

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
ордена «Знак Почета» гимназии №5 им. Луначарского А.В.

«Рассмотрено»
Руководитель ШМО
учителей начальных классов
МБОУ гимназии №5
 /М.Ю.Цаликова/
№ протокола 1
от 16 августа 2020 г.

«Согласовано»
Председатель
методического совета
МБОУ гимназии №5
 /Н.Н.Подколзина/
Заместитель директора по УВР
 /А.Э.Саракаева/
от 16 августа 2020 г



Дополнительная общеобразовательная программа

«Юный шахматист»

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор – Микуленко Ольга Александровна

педагог дополнительного образования МБОУ гимназии № 5

2020 – 2021 учебный год

Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь ребенка как один из элементов умственной культуры. Речь идет именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы.
В. Сухомлинский



Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. №1726-р);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. №41 «Об утверждении СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказом Минобрнауки РФ от 29.08.2013 г. №1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Пояснительная записка

Шахматы – одна из наиболее популярных в мире игр, причем с каждым днём она становится всё более популярной. Люди самых разных возрастов с большим энтузиазмом играют в шахматы.

Введение в дополнительное образование курса «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. 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 и т. д.

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.

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.

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, а так же положительно влияют 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. 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.

На шахматном материале очень удобно формировать у младшего школьника рефлексию и определять её глубину. Обучение младших школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления младшему школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Установлено, что шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале. Например, обычное поле шахматной доски может рассматриваться как единица шахматного пространства (философский аспект), как элемент множества полей, образующих линию, или как множество, являющееся пересечением других множеств — вертикали, горизонтали и диагонали (теория множеств), как элемент кодирования (информатика) или как точка в системе координат (математика). Это позволяет достичь эффекта, о котором писал ещё Д. Максвелл: «Нет лучше способа сообщения уму знаний, чем метод преподнесения их в возможно более разнообразных формах».

Наиболее близким к шахматам предметом является математика, и в частности геометрия. Геометрическая составляющая шахмат особенно сильна. Например, правило квадрата и приём «Треугольник» в пешечном эндшпиле расширяют представления школьника об особенностях использования геометрических фигур в шахматной борьбе. Уже в начале курса сведения об именах линий и полей при изучении темы «Шахматная доска» являются материалом по теме «Кодирование информации» — одной из важнейших в школьном курсе информатики.

Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход — это аргумент в споре двух конфликтующих структур.

Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

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, выполнение творческих заданий, практические занятия и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная

игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Данная программа разработана для детей 7-10 лет, обучающихся по новым федеральным государственным стандартам. Программа направлена на реализацию задач внеурочной деятельности в рамках Федерального проекта «Успех каждого ребенка».

Основные направления: кружок «Юный шахматист» входит во внеурочную деятельность по направлению «Общеинтеллектуальное развитие личности».

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.

Данная программа для младших школьников «Юный шахматист» составлена и адаптированная в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин. Также при её разработке были использованы методики: Петрушиной Н.М. «Шахматный учебник для детей»; В. Костров, Д.Давлетов «Шахматы»; программы А.А.Тимофеев «Шахматы»; Пособие для учителя «Шахматы, первый год, или Учусь и учу»; Рабочие тетради с 1 по 4 класс.

Цель программы:

Развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Для достижения поставленной цели решаются следующие **задачи:**

- ✓ развитие внимания и мотивации школьника;
- ✓ развитие наглядно-образного мышления;
- ✓ организация общественно-полезной и досуговой деятельности учащихся;
- ✓ включение учащихся в разностороннюю деятельность;
- ✓ формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
- ✓ воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей,
- ✓ целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;

Место кружка в учебном плане

Продолжительность реализации программы с недельной нагрузкой 2 часа в неделю. В соответствии с Уставом и учебным планом школы для учащихся 1 классов предусмотрено 33 учебных недели, а для 2-4 классов 34 учебных недели, поэтому рабочая программа составлена 1класс – 68 часа; 2- 4 классы – 68 часа.

Учителю дается право перераспределять количество часов, отведенное на изучение конкретных тем, а также варьировать последовательность прохождения тем в зависимости от собственного опыта, подготовленности учащихся, а также от условий работы в данном классе.

Сроки реализации программы: 1 год.

Программа предназначена для занятий детей младшего школьного возраста.

Численный и возрастной состав кружка «Юный шахматист»

Возраст детей от 7 лет до 10 лет, численность до 12 человек.

Программа внеурочной деятельности кружка «Юный шахматист» *состоит из 6 разделов:*

1. Шахматная доска и фигуры.
2. Ходы и взятия фигур.
3. Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат.
4. Запись шахматных ходов.
5. Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен.
6. Общие принципы разыгрывания дебюта.

Содержание программы

Шахматная доска и фигуры

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Ходы и взятия фигур (12 ч)

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля.

Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.

Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах).

Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Запись шахматных ходов

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация.

Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

Общие принципы разыгрывания дебюта

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Раннее развитие ферзя.

Дебютные ловушки

Ожидаемые результаты:

- ✓ овладение навыками игры в шахматы;
- ✓ интеллектуальное развитие детей;
- ✓ результативное участие в соревнованиях различных уровней.

