

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы в школе» составлена на основе нормативно — правовой базы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 23.07.2013).
- Типовые положения об общеобразовательном учреждении разных типов (Постановления Правительства РФ);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373, зарегистрированный Минюстом России 22 декабря 2009 года № 15785 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 ноября 2010 года № 1241, зарегистрированный Минюстом России 4 февраля 2011 года № 19707 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373» (о части учебного плана, формируемой участниками образовательного процесса);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 сентября 2011 года № 2357, зарегистрированный Минюстом России 12 декабря 2011 года № 22540 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373» (о количестве учебных занятий за 4 учебных года);
- Примерная основная образовательная программа начального общего образования, рекомендованная к использованию Координационным советом при департаменте общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации (протокол заседания от 24-25 июля 2010г. № 1);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 № 189 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821 -10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального образовательного стандарта общего образования»;

Программа разработана в соответствии с программой :

- И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2011, 40 с.)

Актуальность

В условиях реализации новых государственных стандартов 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.

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

Цели программы:

- способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи курса:

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

Объем программы: программа рассчитана на 5 лет обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 35 часов в год, 2 класс – 35 часов в год, 3 класс – 35 часов в год, 4 класс – 35 часов в год, 5 класс-35 часов в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Занятия проводятся в соответствии с учебным планом внеурочной деятельности и Положением о внеурочной деятельности образовательного учреждения. Чтобы не допустить переутомления обучающихся, нервного истощения и статических перегрузок занятия проводятся в игровой форме с включением двигательного компонента в структуру занятия.

Общая характеристика курса

Обучение игре в шахматы во внеурочной деятельности выстроено на основе программы *факультативного курса «Шахматы в школе» автора И.Г. Сухина*, имеющей гриф «Рекомендовано Министерства образования российской Федерации».

Программой первого года обучения предусматривается 35 шахматных занятия (одно занятие 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 второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Программа предусматривает 35 учебных занятия, по одному уроку 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 явится умение детей 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”. В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Программа третьего, четвертого года обучения предназначена для III, IV классов школы. Материал выстроен на основе ранее приобретенных знаний и умений, где 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. Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”. В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

К концу 1 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 1 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.

К концу 2 учебного года дети должны знать:

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

К концу 2 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.

К концу 3 учебного года дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль.

К концу 3 учебного года дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

К концу 4 учебного года дети должны знать:

- основные тактические приемы;
- что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу 4 учебного года дети должны уметь:

- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностные результаты освоения программы курса.

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ I ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Основные блоки	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	
2	Шахматная доска	3	1	2
3	Шахматные фигуры.	7	3	4
4	Начальная расстановка фигур.	2	2	
5	Ходы и взятие фигур	10	4	6
6	Цель шахматной партии.	7	3	4
7.	Игра всеми фигурами из начального положения.	5	1	4
Всего		35	15	20

СОДЕРЖАНИЕ

Тема 1. Введение в образовательную программу.

Теория. Знакомство с программой «Шахматная школа». Режим занятий.

Необходимое оборудование. Правила поведения на занятиях.

Тема 2. Легенды и сказания о возникновении шахмат.

Теория. Что такое шахматы и шахматная игра. Легенды о происхождении шахмат.

Для чего нужно играть в шахматы.

Тема 3. Шахматная доска.

Теория. Шахматная доска. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски

между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Практика. Дидактические игры «Вертикаль», «Горизонталь», «Диагональ».

Тема 4. Шахматные фигуры.

Теория. Фигуры белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. *Практика.* Дидактические игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Что

общего?» и др.

Тема 5. Начальная расстановка фигур.

Теория. 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.

Практика. Дидактические игры «Мешочек», «Да и нет» др.р.

Тема 6. Ходы и взятие фигур.

Теория. Правила хода и взятия каждой из фигур.

ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.

ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.

КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.

ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

Практика. «Игра на уничтожение», дидактические игры «Один в поле воин», «Лабиринт», «Битва часовых», «Атака, еще раз атака», «Двойной удар», «Ограничение подвижности»

Тема 7. Цель шахматной партии.

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

ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика. Дидактические игры: «Шах–не шах», «5шахов», «Защита от шаха», «Мат – не мат», «Первый шах», «Рокировка».

Тема 8. Игра всеми фигурами из начального положения.

Теория. Общие положения о том, как начинать шахматную партию. Демонстрация коротких партий.

Практика. Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактические игры «Два хода» и др.

