

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа № 35»

Приложение к ООП ООО
Приказ № 164-ОД от 30.08.2022г.

ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

«Шахматы»

3а, 3б, 4а, 4б классы

Автор-составитель:

Терешкина Мария Анатольевна,
учитель физической культуры

Полысаевский городской округ, 2022

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» предназначена для учащихся 1-4-х классов начальной школы и составлена на основе факультативного курса программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина(Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1 – 4). В двух частях. Часть вторая. М.: Просвещение, 2002, 3-е издание с. 370–392),примерной программы Д.В. Смирнова «Шахматная школа» (сборник «Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование» / В.А. Горский, А.А. Тимофеев, Д.В. Смирнов и др.; под ред. В.А. Горского – М.: Просвещение, 2011г.») в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена методическими рекомендациями для учителя, составленные авторами программ.

Данная программа рассчитана на 4 года обучения, которая предусматривает проведение занятий 1 раз в неделю.

1. Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности

В результате освоения программы у учащихся будут сформированы следующие универсальные учебные действия.

Личностные:

- адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих;
- ориентироваться на становление гуманистических ценностей;
- формировать социально-ориентированный взгляд на мир;
- формировать уважительное отношение к иному мнению и культуре других народов;
- учиться понимать свою социальную роль развивать самостоятельность и ответственность;
- развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.

Регулятивные:

- овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия;
- находить способы решения и осуществления поставленных задач;
- формировать умение контролировать свои действия;
- учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

Познавательные:

- овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах);
- осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии;
- учиться использовать знако-символические средства представления информации;
- использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему;
- собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами;
- овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.

Коммуникативные:

- активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий в кружке;
- учиться слушать собеседника, напарника по игре быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения;
- учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Предметные и метапредметные результаты представлены в содержании программы

в разделах ***«Учащиеся должны знать»*** и ***«Учащиеся должны уметь»***.

В течение всего учебного года идет непрерывный ***контроль усвоения знаний*** учащимися посредством следующих методов проверки:

- шахматные турниры;
- доклады;
- сеансы одновременной игры;
- беседы с фронтальным опросом;
- конкурсы по решению шахматных задач;
- для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися

в течение всего учебного года, проводится своего рода зачет, который включает в себя:

- ✓ вопросы по теории и истории шахмат,
- ✓ игру с руководителем кружка,
- ✓ соревнование, в котором участвуют все занимающиеся.
- ✓

Данные по уровню усвоения программы воспитанниками заносятся в таблицу, где основными критериями диагностики являются: знание истории шахмат и правил проведения соревнований, владение тактическими приемами и умение комбинировать, умение строить стратегические планы, знание основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умение анализировать позиции, участие в мероприятиях, умение работать самостоятельно, соблюдение правил этикета.

Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализируются сыгранные ребятами партии, а также разбираются партии известных шахматистов, ребята готовят доклады по истории шахмат.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, и игровые занятия, турниры, игры с гандикапом, игры различного типа на шахматную тематику.

Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех воспитанников, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

2. Содержание программы

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.

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.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

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

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

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

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

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

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

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

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

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

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

Дидактические игры и задания

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

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

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

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

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

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

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.

Второй год обучения

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. 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. 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.

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 “e””), 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.

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.

Третий и четвёртый год обучения

Материал третьего и четвёртого годов обучения сложнее материала первых двух лет обучения. Программой предусматривается 68 часов, 1 час в неделю. 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.

Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”.

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

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

Дидактические задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

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 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.

Тематический план. 1 класс.

