

Муниципальное образование Ейский район

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
лицей №4 имени профессора Евгения Александровича Котенко
города Ейска муниципального образования Ейский район

УТВЕРЖДЕНО

решением педсовета протокол №1

от 26 августа 2022 года

Председатель педсовета

_____ Н.В. Мосина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ориентированная на достижение результатов первого уровня

кружок «Шахматы»

3 года

(срок реализации программы)

8-14 лет

(возраст обучающихся)

Ненько Елена Васильевна

Программа разработана в соответствии и на основе:

- 1) ФГОС начального общего образования (приказ Минобрнауки РФ № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 6 октября 2009 г.) с изменениями (приказ Минобрнауки РФ № 1576 от 31 декабря 2015г.);
- 2) основной образовательной программы начального общего образования МБОУ лицей №4 им. профессора Е.А. Котенко г. Ейска МО Ейский район;
- 3) сборника программ внеурочной деятельности Н.В. Виноградовой 1-4 классы Начальная школа XXI века М.: Издательский центр «Вентана- Граф», 2011 г.;
- 4) письма министерства образования и науки Краснодарского края от 07.07.2016 № 47- 11727/16-11 «О рекомендациях по составлению рабочих программ учебных предметов, курсов и КТП».



«Шахматы –

это пробный камень человеческого ума»

И. В. Гете

1. Планируемые результаты освоения курса

В результате освоения программы курса «Шахматная школа» формируются следующие универсальные учебные действия, соответствующие требованиям ФГОС НОО:

Личностные результаты:

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

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.*

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать и группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

К концу изучения 1 уровня 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 2 уровня учащиеся должны знать:

- выигрышные стратегии матования одинокого короля;
- основные идеи комбинаций различных типов;

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

К концу изучения 3 уровня 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.

2. Содержание курса

Курс «Шахматы» изучается на ступени начального общего образования в качестве курса внеурочной деятельности во 2-4-х классах.

Программа рассчитана на 102 ч и предполагает возможность организовывать занятия как еженедельно, так и крупными блоками – интенсивами.

1. Шахматная доска и фигуры (3ч)

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

2. 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.

3. Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат. (10 ч)

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.

4. Запись шахматных ходов (2 ч)

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

5. Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2ч)

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

6. Общие принципы разыгрывания дебюта(5 ч)

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

7. Повторение (8 ч)

Ходы и взятия фигур. Понятия шаха, мата и пата. Задачи на ценность. Правила записи ходов. Принципы игры в дебюте, анализ учебных партий. Способы защиты от нападения. Матование одинокого короля. Простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

8. Защита (3 ч)

Понятие о защите. Уничтожение атакующей фигуры, уход из-под удара, перекрытие линии атаки, защита атакованной фигуры своей фигурой, контратака.

9. Реализация большого материального перевеса (7 ч)

Матование одинокого короля ферзём и ладьёй, двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегии оттеснения одинокого короля на край доски. Оппозиция.

10. Эндшпиль (5 ч)

Общие принципы разыгрывания эндшпилей, их классификация. — Пешечные эндшпили. Король и пешка против короля. Роль оппозиции, правило квадрата, ключевые поля. Король и крайняя пешка против короля. Треугольник как средство вынуждения цугцванга. Пешечный прорыв. — Ладейные эндшпили. Ладья и пешка против короля. Позиция Филидора. Мост и его построение. Правило Тарраша. Ферзь против пешки. Алгоритм выигрыша.

11. Тактика в шахматах и определение комбинации (10 ч)

Тактические приёмы и комбинации. Вариант, форсированный вариант, жертва. Двойной удар, связка, открытое нападение, слабость последней горизонтали. Устранение защиты, отвлечение, завлечение, блокировка, освобождение пространства, перекрытие, «мельница», «рентген», перегрузка,

разрушение пешечного прикрытия короля — основные идеи комбинаций. Комбинации на сочетание идей.

12. Практическая игра (8 ч)

Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи. Анализ ошибок.

13. Атака в шахматной партии (3ч)

Король в центре. Атака позиции короткой рокировки. Атака при разносторонних рокировках.

14. Оценка позиции (3 ч)

Оценка позиции как разложение позиции на элементы. Материальное соотношение, положение в центре, сильные и слабые поля, развитие фигур и наличие угроз с обеих сторон как статические факторы, определяющие оценку позиции. Понятие о динамике позиции.

15. Игра в середине партии (21 ч)

Что делать после дебюта. Слабые поля. Временные и постоянные слабости. Расположение фигур. Плохие и хорошие фигуры. Ограничение подвижности фигур. Блокада. Централизация. Открытые линии. Полуоткрытые линии. Концентрация сил для атаки важного пункта. Открытие и закрытие линий. Два слона. 7 и 8 горизонтали. Форпост. Форпост на e5. Форпост на d5. Слабость комплекса полей. Фигуры и пешки в центре. Висячие пешки. Изолированные пешки. Центр и операции на фланге.

Формы организации и виды внеурочной деятельности

Формы организации учебного процесса:

- фронтальная (общеклассная)
- групповая (в том числе и работа в парах)
- индивидуальная

Традиционные методы обучения:

Словесные методы: рассказ, объяснение, беседа, работа с пособием.

Практические методы: устные и письменные упражнения, графические работы.

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прodelывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Особенности организации внеурочного занятия.

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

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр. Предлагается также рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя.

На первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, 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 игры.

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.