Предполагаемые результаты реализации программы

Федеральный государственный стандарт начального общего образования формулирует требования к результатам освоения курса по внеурочной деятельности в единстве **личностных, предметных и метапредметных результатов.**

Личностными результатами изучения данного внеурочного курса являются:

- ✓ развитие любознательности и сообразительности;
- ✓ развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
- ✓ развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- ✓ развитие наглядно-образного мышления и логики.

Предметные и метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделах «Учащиеся должны знать» и «Учащиеся должны уметь».

К концу изучения модуля I учащиеся должны знать:

- шахматную доску и её структуру;
- обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

уметь:

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;

- определять общую цель и пути её достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

К концу изучения модуля II учащиеся должны знать:

- выигрышные стратегии матования одинокого короля;

уметь:

- ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

К концу изучения модуля III учащиеся должны знать:

- основные идеи комбинаций различных типов;

уметь:

- осуществлять простейшие комбинации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

К концу изучения модуля IV учащиеся должны знать:

- понятия ограничения, открытой и полуоткрытой линии;
- слабые и сильные поля, форпост, силу и слабость изолированных пешек в центре, централизацию блокады;

уметь:

- занимать и использовать открытые линии, 7 и 8 горизонтали;
- блокировать проходные пешки, оценивать качество расположения фигур;
- использовать базовые понятия.

Содержание программы внеурочной деятельности
«Юный шахматист»
Первый год обучения

Программой предусматривается 68 шахматных занятия (два занятия в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана для учителей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах, а также в детских садах (для организации шахматных занятий в подготовительных группах). Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

К концу учебного года дети должны знать:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске;
играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
правильно помещать шахматную доску между партнерами;
правильно расставлять фигуры перед игрой;
различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
рокировать;
объявлять шах;
ставить мат;
решать элементарные задачи на мат в один ход.

Тематика курса

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

(основная тема учебного курса).

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

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.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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.

Тематический план 1-го года обучения

№	Наименование темы	Всего часов	Теория	Практика
	Исторический обзор			
1	Введение в образовательную программу История шахмат. Значение шахмат. Шахматная доска. Шахматные фигуры.	1	1	
	Изучение правил игры			
2	Ладья. Слон. Ферзь. Король.	2	1	1
3	Конь. Пешка. Ценность фигур и пешек	2	1	1
4	Нападение и защита. Особое значение короля. Шах.	2	1	1
5	«Околошахматные» игры	2		2
6	Цель игры. Мат	2	1	2
7	Мат в один ход. Решение учебных позиций.	2		2
8	Мат в один ход. Решение учебных позиций.	2		2
9	Мат в один ход. Решение учебных позиций.	2		2
10	Мат в один ход. Решение учебных позиций.	2		2
11	Ничья. Вечный шах. Пат. Рокировка.	3	1	2
	Дебют. Практическая игра. Эндшпиль.			
12	Основные принципы дебюта	2	2	
13	Игра между собой	2		2
14	Мат ферзем и королём	2	1	1
15	Мат ладьёй и королём	2	1	1
16	Мат двумя ладьями. Мат ферзём и ладьёй	2	1	1
17	Мат тяжёлыми фигурами	2		2
18	Проведение пешки	2	1	1
	Тактика			
19	Разрушение пешечной защиты	2	1	1
20	Завоевание поля	2	1	1
21	Решение задач	3		3
22	Двойной удар	2	1	1
23	Двойной удар	2	1	1

24	Решение задач	2		2
25	Завлечение	2	1	1
26	Отвлечение.	3	1	2
27	Решение задач	2		2
28	Открытый шах	2	1	1
29	Открытое нападение.	2	1	1
30	Решение задач	2		2
31	Связка	2	1	1
32	Полусвязка	2	1	1
33	Решение задач	2		2
	Итого:	68	22	46

Второй год обучения

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована в третьих классах, если программа первого года обучения была пройдена во II классе.

Программа предусматривает 68 учебных занятия, по два урока в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами является умение малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

К концу учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

Тематика курса

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.

Тематический план 2-го года обучения

№	Наименование темы	Всего часов	Теория	Практика
	Правила игры. Элементы шахматной партии			
1	Шахматная нотация	1	1	
2	Преобразование пешек, взятие на проходе	2	1	1
3	Рокировка, пат, ничья (повторение)	2	1	1
4	Мат тяжёлыми фигурами	2	1	1
5	Мат двумя слонами	2	1	1
6	Принципы игры в эндшпиле	2	1	1
7	Реализация перевеса	2	1	1
8	Элементарные пешечные окончания. Лишняя пешка, проходная пешка (отдаленная, защищенная)	2	1	1
	Практика и соревнования			
9	Сеанс одновременной игры	2		2
10	Игра между собой. Классификационные турниры.	2		2
11	Игра между собой. Классификационные турниры.	2		2
12	Игра между собой. Классификационные турниры.	2		2
13	Игра между собой. Классификационные турниры.	2		2
14	Выигрыш ладьи. Учебные позиции	3	1	2
15	Выигрыш слона. Учебные позиции	3	1	2
16	Выигрыш коня. Учебные позиции	3	1	2
17	Выигрыш ферзя. Учебные позиции	3	1	2
18	Выигрыш фигуры. Решение учебных позиций	2		2
19	Выигрыш фигуры. Решение учебных позиций	2		2
20	Двойной удар, связка, разрушение защиты короля.	2	1	1
21	Завлечение, отвлечение, блокировка, освобождение линии.	2	1	1
22	Мат в два хода. Решение учебных позиций	2		2
23	Мат в два хода. Решение учебных позиций	2		2
24	Решение задач (конкурсы)	2		2