№	Тема занятия	Форма деятельности	Теория	Практика	Дата
1.	Шахматная доска (Знакомство).	<p><i>Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски".</i></p> <p><i>Беседа:</i> Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.</p> <p><i>Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котят-хвастунишки".</i></p>	0,5	0,5	
2.	Шахматная доска (Горизонталь, вертикаль).	<p><i>Практическое занятие:</i></p> <p>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.</p> <p><i>Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".</i></p>	0,5	0,5	
3.	Шахматная доска (Диагональ).	<p><i>Беседа:</i></p> <p>Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная</p>	0,5	0,5	

		<p>диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.</p> <p><i>Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки "Лена, Оля и Баба Яга" (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание "Диагональ".</i></p>			
4.	Шахматные фигуры	<p><i>Беседа:</i></p> <p>Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</p> <p><i>Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат".</i></p> <p><i>Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".</i></p> <p><i>Индивидуальные занятия.</i></p>	0,5	0,5	
5.	Начальное положение.	<p><i>Практическое занятие:</i></p> <p>Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и</p>		1	

		<p>начальным положением фигур.</p> <p><i>Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат".</i></p> <p><i>Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".</i></p>			
6.	Ладья.	<p><i>Наблюдение:</i></p> <p>Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.</p> <p><i>Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин".</i></p>	0,5	0,5	
7.	Ладья.	<p><i>Дидактические игры:</i> "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".</p> <p><i>Индивидуальные консультации.</i></p>		1	
8.	Слон.	<p><i>Беседа:</i></p> <p>Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.</p> <p><i>Дидактические задания:</i> "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".</p>	0,5	0,5	

9.	Слон.	<p><i>Дидактические игры:</i> "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".</p> <p><i>Индивидуальные консультации.</i></p>		1	
10.	Ладья против слона.	<p><i>Дидактические задания:</i> "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем".</p> <p><i>Дидактические игры:</i> "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения).</p> <p><i>Игровая практика.</i></p>		1	
11.	Ферзь.	<p><i>Беседа:</i></p> <p>Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.</p> <p><i>Дидактические задания:</i> "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".</p> <p><i>Просмотр диафильма</i></p>	0,5	0,5	

		"Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".			
12.	Ферзь.	<i>Дидактические игры:</i> "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности". <i>Индивидуальные занятия.</i>		1	
13.	Ферзь против ладьи и слона.	<i>Дидактические задания:</i> "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". <i>Дидактические игры</i> "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля". <i>Игровая практика.</i> <i>Индивидуальные консультации.</i>		1	
14.	Конь.	<i>Беседа:</i> Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. <i>Дидактические задания:</i> "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". <i>Практическая работа.</i>	0,5	0,5	
15.	Конь.	<i>Дидактические игры;</i> "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня		1	

		<p>против двух), "Ограничение подвижности".</p> <p><i>Практическая работа.</i></p>			
16.	<p>Конь против ферзя, ладьи и слона.</p>	<p><i>Дидактические задания:</i></p> <p>"Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".</p> <p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".</p>		1	
17.	<p>Пешка.</p>	<p><i>Беседа:</i></p> <p>Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.</p> <p><i>Дидактические задания:</i></p> <p>"Лабиринт", "Один в поле воин".</p>	0,5	0,5	
18.	<p>Пешка.</p>	<p><i>Дидактические игры:</i></p> <p>"Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".</p> <p><i>Игровая практика.</i></p>		1	

		<i>Индивидуальные консультации.</i>			
19.	Пешка против ферзя, ладьи и слона и коня.	<p><i>Дидактические задания:</i></p> <p>"Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", <i>Дидактические игры:</i> "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".</p> <p><i>Игровая практика.</i></p> <p><i>Индивидуальные консультации.</i></p>		1	
20.	Король.	<p><i>Беседа:</i></p> <p>Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. <i>Дидактические задания:</i></p> <p>"Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). <i>Чтение и инсценировка сказки:</i></p> <p>"Лена, Оля и Баба Яга".</p>	0,5	0,5	
21.	Король против других фигур.	<p><i>Дидактические задания:</i></p> <p>"Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие".</p>		1	

