

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ДОЛГОПРУДНЫЙ
ГИМНАЗИЯ №13
(МАОУ ГИМНАЗИЯ №13)

Директор МАОУ гимназии №13



**РАБОЧАЯ
ПРОГРАММА
по курсу внеурочной
деятельности
«Шахматная азбука»
2 - 4 классы**

2020 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления «Шахматная азбука» составлена в соответствии с основной образовательной программой начального общего образования МАОУ гимназии №13, требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе авторской программы И.Г. Сухина «Шахматы – школе».

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. 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. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цели программы:

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

Задачи:

- Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
- Научить ориентироваться на шахматной доске.
- Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
- Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
- Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
- Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
- Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
- Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
- Сформировать умение записывать шахматную партию.
- Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
- Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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.

В соответствии с Учебным планом МАОУ гимназии №13, на изучение предмета отводится 1 час в неделю (2 классы – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

1 год обучения (2 класс) (34 ч)

Шахматная доска (2 ч)

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.

Шахматные фигуры (3 ч)

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.

Начальная расстановка фигур (2 ч)

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.

Ходы и взятие фигур (17 ч) (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 7-8 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.

Цель шахматной партии (7 ч)

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.

Игра всеми фигурами из начального положения (3 ч)

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 (3 класс) (34 ч)

Повторение (2 ч)

Краткая история шахмат (1 ч)

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

Шахматная нотация (2 ч)

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. «*Визу цель*». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся

Ценность шахматных фигур (5 ч)

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.

«*Выигрши 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.

Техника матования одинокого короля (3 ч)

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.

Достижение мата без жертвы материала (4 ч)

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.

Шахматная комбинация (15 ч)

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.

Повторение (2 ч)

Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Третий год обучения (4 класс) (34 ч)

Повторение (4 ч)

Повторение программного материала, изученного за второй год обучения (в 3 классе)

Основы дебюта (26 ч)

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 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.

Итоговое повторение (4 ч)

Игровая практика

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

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:

- Владение 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.
- Владение 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;
- Понимать 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

К концу 2 класса обучающиеся научатся:

- различать 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;
- назвать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- понимать и выполнять правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года изучения второклассники имеют возможность научиться:

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

К концу 3 класса обучающиеся научатся:

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

К концу второго года обучения третьеклассники имеют возможность научиться:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

К концу 4 класса обучающиеся научатся:

- понимать принципы игры в дебюте;
- различать основные тактические приемы;
- понимать, что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу третьего года обучения четвероклассники имеют возможность научиться:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Предмет: шахматная азбука

Учебный год: 2020 – 2021

Количество часов: 34

Класс: 2 _____

Учитель: _____

№ урока п/п	№ урока в разде ле	Тема раздела. Тема урока	Характеристика основных видов деятельности	Сроки	
				по плану	по факту
ШАХМАТНАЯ ДОСКА (2 часа)					
1.	1.	Знакомство с шахматной доской. Шахматная доска, белые и черные поля.	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».		
2.	2.	Шахматная доска. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.			
ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (3 часа)					
3.	1.	Шахматные фигуры	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».		
4.	2.	Знакомство с шахматными фигурами Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.			
5.	3.	Знакомство с шахматными фигурами Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.			
НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (2 часа)					
6.	1.	Начальная расстановка фигур	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным		
7.	2.	Начальное положение. 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.	положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».		
ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (17 часов)					
8.	1.	Ходы и взятие фигур.	Место ладьи в начальном положении.		
9.	2.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. Правила хода и взятия каждой из фигур,	Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
10.	3.	Ладья в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».		
11.	4.	Знакомство с шахматной фигурой. Слоны. Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны,	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
12.	5.	Слон в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».		
13.	6.	Ладья против слона. Легкие и тяжелые фигуры	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».		
14.	7.	Знакомство с шахматной	Место ферзя в начальном положении.		

		фигурой. Ферзь.	Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
15.	8.	Ферзь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».		
16.	9.	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».		
17.	10.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
18.	11.	Конь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».		
19.	12.	Конь против ферзя, ладьи слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».		
20.	13.	Знакомство с пешкой.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры		

			«Лабиринт», «Один в поле воин».		
21.	14.	Пешка в игре.	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».		
22.	15.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».		
23.	16.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).		
24.	17.	Король против других фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».		
ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ					
(7 часов)					
25.	1.	Цель шахматной партии	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».		
26.	2.	Шах. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход. Знакомство с терминами и понятиями.			
27.	3.	Мат. Положение при мате.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы).		
28.	4.	Мат правила постановки мата.			

			Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».		
29.	5.	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или на пат».		
30.	6.	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».		
31.	7.	Рокировка. Длинная и короткая рокировка и ее правила.			
ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ (3 часа)					
32.	1.	Игра всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».		
33.	2.	Шахматная партия. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.		
34.	3.	Повторение программного материала.	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.		