Тема 9. Итоговое занятие.

Практика. Повторение программного материала в форме конкурсов, мини-соревнований, турниров

Календарно-тематическое планирование

Тема	Характеристика деятельности учащихся	УУД
1. Вводное занятие. в.о.р.е.м.я.п.р.о.в.е.д.е.н.и.я.з.а.н.я.т.и.й.	Знакомство с техникой безопасности занятия. Знакомство с режимом работы кружка.	
2. Шахматная доска	Чтение и инсценировка 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 шахматная доска квадратные.	
3. Шахматная доска.	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.	Познавательные Общеучебные действия <input type="checkbox"/> Умение осознано строить речевое высказывание в устной форме; <input type="checkbox"/> Выделение познавательной цели; <input type="checkbox"/> Выбор наиболее эффективного способа решения; У П логические действия <input type="checkbox"/> Анализ объектов <input type="checkbox"/> Синтез как составление частей целого;
4. Шахматная доска.	Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Центр. Форма. Инсценировка дидактической сказки «Приключения на шахматной доске».	<input type="checkbox"/> Доказательство; <input type="checkbox"/> построение логической цепи рассуждений
5. Шахматные фигуры.	Дидактическая игра «Волшебный мешочек». Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	<input type="checkbox"/> Доказательство; <input type="checkbox"/> построение логической цепи рассуждений
6. Начальное положение	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило «ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Коммуникативные УУД <input type="checkbox"/> Постановка вопросов; <input type="checkbox"/> Умение выражать свои мысли полно и

	Дидактическое задание из игры «Волшебный мешочек».	точно;
7. Ладья.	Дидактическое задание из игры «Лабиринт». Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	<input type="checkbox"/> Разрешение конфликтов. <input type="checkbox"/> Управление действиями партнера(оценка, коррекция)
8. Ладья.	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».	Регулятивные УУД <input type="checkbox"/> Целеполагание; <input type="checkbox"/> Волевая
9. Слон.	Место слона в начальном положении.	

	Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Дидактическое задание «Лабиринт».	саморегуляция <input type="checkbox"/> Прогнозирование уровня усвоения <input type="checkbox"/> Оценка; <input type="checkbox"/> Коррекция
10. Слон.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игрна уничтожение».	Личностные УУД <input type="checkbox"/> Смыслополагание.
11. Ладья против слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар».	
12. Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	
13. Ферзь.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игрна уничтожение».	
14. Ферзь против ладьи слона.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	
15. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	
16. Конь.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игрна уничтожение».	
17. Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	
18. Пешка.	Место пешки в начальном положении. Лодейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	
19. Пешка.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игрна уничтожение».	
20. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	
21. Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические	

	задания«Лабиринт»,«Перехвати часовых».	
22. Король против других фигур.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	
23. Шах.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».	
24. Шах.	Открытыйшах.Двойнойшах. Дидактический задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».	
25. Мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».	
26. Мат.	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактические задания»Мат в один ход».	
27. Мат.	Мат в один ход. Сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	
28. Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактические задания «Пат или не пат».	
29. Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
30. Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактическая игра «Два хода».	
31.Шахматная партия.	Самые общие рекомендации принципах разыгрывании дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	
32. Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами изначального положения.	
33. Повторение программного материала.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	
34. Повторение	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами изначального положения.	
35.Повторение программного материала.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ II ГОДА ОБУЧЕНИЯ

4.	Ценность шахматных фигур	4	2	2
5.	Техника матования одинокого короля	5	2	3
6.	Достижение мата без жертвы материала	3	1	2
7.	Шахматная комбинация	15	3	12
8.	Повторение программного материала	3	1	2
	Итого	35	12	23

СОДЕРЖАНИЕ

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

Практика. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания “Две фигуры против целой армии”, “Убери лишние фигуры”, “Ходят только белые”, “Неотвратимый мат”. Игровая практика.

Тема 2. История развития шахмат.

Теория. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу.

Тема 3. Шахматная нотация.

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

Практика. Дидактические игры и задания: “Назови вертикаль”; “Назови горизонталь”; «Назови диагональ», “Какого цвета поле?”, “Кто быстрее”, “Вижу цель”. Игровая практика.

Тема 4. Ценность шахматных фигур.

Теория. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Практика. Дидактические игры и задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”, «Выигрыш материала», “Защита”. Игровая практика.

Тема 5. Техника матования одинокого короля.

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

Практика. Дидактические, игры и задания: “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король” и др. Игровая практика.