		<p><i>Дидактические игры:</i> "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".</p> <p><i>Игровая практика:</i></p>			
22.	Шах.	<p><i>Беседа:</i></p> <p>Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.</p> <p><i>Дидактические задания:</i> "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".</p>	0,5	0,5	
23.	Шах.	<p><i>Беседа:</i></p> <p>Открытый шах. Двойной шах.</p> <p><i>Дидактические задания:</i> "Дай открытый шах", "Дай двойной шах".</p> <p><i>Дидактическая игра:</i>"Первый шах".</p>		1	
24.	Мат.	<p><i>Беседа:</i></p> <p>Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> "Мат или не мат".</p>	0,5	0,5	
25.	Мат.	<p><i>Практическое занятие:</i></p> <p>Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> "Мат в</p>		1	

		один ход".			
26.	Мат.	<i>Практическое занятие:</i> Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. <i>Дидактическое задание:</i> "Дай мат в один ход".	0,5	0,5	
27.	Ничья. Пат.	<i>Диспут:</i> Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. <i>Дидактическое задание:</i> "Пат или не пат".		1	
28.	Рокировка.	<i>Практическое занятие:</i> Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка". <i>Индивидуальные консультации.</i>	0,5	0,5	
29.	Шахматная партия.	<i>Игра</i> всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). <i>Дидактическая игра:</i> "Два хода",	0,5	0,5	
30.	Шахматная партия.	<i>Диспут:</i> Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. <i>Игра</i> всеми фигурами из начального положения.	0,5	0,5	
31.	Шахматная партия.	<i>Практическое занятие.</i> Демонстрация коротких партий. <i>Игра</i> всеми фигурами из		1	

		начального положения. <i>Турнир.</i> <i>Индивидуальные консультации.</i>			
32.	Повторение.	<i>Практическое занятие.</i> <i>Турнир.</i> <i>Индивидуальные консультации.</i>		1	
33.	Повторение.	<i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i> <i>Индивидуальные консультации.</i>		1	
Всего: 33 часа			8	25	

Тематический план. 2 класс.

№	Тема занятия	Форма деятельности	Теория	Практика	Дата
1.	Повторение пройденного материала.	<i>Просмотр диафильма</i> “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. <i>Ходы шахматных фигур.</i> Шах, мат, пат. Начальное положение. <i>Игровая практика</i> (игра всеми фигурами из начального положения).	0,5	0,5	
2.	Повторение пройденного материала.	<i>Беседа:</i> Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты	0,5	0,5	

		<p>ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. <i>Дидактические игры и задания:</i> “Две фигуры против целой армии”, “Убери лишние фигуры”, “Ходят только белые”, “Неотвратимый мат”. <i>Игровая практика.</i></p>			
3.	Краткая история шахмат.	<p><i>Беседа:</i> Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу.</p> <p><i>Просмотр диафильма:</i> “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”, “Анатолий Карпов – чемпион мира”. <i>Игровая практика.</i></p>	0,5	0,5	
4.	Шахматная нотация.	<p><i>Беседа:</i> Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”.</p> <p><i>Игровая практика:</i> На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет.</p>	0,5	0,5	
5.	Шахматная нотация.	<p><i>Беседа:</i> Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.</p> <p><i>Игровая практика:</i> (с записью шахматной партии или фрагмента</p>	0,5	0,5	

		шахматной партии).			
6.	Ценность шахматных фигур.	<p><i>Беседа:</i> Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.</p> <p><i>Дидактические задания:</i> “Кто сильнее”, “Обе армии равны”. Достижение материального перевеса, “Выигрыш материала” (выигрыш ферзя).</p> <p><i>Игровая практика.</i></p>	0,5	0,5	
7.	Ценность шахматных фигур.	<p><i>Диспут:</i> Достижение материального перевеса.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Выигрыш материала” (выигрыш ладьи, слона, коня). <i>Игровая практика.</i></p>		1	
8.	Ценность шахматных фигур.	<p><i>Диспут:</i> Достижение материального перевеса.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Выигрыш материала” (выигрыш пешки). Способы защиты: “Защита” (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). <i>Игровая практика.</i></p>		1	
9.	Ценность шахматных фигур.	<p><i>Дидактическое задание:</i> “Защита” (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака).</p> <p><i>Игровая практика.</i></p> <p><i>Индивидуальные занятия.</i></p>		1	