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Предмет: шахматная азбука

Учебный год: 2020 – 2021

Количество часов: 34

Класс: 3 _____

Учитель: _____

№ урока п/п	№ урока в разделе	Тема раздела. Тема занятия	Характеристика основных видов деятельности	Дата урока	
				по плану	по факту
ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА (2 часа)					
1.	1.	Повторение изученного материала.	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).		
2.	2.	Повторение изученного материала.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.		
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ (1 час)					
3.	1.	Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Знакомство с историей происхождения шахмат. Прослушивание 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.		
ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (2 часа)					
4.	1.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	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».		
5.	2.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	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).		
ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР					
(5 часов)					
6.	1.	Ценность шахматных фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны».		
7.	2.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.		
8.	3.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.		
9.	4.	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.		
10.	5.	Ценность шахматных фигур. Защита.	Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.		
ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ					
(3 часа)					
11.	1.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья 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.		
12.	2.	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.		
13.	3.	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.		
ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА					
(4 часа)					
14.	1.	Достижение мата без жертвы материала	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.		
15.	2.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле (в конце игры).			
16.	3.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле (в середине игры).	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.		
17.	4.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте (в начале игры).	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.		
ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ					
(15 часов)					
18.	1.	Шахматная комбинация.	Изучение матовых комбинаций. Различие тем комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
19.	2.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.			
20.	3.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
21.	4.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
22.	5.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
23.	6.	Матовые	Матовые комбинации. Тема		

		комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
24.	7.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
25.	8.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		
26.	9.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		
27.	10.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		
28.	11.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.		
29.	12.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		
30.	13.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.		
31.	14.	Комбинации для	Комбинации для достижения ничьей.		

		достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.		
32.	15.	Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.		
ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА (2 часа)					
33.	16.	Повторение программного материала	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
34.	17.	Повторение программного материала	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Предмет: шахматная азбука

Учебный год: 2020 – 2021

Количество часов: 34

Класс: 4 _____

Учитель: _____

№ урока п/п	№ урока в разде ле	Тема раздела. Тема занятия	Характеристика основных видов деятельности	Дата урока	
				по плану	по факту
ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА (4 часа)					
1.	1.	Повторение изученного материала.	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”.		
2.	2.	Игровая практика	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.		
3.	3.	Повторение изученного материала.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.		
4.	4.	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	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).		
ОСНОВЫ ДЕБЮТА (26 часов)					
5.	1.	Двух- и трехходовые партии.	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).		
6.	2.	Решение задания “Мат в 1 ход”			
7.	3.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.		
8.	4.	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата		

9.	5.	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.			
10.	6.	Решение заданий.			
11.	7.	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.		
12.	8.	Решение заданий			
13.	9.	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	
14.	10.	Решение заданий			
15.	11.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.		
16.	12.	Решение задания “Выведи фигуру”..			
17.	13.	Наказание за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.		
18.	14.	Решение заданий.			
19.	15.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.		
20.	16.	Решение заданий.			
21.	17.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”,		
22.	18.	Решение заданий.		решение дидактической задачи “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	

23.	19.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.		
24.	20.	Решение заданий.			
25.	21.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.		
26.	22.	Решение заданий.			
27.	23.	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.			
28.	24.	Решение заданий.			
29.	25.	Типичные комбинации в дебюте.			
30.	26.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).			
ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА (4 часа)					
31.	1.	Повторение программного материала	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
32.	2.	Повторение программного материала			
33.	3.	Повторение программного материала			
34.	4.	Подведем итоги. Что узнали? Чему научились?			

ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО – МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Литература для учителя:

№ п/п	Наименование	Автор	Издательство, год издания
1.	Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование	В.А. Горский	М.: Просвещение, 2015.
2.	Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей	И.Г. Сухин	М.: Новая школа, 1994.
3.	Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста.	Зак В., Длуголенский Я.	Издательство «Детская литература», 1985.
4.	Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы.	Сухин И.Г.	Обнинск: Духовное возрождение, 1998
5.	Удивительные приключения в Шахматной стране.	Сухин И.Г.	М.: Поматур, 2000.
6.	Шахматы для самых маленьких.	Сухин И.Г.	М.: Астрель, АСТ, 2000.

Оборудование для учащихся:

1. Коробки с деревянными шахматами
2. Коробки с магнитными шахматами
3. Плакаты: Различные позиции в шахматах

Электронные образовательные пособия и ресурсы:

- Электронные справочники, электронные пособия, обучающие программы по предмету

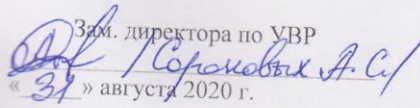
Оборудование

- Рабочее место учителя: компьютер, проектор, экран, МФУ

РАССМОТРЕНО

Протокол заседания ШМО учителей
начальных классов
от «31» августа 2020 г. № 1

СОГЛАСОВАНО


Зам. директора по УВР
«31» августа 2020 г.

Пронумеровано и
прошито 24 лист *a*
Директор
МАОУ гимназии №13
И.В. Степаненкова

