

Департамент образования Администрации города Омска

Бюджетное общеобразовательное

учреждение г.Омска «Средняя общеобразовательная школа №122»

«РАССМОТРЕНО»

на заседании
методического объединения
МО учителей _____

Протокол №__ от 30.08.23 г.

Руководитель МО

«СОГЛАСОВАНО»

на заседании
педагогического совета
БОУ г.Омска «СОШ №122»

Протокол №1 от 30.08.23 г.

«УТВЕРЖДЕНО»

Директор БОУ г.Омска «Средняя
общеобразовательная школа
№122»

_____ Г.Н.Халлиулина

Приказ № __ от 31.08.2023 г.

**ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Шахматы»**

Направление : общеинтеллектуальное

Уровень образования: начальное общее

Количество часов: 1 класс – 33 часа

2 класс – 34 часа

3 класс – 34 часа

4 класс – 34 часа

Учитель: Ефименко Г.В.

Омск 2023-2024

Содержание программы внеурочной деятельности «Шахматы»

Первый год обучения

Программой предусматривается 33 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 разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

Формы занятий: индивидуальные и групповые (игровая деятельность)

К концу учебного года дети должны знать:

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

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

(основная тема учебного курса).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые,

слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение» — важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля)

моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

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

Дидактические игры и задания

«**Шах или не шах**». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«**Дай шах**». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«**Пять шахов**». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«**Защита от шаха**». Белый король должен защититься от шаха.

«**Мат или не мат**». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«**Первый шах**». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

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

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

«**Два хода**». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Второй год обучения

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

Программа предусматривает 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».

Формы занятий: индивидуальные, групповые (игровая деятельность)

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.

Третий год обучения

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

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

Формы занятий: индивидуальные и групповые.

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

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

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

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

К концу 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.

Четвертый год обучения

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

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

Формы занятий: индивидуальные и групповые.

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 эндшпиль.

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. 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.

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

Комплекты досок с шахматными фигурами (6 комплектов)

**Тематическое планирование
курса «Шахматы»
1 класс**

№	Тема занятия	Содержание	Электронные ресурсы
1	Шахматная доска	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	https://proity.ru/hobby/chess/
2	Шахматные фигуры.	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	https://proity.ru/hobby/chess/
3.	Знакомство с шахматными фигурами		https://proity.ru/hobby/chess/
4	Начальная расстановка фигур.	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	https://proity.ru/hobby/chess/
5.	Начальное положение		https://proity.ru/hobby/chess/
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.		https://proity.ru/hobby/chess/
7.	Ладья в игре.		https://proity.ru/hobby/chess/
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		https://proity.ru/hobby/chess/
9.	Слон в игре.		https://proity.ru/hobby/chess/
10.	Ладья против слона.		https://proity.ru/hobby/chess/
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.		https://proity.ru/hobby/chess/
12.	Ферзь в игре.		https://proity.ru/hobby/chess/
13.	Ферзь против ладьи и слона.		https://proity.ru/hobby/chess/
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.		https://proity.ru/hobby/chess/

15.	Конь в игре.		https://proity.ru/hobby/chess/
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.		https://proity.ru/hobby/chess/
17.	Знакомство с пешкой.		https://proity.ru/hobby/chess/
18.	Пешка в игре.		https://proity.ru/hobby/chess/
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		https://proity.ru/hobby/chess/
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.		https://proity.ru/hobby/chess/
21.	Король против других фигур.		https://proity.ru/hobby/chess/
		Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	
22.	Шах.		https://proity.ru/hobby/chess/
23.			
24.	Мат.		https://proity.ru/hobby/chess/
25.			
26.	Ставим мат.		https://proity.ru/hobby/chess/
27.			
28.	Ничья, пат.		https://proity.ru/hobby/chess/
29.	Рокировка.		https://proity.ru/hobby/chess/
30.			
		Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	
31.	Шахматная партия.		https://lichess.org/
32.	Повторение программного материала.		https://lichess.org/
33.			

2 класс

№	Тема занятия	Содержание	Электронные ресурсы

1.	Повторение изученного материала.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	https://lichess.org/
2.	Повторение изученного материала.		https://lichess.org/
		Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	
3.	Краткая история шахмат.		https://proity.ru/hobby/chess
		Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.		https://proity.ru/hobby/chess
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.		https://proity.ru/hobby/chess
		Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.		https://proity.ru/hobby/chess
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение		https://proity.ru/hobby/chess

	материально го перевеса.		
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.		https://proity.ru/hobby/chess
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.		https://proity.ru/hobby/chess
		Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	
10	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.		https://dzen.ru/video/watch/6558471cf6d9c13af29d2986
11	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.		https://dzen.ru/a/ZVuD2uO_yzB3iYyr?referrerclid=1400&
12	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.		https://dzen.ru/a/ZVuD2uO_yzB3iYyr?referrerclid=1400&
13	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.		https://dzen.ru/a/ZVuBVmj3lh4vuGMg?referrerclid=1400&

14	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.		https://dzen.ru/video/watch/65599b1ca670d807b793f84a
15	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	https://dzen.ru/a/ZVhWDUMxmhivWk5-?referrer_clid=1400&
16	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		https://dzen.ru/a/ZVhWDUMxmhivWk5-?referrer_clid=1400&
		Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций:	
17	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения,	https://www.youtube.com/watch?v=qbuQHLifGoY
18	Матовые комбинации. Тема завлечения.		https://www.youtube.com/watch?v=beX4CeDWEgo
19	Матовые комбинации. Тема		https://www.youtube.com/watch?v=3QtbL6gGyu8