10.	Техника матования одинокого короля.	<i>Диспут:</i> Две ладьи против короля. <i>Дидактические задания:</i> “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. <i>Игровая практика.</i>		1	
11.	Техника матования одинокого короля.	<i>Беседа:</i> Ферзь и ладья против короля. <i>Дидактические задания:</i> “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. <i>Игровая практика.</i>	0,5	0,5	
12.	Техника матования одинокого короля.	<i>Беседа:</i> Ферзь и король против короля. <i>Дидактические задания:</i> “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. <i>Игровая практика.</i>	0,5	0,5	
13.	Техника матования одинокого короля.	<i>Беседа:</i> Ладья и король против короля. <i>Дидактические задания:</i> “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. <i>Игровая практика.</i>	0,5	0,5	
14.	Достижение мата без жертвы.	<i>Беседа:</i> Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. <i>Дидактическое задание</i> “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. “Защитись от мата”. <i>Игровая практика.</i>	0,5	0,5	

15.	Достижение мата без жертвы.	<p><i>Беседа:</i> Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”.</p> <p><i>Игровая практика</i></p>	0,5	0,5	
16.	Достижение мата без жертвы.	<p><i>Турнир:</i> Учебные положения на мат в два хода в дебюте.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”.</p> <p><i>Игровая практика.</i></p>		1	
17.	Шахматная комбинация.	<p>Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Объяви мат в два хода”.</p> <p><i>Игровая практика.</i></p> <p><i>Индивидуальные консультации.</i></p>	0,5	0,5	
18.	Шахматная комбинация.	<p>Матовые комбинации. Тема завлечения. <i>Дидактическое задание:</i> “Объяви мат в два хода”.</p> <p><i>Игровая практика.</i></p>		1	
19.	Шахматная комбинация.	<p>Матовые комбинации. Тема блокировки. <i>Дидактическое задание:</i> “Объяви мат в два хода”.</p> <p><i>Игровая практика.</i></p>		1	
20.	Шахматная комбинация.	<p>Матовые комбинации. Тема разрушения королевского</p>	0,5	0,5	

	комбинация.	<p>прикрытия.</p> <p><i>Дидактическое задание: “Объяви мат в два хода”.</i></p> <p><i>Игровая практика.</i></p>			
21.	Шахматная комбинация.	<p><i>Диспут:</i> Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема “рентгена”.</p> <p><i>Дидактическое задание: “Объяви мат в два хода”.</i></p> <p><i>Игровая практика.</i></p>		1	
22.	Шахматная комбинация.	<p>Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.</p> <p><i>Дидактическое задание: “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.</i></p>	0,5	0,5	
23.	Шахматная комбинация.	<p>Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.</p>		1	
24.	Шахматная комбинация.	<p>Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.</p> <p><i>Дидактическое задание: “Выигрыш материала”.</i></p> <p><i>Игровая практика.</i></p>	0,5	0,5	
25.	Шахматная комбинация.	<p>Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.</p>		1	

		<p><i>Дидактическое задание:</i> “Выигрыш материала”.</p> <p><i>Игровая практика.</i></p> <p><i>Индивидуальные консультации.</i></p>			
26.	Шахматная комбинация.	<p><i>Беседа:</i> Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Проведи пешку в ферзи”.</p> <p><i>Игровая практика.</i></p>	0,5	0,5	
27.	Шахматная комбинация.	<p>Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Выигрыш материала”.</p> <p><i>Игровая практика.</i></p>		1	
28.	Шахматная комбинация.	<p>Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Сделай ничью”. <i>Игровая практика.</i></p>		1	
29.	Шахматная комбинация.	<p><i>Турнир:</i> Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. <i>Дидактическое задание:</i> “Сделай ничью”. <i>Игровая практика.</i></p>		1	
30.	Шахматная комбинация.	<p>Типичные комбинации в дебюте.</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Проведи комбинацию”.</p> <p><i>Индивидуальные консультации.</i></p>		1	