Тема 6. Достижение мата без жертвы материала.

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

Практика. Дидактические игры и задания: “Объяви мат в два хода”, “Защитись отмата”. Игровая практика.

Тема 7. Шахматная комбинация.

Теория. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовыекомбинации). 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.).

Практика. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. “Выигрыш материала”. Игровая практика. Дидактическое задание “Проведи пешку в ферзи”. Игровая практика. “Сделай ничью”. Игровая практика. «Проведи комбинацию».

Тема 8. Итоговое занятие.

Практика. Проведение внутреннего турнира по итогам учебного года.

Календарно-тематическое планирование

№№ п/п	Коли- чество часов	Тема уроков	Формируемые умения и навыки
1	1	Повторение пройденного материала.	Повторить: поля; горизонталь, вертикаль, диагональ, центр; ходы шахматных фигур; шах, мат, пат; начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).
2	1	Повторение пройденного материала.	Повторить: рокировка; взятие на проходе; превращение пешки; варианты ничьей. Знать самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Уметь ставить мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Игровая практика.
3	1	Краткая история шахмат.	Знать происхождение шахмат, легенды о шахматах. Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.
4	1	Шахматная нотация.	Знать обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое идёт.
			Знать обозначение шахматных фигур и

5	1	Шахматная нотация.	терминов. Уметь записывать начальное положение. Знать краткую и полную шахматную нотацию. Уметь вести запись шахматной партии. Игровая практика (с записью партии или фрагмента партии).
6	1	Ценность шахматных фигур.	Знать ценность фигур. Уметь сравнивать силы фигур. Достижение материального перевеса «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя).
7	1	Ценность шахматных фигур.	Уметь достигать материального перевеса (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.
8	1	Ценность шахматных фигур.	Уметь достигать материального перевеса (выигрыш пешки). Знать способы защиты (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.
9	1	Ценность шахматных фигур.	Защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака. Игровая практика.
10	1	Техника матования одинокого короля.	Две ладьи против короля (шах, мат или пат). Уметь ставить мат в один, два хода. Игровая практика.
11	1	Техника матования одинокого короля.	Ферзь и ладья против короля (шах, мат или пат). Уметь ставить мат в один, два хода. Игровая практика.
12	1	Техника матования одинокого короля.	Ферзь и король против короля (шах, мат или пат). Уметь ставить мат в один, два хода. Игровая практика.
		Техника матования	Ладья и король против короля (шах, мат или

13	1	одинокого короля.	пат). Уметь ставить мат в один, два хода. Игровая практика.
14	1	Достижение мата без жертвы материала.	Знать, что такое цугцванг. Уметь ставить мат в один, два хода в эндшпиле и защищаться от мата. Игровая практика.
15	1	Достижение мата без жертвы материала.	Знать положения на мат в два хода в миттельшпиле. Уметь защищаться от мата. Игровая практика.
16	1	Достижение мата без жертвы материала.	Знать положения на мат в два хода в дебюте. Уметь защищаться от мата. Игровая практика.
17	1	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы комбинаций. Игровая практика.
18	1	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы завлечений. Игровая практика.
19	1	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы блокировки. Игровая практика.
20	1	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы разрушения королевского прикрытия. Игровая практика.
21	1	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы освобождения пространства. Игровая практика.
22	1	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

			Игровая практика.
23	1	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.
24	1	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.
25	1	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.
26	1	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.
27	1	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.
28	1	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению ничьей. Игровая практика.
29	1	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению ничьей. Игровая практика.
30	1	Шахматная комбинация.	Типичные комбинации в дебюте. Игровая практика.
31	1	Шахматная комбинация.	Типичные комбинации в дебюте. Игровая практика.
32	1	Повторение программного материала.	
		Повторение	

33	1	программного материала.	
34	1	Повторение программного материала	
35	1	Повторение программного материала	

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА (3-4 годы обучения)

ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего 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.

2. 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.

3. “ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем 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.

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.

ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита. “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ III ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№№ п.п.	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
2.	История развития шахмат	2	2	-
3.	Основы дебюта	10	3	7
4.	Основы миттельшпиля	8	3	5
5.	Основы эндшпиля	10	3	7
6.	Итоговые занятия	3	1	2
	Итого	35	13	22

СОДЕРЖАНИЕ

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. 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.

Практика. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Практика матования одинокого короля. Игровая практика с записью шахматной партии.

