

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа с.Новое Усманово муниципального района Камышлинский Самарской области

Проверено
Зам. директора по УВР
_____ Ибраева А.М.
(подпись) (ФИО)
«29» августа 2023 г.

Утверждено
приказом № 17 - од
от «29» августа 2023 г.

Директор _____ Маннапова Г.К.
(подпись)
(ФИО)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Черное - белое»**

Рассмотрена на заседании МО Методическое объединение учителей начальных классов
(название методического объединения)
Протокол №1 от «28» августа 2023г
Руководитель МО Кабирова Г.А.
(подпись)(ФИО)

ПРОГРАММА внеурочной деятельности по шахматам ДЛЯ 1-4 КЛАССОВ

«Черное – белое»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

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

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

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

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

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

Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40 минут в **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.

Содержание программы внеурочной деятельности «Белое - черное»

Первый год обучения

Программа первого года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Программа предусматривает 34 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 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.

Календарно-тематическое планирование

курса «Белое - черное»

2 класс

№	Сроки	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание	Педагогические условия Интеграция	Воспитательный потенциал урока	Форма учета достижений
		<u>Повторение изученного материала.</u>		Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	игра	
1.		Повторение изученного материала.					
2.		Повторение изученного материала.	1				

					игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.		
		<u>1. Краткая история шахмат.</u>		Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.		
3.		Краткая история шахмат.	1	Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.		игра	
		<u>2. Шахматная нотация.</u>		Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».		
4.		Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.				Беседа, игра	
5.		Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.			Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	Беседа, игра	
		<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>		Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.		
6.		Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.				Беседа, игра	
7.		Ценность шахматных фигур. Достижение			Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания» Выигрыш	Беседа, игра	

		материального перевеса.			материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.		
8.		Ценность шахматных фигур. Способы защиты.			Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	Беседа, игра	
9.		Ценность шахматных фигур. Защита.			Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	Беседа, игра	
		<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>					
10.		Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.		Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	Беседа, игра	
11.		Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.		Две ладьи против короля.	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	Беседа, игра	
12.		Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.			Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	Беседа, игра	
13.		Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.			Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	игра	Участие в конкурсе
		<u>5. Достижение мата без</u>		Учебные	Учебные положения на мат в два хода в		

		<u>жертвы материала</u>		положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.			
14.		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.				Беседа, игра		
15.		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1			Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	игра	
16.		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1			Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	игра	Участие в соревнованиях
		<u>6. Шахматная комбинация.</u>		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,	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.			
17.		Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1			Беседа, игра		
18.		Матовые комбинации. Тема завлечения.	1			Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	игра	
19.		Матовые комбинации. Тема блокировки.	1			Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	игра	
20.		Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1			Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	игра	
21.		Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	игра			

22.		Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1	ведущие к достижению материального перевеса.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	игра	Участие в конкурсе
23.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	игра	
24.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	игра	
25.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	игра	
26.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	игра	
27.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	игра	
28.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	игра	
29.		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	игра	
30.		Типичные комбинации в дебюте.	1		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию».	игра	

				Игровая практика.		
31.		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	игра	Участие в соревнованиях
		<u>Повторение программного материала</u>				
32.		Повторение программного материала	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра	
33.		Повторение программного материала	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра	
34.		Повторение программного материала	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра	

Второй год обучения

Программа «Черное и белое», второй год предназначена для III класса начальной школы. 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.

ПРИМЕРНАЯ 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 нерокированному королю», «Поставь детский мат» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

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

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

«Выведи фигуру» Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставить мат в 1 ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

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

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

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

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

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

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

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

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

К концу 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.