31.	Шахматная комбинация.	<p><i>Турнир:</i> Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).</p> <p><i>Дидактическое задание:</i> “Проведи комбинацию”.</p> <p><i>Игровая практика.</i></p>		1	
32.	Повторение пройденного материала.	<p><i>Игровая практика.</i></p> <p><i>Турнир.</i></p> <p><i>Индивидуальные консультации.</i></p>		1	
33.	Повторение пройденного материала.	<p><i>Игровая практика.</i></p> <p><i>Турнир.</i></p> <p><i>Индивидуальные консультации.</i></p>		1	
34.	Подведение итогов.	<p><i>Игровая практика.</i></p> <p><i>Турнир.</i></p> <p><i>Индивидуальные консультации.</i></p>		1	
	<i>Итого:</i>		8	26	

Тематический план. 3 класс.

№	Тема занятия	Форма деятельности	Теория	Практика	Дата
1.	Повторение пройденного материала.	<p><i>Просмотр диафильмов:</i> “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</p>	0,5	0,5	

		проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.			
2.	Игровая практика.	<i>Игровая практика.</i>		1	
3.	Повторение пройденного материала.	<i>Повторение:</i> 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.	0,5	0,5	
4.	Матование одинокого короля.	<i>Игровая практика</i> с записью шахматной партии. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).		1	
5.	Основы дебюта.	<i>Беседа:</i> Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. <i>Дидактическое задание:</i> “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	0,5	0,5	
6.	Решение заданий.	<i>Игровая практика:</i> Решение задания “Мат в 1 ход”.		1	
7.	Основы дебюта.	<i>Диспут:</i> Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. <i>Дидактические задания:</i> “Поймай		1	

		ладью”, “Поймай ферзя”.			
8.	Решение заданий.	<i>Решение заданий:</i> “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. <i>Игровая практика.</i>		1	
9.	Основы дебюта.	<i>Игра</i> “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. <i>Дидактические задания:</i> “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.		1	
10.	Решение заданий.	<i>Игровая практика.</i>		1	
11.	Основы дебюта.	<i>Вариации на тему детского мата.</i> Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. <i>Дидактические задания:</i> “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”.		1	
12.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i> <i>Индивидуальные консультации.</i>		1	
13.	Основы дебюта.	<i>Диспут:</i> “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. <i>Дидактические задания:</i> “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.		1	
14.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
15.	Основы	<i>Принципы игры в дебюте.</i>		1	

	дебюта.	Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. <i>Дидактическое задание</i> “Выведи фигуру”.			
16.	Решение заданий.	<i>Решение задания:</i> “Выведи фигуру”. <i>Игровая практика.</i>		1	
17.	Основы дебюта.	<i>Решение задания:</i> Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). <i>Дидактические задания:</i> “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.		1	
18.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i>		1	
19.	Основы дебюта.	<i>Беседа:</i> Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. <i>Дидактические задания:</i> “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	0,5	0,5	
20.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i>		1	
21.	Основы дебюта.	<i>Беседа:</i> Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. <i>Дидактические задания:</i> “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь	0,5	0,5	

		мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь мат в 2 хода neroкированному королю”, “Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.			
22.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i> <i>Индивидуальные консультации.</i>		1	
23.	Основы дебюта.	<i>Дидактические задания:</i> Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.		1	
24.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
25.	Основы дебюта.	<i>Беседа:</i> Связка в дебюте. Полная и неполная связка. <i>Дидактические задания:</i> “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	0,5	0,5	
26.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i>		1	
27.	Основы	<i>Диспут:</i> Очень коротко о	0,5	0,5	