25	Решение задач (конкурсы)	1		1
	Дебют			
26	Принципы разыгрывания дебюта	2	1	1
27	История дебюта	1	1	
28	История дебюта	1	1	
29	Борьба за центр	2	1	1
30	Переход от дебюта к миттельшпилю	2	1	1
	Анализ партий			
31	Разбор партий на доске	2	1	1
32	Партии – малютки (до 15 ходов)	2	1	1
33	Разбор партий гроссмейстеров	2	1	1
34	Разбор партий гроссмейстеров	2		2
	Итого:	68	22	46

Третий год обучения

Программа “Шахматы, третий год” предназначена для III класса начальной школы. Однако она может быть реализована и во II классе, если программа первого и второго года обучения была пройдена в I классе.

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

К концу учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

точно разыгрывать простейшие окончания.

Тематика курса

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 neroкированному 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.

Тематический план 3-го года обучения

№	Наименование темы	Всего часов	Теория	Практика
	Тактика			
1	Особенности шахматной борьбы. Возможность жертв, угрозы, превращение пешек.	2	1	1
2	Задачи и этюды. Учебные примеры.	2	1	1
3	Критические пункты	2	1	1
4	Причины возникновения комбинаций	2	1	1
5	Средства вынуждения в тактике	2	1	1
6	Двойной удар	2	1	1
7	Открытое нападение	2	1	1
8	Открытый шах	2	1	1
9	Завлечение	2	1	1
10	Отвлечение	2	1	1
11	Связка	2	1	1
12	Полусвязка	2	1	1
13	Устранение защиты	2	1	1
14	Перекрытие	2	1	1
15	Соревнования в классе	2		2
16	Соревнования в классе	2		2
17	Соревнования в классе	2		2
18	Соревнования в классе	2		2
19	Блокировка	2	1	1
20	Освобождение поля	2	1	1
21	Передача очереди хода	2	1	1
22	Комбинации. Матовые комбинации	2	1	1
23	"Мельница"	2	1	1
24	"Спёртый мат"	2	1	1
25	Мат на 2-ой (7-ой) горизонтали	2	1	1
26	Разрушение пешечной защиты	2	1	1
27	Патовые комбинации	2	1	1
28	Повторение позиции	2	1	1
29	Комбинации с превращением пешек	2	1	1
30	Контрудар	2	1	1
31	Промежуточный ход	2	1	1
32	Решение задач (конкурсы)	2		2
33	Решение задач (конкурсы)	2		2
34	Решение задач (конкурсы)	2		2
	Итого:	68	27	41

Четвертый год обучения

Программа “Шахматы, третий год” предназначена для 4 класса начальной школы.

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

К концу учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

Тематика курса

1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпилье. 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 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.

Тематический план 4-го года обучения

№	Наименование темы	Всего часов	Теория	Практика
Стратегия				
1	Основные постулаты позиционной игры	2	1	1
2	Элементы позиции	2	1	1
3	Анализ и оценка позиции	2	1	1
4	Временные и постоянные преимущества	2	1	1
5	Четыре правила Стейница	2	1	1
6	Слабые поля	2	1	1
7	Слабые пешки	2	1	1
8	Слабость периферии	2	1	1
9	Пешечные островки	2	1	1
10	Открытые вертикали	2	1	1
11	Открытая диагональ	2	1	1
12	Открытая горизонталь	2	1	1
13	Проходная пешка	2	1	1
14	Преимущество двух слонов	2	1	1
15	Соревнования в классе	2		2
16	Соревнования в классе	2		2
17	Соревнования в классе	2		2
18	Соревнования в классе	2		2
19	Преимущество в пространстве	2	1	1
20	Неудачная позиция фигуры	2	1	1
21	Дисгармония в расстановке	2	1	1
22	Борьба за центр	2	1	1
Эндшпиль				
23	Различные фигуры в борьбе против пешки	2	1	1
24	Пешечные окончания	2	1	1
25	Коневые окончания	2	1	1
26	Слоновые окончания (разноцвет)	2	1	1
27	Слоновые окончания (одноцвет)	2	1	1
28	Окончания со слоном против коня	2	1	1
29	Ладейные окончания	2	1	1
30	Ферзевые окончания	2	1	1
31	Смешанные окончания	2	1	1
32	Решение задач (конкурсы)	2		2
33	Решение задач (конкурсы)	2		2
34	Решение задач (конкурсы)	2		2
Итого:		68	27	41