Тема 2. История развития шахмат.

Теория. История распространения шахмат в средние века. Шахматы в западном и восточном мире.

Тема 3. Основа дебюта

Теория. 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”

Практика. “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат”, “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”, “Защита от мата”, “Выведи фигуру”. “Поставить мат в 1 ход “повторюшке””.

Тема 4. Основы миттельшпиля.

Теория. Общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Практика. Игровая практика. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.

Тема 5. Основы эндшпиля.

Теория. 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.

Практика. Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”, “Квадрат”? “Проведи пешку в ферзи”. Игровая практика.

Тема 6.

Практика. Проведение и анализ турниров среди воспитанников «Шахматной школы»

Календарно- тематическое планирование

№№ п/п	Коли- чество часов	Тема уроков	
1	1	Повторение пройденного материала.	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.
2	1	Игровая практика.	
3	1	Повторение пройденного материала.	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).
4	1	Игровая практика	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии.
5	1	Основы дебюта.	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).
6	1	Игровая практика.	. Решение задания “Мат в 1 ход”.
7	1	Основы дебюта.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.
8	1	Игровая	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай

		практика.	ферзя”.
9	1	Основы дебюта.	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.
10	1	Игровая практика.	Решение заданий.
11	1	Основы дебюта.	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.

			Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.
12	1	Игровая практика.	Решение заданий.
13	1	Основы дебюта.	. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.
14	1	Игровая практика.	Решение заданий.
15	1	Основы дебюта.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание “Выведи фигуру”.
16	1	Игровая практика.	Решение задания “Выведи фигуру”.
17	1	Основы дебюта.	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выиграш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли

			побить пешку?”.
18	1	Игровая практика.	Решение заданий.
19	1	Основы дебюта.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.
20	1	Игровая практика.	Решение заданий.
21	1	Основы дебюта.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь мат в 2 хода neroкированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.
22	1	Игровая практика.	Решение заданий.
23	1	Основы дебюта.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.
24	1	Игровая практика.	Решение заданий.
25	1	Основы дебюта.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.
26	1	Игровая практика.	Решение заданий.
27	1	Основы дебюта.	Очень коротко о тах. Отк дебю рыт ые,
28	1	Игровая практика.	полуоткрытые и закрытые дебюты.
29	1	Основы миттельшпиля.	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.

30	1	Игровая практика.	
31	1	Основы миттельшпиля.	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.
32	1	Игровая практика.	Решение задания “Выигрыш материала”.
33	1	Основы миттельшпиля.	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.
34	1	Повторение пройденного материала.	Решение задания “Выигрыш материала”.
35	1	Повторение пройденного материала.	Решение задания “Выигрыш материала”.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ IV ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№№ п.п.	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.	2	1	1
2.	История развития шахмат	2	2	-
3.	Основы дебюта.	10	3	7
4.	Основы миттельшпиля.	8	3	5
5.	Основы эндшпиля.	10	3	7
6.	Итоговые занятия	3	1	2
	Итого	35	13	22

СОДЕРЖАНИЕ

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Задачи на новый учебный год. Повторение теоретического материала.

Практика. Диагностические турниры между воспитанниками. Анализ результатов

турниров. Разбор типичных ошибок. Решение практических задач на устранение ошибок.

Тема 2. История развития шахмат.

Теория. Появление и распространение шахмат в России.

Тема 3. Основы дебюта.

Теория. Коротко о дебютах. 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.

Практика. Практические задания: “Мат в 2 хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи пешкоеда”, “Нужно ли побить пешку?”; “Захвати центр”; “Можно ли сделать рокировку”

Тема 4. Основы миттельшпиля.

Теория. 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.

Практика. Практические задания “Мат в 3 хода”, “Сделай ничью” и др.

Тема 5. Основы эндшпиля.

Теория. 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.

Практика. “Выигрыш или ничья?”, 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.

Тема 6. Итоговые занятия.

Практика. Организация и проведение турниров среди учащихся «Шахматной школы», по итогам 4 лет обучения. Игровая практика

Календарно – тематическое планирование.