	дебюта.	дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.			
28.	Игровая практика.	<i>Игровая практика.</i>		1	
29.	Основы миттельшпиля.	<i>Беседа:</i> Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	0,5	0,5	
30.	Игровая практика.	<i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i>		1	
31.	Основы миттельшпиля.	<i>Тактические приемы.</i> Связка в миттельшпиле. Двойной удар. <i>Дидактическое задание:</i> “Выигрыш материала”.		1	
32.	Решение заданий.	<i>Решение задания:</i> “Выигрыш материала”. <i>Игровая практика.</i> <i>Индивидуальные консультации.</i>		1	
33.	Основы миттельшпиля.	<i>Тактические приемы.</i> Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. <i>Дидактическое задание:</i> “Выигрыш материала”.		1	
34.	Повторение программного материала.	<i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i>		1	
		<i>Итого:</i>	4	30	

--	--	--	--	--

Тематический план. 4 класс.

№	Тема занятия	Форма деятельности	Теория	Практика	Дата
1.	Повторение пройденного материала.	<i>Беседа:</i> Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Дебют. Основы дебюта. Миттельшпиль.	0,5	0,5	
2.	Игровая практика.	<i>Решение задания:</i> “Выигрыш материала”. <i>Игровая практика.</i>		1	
3.	Основы миттельшпиля.	<i>Лекция:</i> Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. <i>Дидактические задания:</i> “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	0,5	0,5	

4.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
5.	Основы миттельшпиля.	<i>Беседа:</i> Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. <i>Дидактические задания:</i> “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	0,5	0,5	
6.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
7.	Основы миттельшпиля.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия. <i>Дидактические задания:</i> “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	0,5	0,5	
8.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i> <i>Индивидуальные консультации.</i>		1	
9.	Основы миттельшпиля.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. <i>Дидактические задания:</i> “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	0,5	0,5	

10.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
11.	Основы миттельшпиля.	<i>Лекция:</i> Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. <i>Дидактическое задание:</i> “Сделай ничью”	0,5	0,5	
12.	Решение заданий.	<i>Решение задания:</i> “Сделай ничью”. <i>Игровая практика.</i>		1	
13.	Основы миттельшпиля.	<i>Диспут:</i> Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		1	
14.	Игровая практика.	<i>Игровая практика.</i> <i>Индивидуальные консультации.</i>		1	
15.	Основы эндшпиля.	<i>Беседа:</i> Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). <i>Дидактические задания:</i> “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	0,5	0,5	
16.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
17.	Основы эндшпиля.	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). <i>Дидактические задания:</i> “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.		1	

18.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
19.	Основы эндшпиля.	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). <i>Дидактические задания: “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.</i>		1	
20.	Решение заданий.	<i>Конкурс.</i> <i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
21.	Основы эндшпиля.	<i>Консультация:</i> Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. <i>Дидактическое задание:</i> “Квадрат”.	0,5	0,5	
22.	Решение заданий.	<i>Решение задания:</i> “Квадрат”. <i>Игровая практика.</i> Индивидуальные консультации.		1	
23.	Основы эндшпиля.	<i>Беседа:</i> Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. <i>Дидактические задания:</i> “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить”	0,5	0,5	

		королем?”.			
24.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i>		1	
25.	Основы эндшпиля.	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. <i>Дидактические задания:</i> “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	0,5	0,5	
26.	Игровая практика.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
27.	Основы эндшпиля.	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. <i>Дидактические задания:</i> “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.			
28.	Игровая практика.	<i>Турнир: Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
29.	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”.	0,5	0,5	

30.	Решение заданий.	<i>Решение заданий.</i> <i>Игровая практика.</i>		1	
31.	Основы эндшпиля.	<i>Диспут:</i> Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	0,5	0,5	
32.	Игровая практика.	<i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i>		1	
33.	Игровая практика.	<i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i>		1	
34.	Подведение итогов.	<i>Игровая практика.</i> <i>Турнир.</i>		1	
		Итого:	6	28	