	блокировки.	блокировки, освобождения	
20	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	https://chessrussian.ru/materialy/beginners/razrusenie-peshechnogo-prikrytiya-korolya/
21	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	https://www.youtube.com/watch?v=eT2AUGJRZ6Y
22	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.		
23	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.		https://www.youtube.com/watch?v=qbuQHLifGoY
24	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты.		https://72chess.com/content/urok-dvadsatvosmoi-shakhmatnaya-svyazka-vidy-svyazok

	Тема связки.		
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия		https://www.youtube.com/watch?v=5-p8SNPR0t8
26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.		https://www.youtube.com/watch?v=rk_lqMwP5zE
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.		https://dzen.ru/list/education/shakhmatnaia-taktika-trenazher
28	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.		https://videouroki.net/video/13-pozitsionnaia-nich-ia-patovyie-kombinatsii.html
29	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.		https://videouroki.net/video/13-pozitsionnaia-nich-ia-patovyie-kombinatsii.html

30	Типичные комбинации в дебюте.		https://www.youtube.com/watch?v=v2cRx6-6tjg
31	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		https://www.youtube.com/watch?v=v2cRx6-6tjg
		Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения	
32	Повторение программного материала		https://proity.ru/hobby/chess
33	Повторение программного материала		https://proity.ru/hobby/chess
34	Повторение программного материала		https://proity.ru/hobby/chess

3 класс

№	Тема занятия	Содержание	
1	<u>Повторение изученного материала.</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения	https://proity.ru/hobby/chess
2	Игровая практика		https://proity.ru/hobby/chess
3	Повторение изученного материала.		https://proity.ru/hobby/chess
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игровая практика с записью шахматной партии	https://lichess.org/
5	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии.	Игровая практика	https://chesswood.ru/debyuty
6	Решение задания “Мат в 1 ход”		https://chesswood.ru/debyuty

7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		https://chesswood.ru/debyuty
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Игровая практика	https://chesswood.ru/debyuty
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		https://chesswood.ru/debyuty
10	Решение заданий.		https://chesswood.ru/debyuty
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Игровая практика	https://chesswood.ru/debyuty
12	Решение заданий		https://chesswood.ru/debyuty
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		https://chesswood.ru/debyuty
14	Решение заданий		https://chesswood.ru/debyuty
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Игровая практика	https://chesswood.ru/debyuty
16	Решение задания “Выведи фигуру”..		https://chesswood.ru/debyuty
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		https://chesswood.ru/debyuty
18	Решение заданий.		https://chesswood.ru/debyuty
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Игровая практика	https://chesswood.ru/debyuty
20	Решение заданий.		https://chesswood.ru/debyuty

21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		https://chesswood.ru/debyuty
22	Решение заданий.		https://chesswood.ru/debyuty
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		https://chesswood.ru/debyuty
24	Решение заданий.		https://chesswood.ru/debyuty
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		https://chesswood.ru/debyuty
26	Решение заданий.		https://chesswood.ru/debyuty
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		https://chesswood.ru/debyuty
28	Решение заданий.		https://chesswood.ru/debyuty
29	Типичные комбинации в дебюте.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	https://chesswood.ru/debyuty
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		https://chesswood.ru/debyuty
31	<u>Повторение программного материала</u>		https://chesswood.ru/debyuty
32	Повторение программного материала		https://chesswood.ru/debyuty
33	Повторение программного материала		https://chesswood.ru/debyuty
34	Повторение программного материала		https://chesswood.ru/debyuty

4 класс

№	Тема занятия	Содержание	Электронные ресурсы
1	<u>Повторение изученного материала.</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения	https://chesswood.ru/debyuty
2	Игровая практика		https://lichess.org/
3	Повторение изученного материала.		https://chesswood.ru/debyuty

4	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Игровая практика	https://www.youtube.com/watch?v=wAOqHmCtQxE
5	Игровая практика		https://lichess.org/
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”		https://www.youtube.com/watch?v=wAOqHmCtQxE
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.		https://chessmatenok.ru/dvojnoj-shah/
8	Решение задания “Выигрыш материала”.		https://lichess.org/
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
10	Решение заданий.		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Игровая практика	https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
12	Решение заданий.		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		https://www.youtube.com/watch?v=mE2X-J6-hDk
14	Решение заданий.	Игровая практика	https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к	Игровая практика	https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/

	достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.		
16	Решение заданий.		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
20	Решение заданий		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
21	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		https://www.youtube.com/watch?v=99uH4Hmk-VY
22	Решение заданий		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		https://www.youtube.com/watch?v=99uH4Hmk-VY
24	Решение заданий		https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).		https://www.youtube.com/watch?v=99uH4Hmk-VY
26	Решение заданий	Игровая практика	https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		https://www.youtube.com/watch?v=99uH4Hmk-VY

28	Решение заданий	Игровая практика	https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.		https://www.youtube.com/watch?v=99uH4Hmk-VY
30	Решение заданий	Игровая практика	https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		https://www.youtube.com/watch?v=99uH4Hmk-VY
32	Решение заданий	Игровая практика	https://shahmaty.info/chess-puzzle/mat-v-3-hoda/
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.		https://www.youtube.com/watch?v=99uH4Hmk-VY
34	Повторение программного материала. Решение заданий	Игровая практика	https://www.youtube.com/watch?v=99uH4Hmk-VY

Список литературы

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
9. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
11. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с
12. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г.
13. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г.
14. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982.
15. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 .
16. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983.
17. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984.
18. Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999 .