№№ п/п	Коли- чество часов	Тема уроков	
1	1	Вводный урок	Повторение пройденного материала.
2	1	Основы миттельшпиля.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

3	1	Игровая практика.	Решение заданий.
4	1	Основы миттельшпиля.	. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
5	1	Игровая практика.	Решение заданий.
6	1	Основы миттельшпиля.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
7	1	Игровая практика.	Решение заданий.
8	1	Основы миттельшпиля.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
9	1	Игровая практика.	Решение заданий.
10	1	Основы миттельшпиля.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”.
11	1	Игровая практика.	. Решение задания “Сделай ничью”.
12	1	Основы миттельшпиля.	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.
13	1	Игровая практика.	
14	1	Основы эндшпиля	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
15		Игровая практика.	Решение заданий.
16	1	Основы эндшпиля	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш

			фигуры”.
17	1	Игровая практика.	Решение заданий.
18	1	Основы эндшпиля	. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.
19	1	Игровая практика.	Решение заданий.
20	1	Основы эндшпиля	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Дидактическое задание “Квадрат”.
21	1	Игровая практика.	Решение задания “Квадрат”.
22	1	Основы эндшпиля	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
23	1	Игровая практика.	Решение заданий.
24	1	Основы эндшпиля	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или
			ничья?”, “Куда отступить королем?”.
25	1	Игровая практика.	Решение заданий.
26	1	Основы эндшпиля	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Дидактические задания “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
27	1	Игровая практика.	Решение заданий.
28	1	Основы эндшпиля	. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.
29	1	Игровая практика.	Решение заданий.

30	1	Основы эндшпиля	. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.
31	1	Игровая практика.	Решение заданий.
32	1	Игровая практика.	Турниры, соревнования.
33	1	Игровая практика.	Турниры, соревнования.
34	1	Повторение программного материала.	
35	1	Повторение пройденного материала.	Решение задания “Выигрыш материала”.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами
- шахматные часы
- таблицы к различным турнирам;
- раздаточные материалы для тренинга;
- вопросники к контрольным занятиям и викторинам;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками
- интерактивная шахматная доска.

ЛИТЕРАТУРА

1. Авербах Ю. Что нужно знать об эндшпиле. М., 1979.
2. Бареев И. Гроссмейстеры детского сада. М., 1995.
3. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. М., 1982.
4. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. М., 1983.
5. Гик Е.Я. Компьютерные шахматы: Сборник. М., 1997
6. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 3-го и 4-го разрядов.—М., 1969.
7. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. М., 1980.
8. Гродзенский С.Я. Шахматы в жизни ученых. М., 1983.
9. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. М., 1991.
10. Злотник Б., Кузьмина С. Курс-минимум по шахматам. М., 1990.
11. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. Киев, 1986.
12. Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры. М., 1983.
13. Карпов А. Е. Избранные партии. М., 1978.
14. Костьев А. Учителю о шахматах. М., 1986.
15. Ласкер Эм. Учебник шахматной игры. М., 1980.
16. Лисицын Г. Заключительная часть шахматной партии. Л., 1956.
17. Майзелис И. Шахматы. М., 1960.
18. Макарычев С., Макарычева М. От А до ... М., 1995.
19. Нимцович А. Моя система. М., 1984.
20. Пожарский В.Н. Шахматный учебник. Рязань, 1994.
21. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. М., 1994.
22. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. М., 1991.
23. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. М., 2001.
24. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. М., 2000.
25. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. М., 2000.
26. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. Обнинск, 1998
27. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. Пособие для учителя. Обнинск, 1999.
28. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. Пособие для учителя. Обнинск, 2002.
29. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. Обнинск, 2004.
30. Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу. Обнинск, 2005.
31. Суэтин И. Как играть дебют. М., 1981.
32. Таль М.Н., Дамский Я.В. Атака. М., 1997.
33. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества. М., 1981.

34. Фишер Р. Мои 60 памятных партий. М., 1981.
35. Шахматный словарь / Сост. Г. Гейлер. М., 1964.
36. Шахматы — школе / Сост. Б. Гершунский и др. М., 1991.
37. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. М., 1986.
38. Шумилин Н. Практикум по тактике. М., 1993.
39. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. СПб., 1994.

Дидактические шахматные сказки

1. Сухин И. Котятта-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
2. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
3. Сухин И. От сказки – к шахматам. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
4. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Сухин И. Хвастуны в Паламеде. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
5. Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

1. Аматауни П. Королевство Восемью Восемь. Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
2. Добрыня, посол князя Владимира (былина). Драгунский В. Шляпа гроссмейстера. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
3. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король. Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка). Остер Г. Полезная девчонка. Пермяк Е. Вечный Король. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
4. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде. Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин. Шаров А. Сказка о настоящих слонах.