На занятиях используются 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. Кроме этого обучающимся предлагаются занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Активные методы обучения:

проблемные ситуации, обучение через деятельность, групповая и парная работа, деловые игры, «Диалог», «Мозговой штурм», дискуссия, метод проектов, игровое проектирование, имитационный тренинг, организационно-деловые игры (ОДИ), организационно-мыслительные игры (ОМИ).

При обучении курсу используются предпочтительные образовательные технологии:

- проблемного обучения,
- разноуровневого обучения,
- информационно-коммуникационные технологии.
- здоровьесберегающие,
- развивающие,
- развития критического мышления.

Виды контроля:

- стартовый контроль
- рубежный контроль (полугодие)
- комплексный (итоговый)

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие формы контроля:

- Текущий:
 - оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;
 - прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
 - пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- Итоговый контроль в формах

- тестирование;

- практические работы;

- турниры;

- Самооценка и самоконтроль, определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Данные по уровню усвоения программы обучающимся заносятся в таблицу, где основными критериями диагностики являются: знание истории шахмат и правил проведения соревнований, владение тактическими приемами и умение комбинировать, умение строить стратегические планы, знание основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умение анализировать позиции, участие в мероприятиях, умение работать самостоятельно, соблюдение правил этикета.

Для **оценки** эффективности занятий можно использовать **следующие показатели:**

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

3. Тематическое планирование программы

№	Наименование разделов/ модулей, тем	Кол-во часов			Кол-во часов		Характеристика деятельности обучающихся
		1 уров ень	2 уров ень	3 уров ень			
					А	В	
1.	Шахматная доска и фигуры (3ч)						Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.
	Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.	3	-	-	2	1	
2.	Ходы и взятия фигур (12 ч)						Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ». Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
	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.	12	-	-	12	-	
3.	Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат. (10 ч)						Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания

	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.	10	-	-	9	1	и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
4.	Запись шахматных ходов (2 ч)						
	Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.	2	-	-	2	-	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
5.	Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2ч)						Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».
	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.	2	-	-	2	-	
6.	Общие принципы разыгрывания дебюта(5 ч)						
	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Раннее развитие ферзя Дебютные ловушки.	5	-	-	4	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
7.	Повторение (8 ч)						
	Ходы и взятия фигур. Понятия шаха, мата и пата. Задачи на ценность. Правила записи ходов. Принципы игры в дебюте, анализ учебных партий. Способы защиты от нападения. Матование одинокого короля. Простейшие пешечные и ладейные эндшпили.	-	3	5	7	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
8.	Защита (3 ч)						
	Понятие о защите. Уничтожение атакующей фигуры, уход из-под удара, перекрытие линии атаки, защита атакованной фигуры своей фигурой, контратака.	-	3	-	2	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один

9.	Реализация большого материального перевеса (7 ч)						в поле воин», «Кратчайший путь».
	Матование одинокого короля ферзём и ладьёй, двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегии оттеснения одинокого короля на край доски. Оппозиция.	-	7	-	7	-	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
10.	Эндшпиль (5 ч)						Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
	Общие принципы разыгрывания эндшпилей, их классификация. — Пешечные эндшпили. Король и пешка против короля. Роль оппозиции, правило квадрата, ключевые поля. Король и крайняя пешка против короля. Треугольник как средство вынуждения цугцванга. Пешечный прорыв. — Ладейные эндшпили. Ладья и пешка против короля. Позиция Филидора. Мост и его построение. Правило Тарраша. Ферзь против пешки. Алгоритм выигрыша.	-	5	-	5	-	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».
11.	Тактика в шахматах и определение комбинации (10 ч)						Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
	Тактические приёмы и комбинации. Вариант, форсированный вариант, жертва. Двойной удар, связка, открытое нападение, слабость последней горизонтали. Устранение защиты, отвлечение, завлечение, блокировка, освобождение пространства, перекрытие, «мельница», «рентген», перегрузка, разрушение пешечного прикрытия короля — основные идеи комбинаций. Комбинации на сочетание идей.	-	10	-	10	-	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
12.	Практическая игра (8 ч)						Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».
	Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи. Анализ ошибок.	-	6	2	6	2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».
13.	Атака в шахматной партии (3ч)						

	Король в центре. Атака позиции короткой рокировки. Атака при разносторонних рокировках.	-	-	3	3	-	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или на пат». Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.
14.	Оценка позиции (3 ч)						
	Оценка позиции как разложение позиции на элементы. Материальное соотношение, положение в центре, сильные и слабые поля, развитие фигур и наличие угроз с обеих сторон как статические факторы, определяющие оценку позиции. Понятие о динамике позиции.	-	-	3	3	-	. Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
15.	Игра в середине партии (21 ч)	-	-	21	19	2	
	Что делать после дебюта. Слабые поля. Временные и постоянные слабости. Расположение фигур. Плохие и хорошие фигуры. Ограничение подвижности фигур. Блокада. Централизация. Открытые линии. Полуоткрытые линии. Концентрация сил для атаки важного пункта. Открытие и закрытие линий. Два слона. 7 и 8 горизонтали. Форпост. Форпост на e5. Форпост на d5. Слабость комплекса полей. Фигуры и пешки в центре. Висячие пешки. Изолированные пешки. Центр и операции на фланге.						Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения). Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание
Итого:		34	34	34			
Итого:		102 ч			93	9	

СОГЛАСОВАНО

Протокол №1 заседания МО
учителей начальных классов
от «26» августа 2022г.

Руководитель МО _____ ВАЛЛ Л.Н.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
_____ Кеня С.А.

«26»августа 2022 г.