы. – Санкт-Петербург, 2001.
11. Хенкин, В. Шахматы для начинающих – М.: «Астрель», 2002.
12. Подгаец, О. Прогулки по черным и белым полям. – МП «Каисса плюс». – Днепропетровск. – 1996.
13. Бареев, И.А. Гроссмейстеры детского сада. – Москва. – 1995.
14. Юдович, М. Занимательные шахматы. – М. – ФиС, 1966.