Календарно-тематическое планирование курса «Белое - черное» 3 класс

№	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание	Педагогические условия Интеграция	Воспитательный потенциал урока	Форма учета достижений
1		<u>Повторение изученного материала.</u>	1	Повторение программно го материала, изученного за год обучения	. 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.	игра	
2		Игровая практика	1				
3		Повторение изученного	1				

		материала.			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		Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1	Игровая практика с записью шахматной партии			
5		ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии.	1	Игровая практика	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	игра	
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	1	игра				
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.			игра	
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата	игра		
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1			игра		
10	Решение заданий.	1			игра	Участие в конкурсе	
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	игра		

12		Решение заданий	1			игра	Участие в соревнованиях
13		“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1		Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	игра	
14		Решение заданий	1			игра	
15		Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	Игровая практика	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	игра	
16		Решение задания “Выведи фигуру”..	1			игра	
17		Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1		Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.	игра	
18		Решение заданий.	1			игра	
19		Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	Игровая практика	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	игра	
20		Решение заданий.	1			игра	
21		Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1		Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	игра	
22		Решение заданий.	1			игра	Участие в соревнованиях

23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1		Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	игра		
24	Решение заданий.	1			игра		
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1		Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	игра		
26	Решение заданий.	1			игра		
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1			игра		
28	Решение заданий.	1			игра		
29	Типичные комбинации в дебюте.	1		Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра	
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1				игра	
31	<u>Повторение программного материала</u>	1	игра			Участие в соревнованиях	
32	Повторение программного материала	1	игра				
33	Повторение программного материала	1	игра				
34	Повторение программного материала	1	игра				

Четвертый год обучения

Программа “Черное и белое», 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.

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

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

Дидактические задания

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в 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.

**Календарно-тематическое планирование
курса «Белое - черное»
4 класс**

№	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание	Педагогические условия Интеграция	Воспитательный потенциал урока	Форма учета достижений
1		<u>Повторение изученного материала.</u>	1	Повторение программного материала, изученного за год обучения	. 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.	беседа, игра	
2		Игровая практика	1		Игровая практика	игра	
3		Повторение изученного материала.	1		Игровая практика	беседа, игра	
4		ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1		Игровая практика	беседа, игра	
5		Игровая практика			Дидактическое задание “Выигрыш материала	игра	
6		Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”	1			игра	

7		Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1		Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	игра	
8		Решение задания “Выигрыш материала”.	1		Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	игра	
9		Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1			беседа, игра	
10		Решение заданий.	1			игра	
11		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1	Игровая практика	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	игра	Участие в соревнованиях
12		Решение заданий.	1			игра	
13		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1		Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	игра	
14		Решение заданий.	1	Игровая практика		игра	
15		.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	Игровая практика	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	беседа, игра	
16		Решение заданий.				игра	Участие в соревнованиях

17		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1		Дидактическое задание “Сделай ничью”.	игра	
18		Решение заданий. “Сделай ничью”.	1			игра	
19		Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1			игра	
20		Решение заданий	1			игра	
21		ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	беседа, игра	
22		Решение заданий	1			игра	
23		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	беседа, игра	
24		Решение заданий	1			игра	
25		Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.	игра	
26		Решение заданий	1	Игровая практика		игра	
27		Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1		Дидактическое задание “Квадрат”.	игра	Участие в соревнованиях
28		Решение заданий	1	Игровая практика		игра	

29		Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	беседа, игра	
30		Решение заданий	1	Игровая практика		игра	
31		Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1		Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	игра	
32		Решение заданий	1	Игровая практика		игра	
33		Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1		Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	беседа, игра	
34		Повторение программного материала. Решение заданий	1	Игровая практика		рефлексия	Участие в соревнованиях

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

Ресурсное обеспечение

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	Учебно-методическое обеспечение:
	<ul style="list-style-type: none">• Программа• Книги о шахматах- Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994.- Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 1985.- Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993.- Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991.

	<ul style="list-style-type: none"> - Гайшут А.Г. Увлекательная математика,/ Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: «Дом педагогики», 1995. - Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991. - Книжка – раскраска «Шахматные герои». - Журнал «Шахматное обозрение», 7-8/94 • Энциклопедии • Методическое пособие для учителя
2	Наглядные пособия
	<p>Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами Плакаты: Различные позиции в шахматах</p>
3	Игры и игрушки
	<p>Игры настольно-печатные «Чудесный мешочек»</p>
4	Учебное оборудование
	<p>Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная доска.</p>
5	Технические средства
	<p>Компьютер Магнитофон Мультимедийный проектор Интерактивная доска</p>