

**ПРИНЯТО**  
педагогическим советом  
МБОУ «Оскольская ООШ  
Новооскольского района  
Белгородской области»  
Протокол от 31 августа 2020  
№ 1

**СОГЛАСОВАНО**  
Заместитель директора  
МБОУ «Оскольская ООШ  
*Турал* /Капустина Т.П./  
«31» августа 2020 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор МБОУ «Оскольская  
ООШ Новооскольского района  
Белгородской области»  
*Лысенко В.Г.* /Лысенко В.Г./  
Приказ от 31.08.2020  
№209

# *Рабочая программа*

**по курсу  
внеурочной деятельности  
«Шахматная школа»**

**1-4 классы**

**Количество часов – 102 ч.**

*Рассчитана на возраст: 7-11 лет*

*Срок реализации программы: 3 года*

*Программа разработана на основе авторской программы по внеурочной деятельности А.А.Тимофеев (Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование. Под редакцией В.А. Горского – М.: Просвещение 2011 г.).*

**Разработала:**  
учитель начальных классов  
МБОУ «Оскольская ООШ»  
Нефедова Л.П.

# Планируемые результаты освоения программы

## *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.

## *Регулятивные УУД:*

- Определять и формулировать цель деятельности на занятиях с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий на занятии.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на занятиях.
- Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).
- Уметь организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.).

## *Познавательные УУД:*

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую, находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (рисунков, схем).

*Коммуникативные УУД:*

- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе, на улице, дома и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (команде). Средством формирования этих действий служит организация работы в парах и малых группах.

*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.

# Содержание курса

## **1. Шахматная доска и фигуры**

Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности. Особенности психологической подготовки юного шахматиста. Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие юные шахматисты мира.

Шахматная доска. Поля, линии, их обозначения. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция. Запись позиций.

**Практическая работа:** тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

## **2. Ходы и взятия фигур**

Геометрические мотивы траекторий перемещения шахматных фигур. Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не». Ударность и подвижность фигур в зависимости от их положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур. Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила её выполнения.

**Практическая работа:** упражнения на выполнение ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учётом контроля полей, на ограничение подвижности фигур.

## **3. Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат»**

Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат». Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат». Сходства и различия понятий «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей.

**Практическая работа:** решение упражнений на постановку мата и пата в разное количество ходов.

## **4. Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен**

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Лёгкие и тяжёлые фигуры, их качество. (типа «У кого больше?») и логических задач (типа «Какая фигура ценнее?»)

## **5. Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта**

Понятие о дебюте. Классификация дебютов. Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбиты, пункт С (Г7) в дебюте. Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах.

Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.

**Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партий.

## **6. Особенности матования одинокого короля**

Матование двумя ладьями, королём и ладьёй как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегия и тактика оттеснения одинокого короля на край доски. Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. Управление качеством матования.

**Практическая работа:** решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.

## **7. Тактические приёмы и особенности их применения**

Слабость крайней горизонтали, двойной удар, открытое нападение, связка, виды связки и защита от неё. Завлечение, отвлечение, разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты. Сквозное действие фигур (рентген). Перегрузка. Комбинаторика в шахматах. Понятие о комбинации. Комбинации на мат и на достижение материального перевеса. Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций.

**Практическая работа:** решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определённую и на неизвестную темы; участие в турнирах.

## **8. Начальные сведения об эндшпиле**

Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. Ключевые поля. Правило квадрата. Этюд Рети. Роль оппозиции. Отталкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат.

Ладейный эндшпиль. Ладья и пешка против пешки. Позиция Филидора, принцип Тарраша, построение моста, активность фигур.

**Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

## **9. Начальные сведения о миттельшпиле**

Понятие о варианте. Логическая связка «если, то...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля. Атака на короля. Централизация. Овладение тяжёлыми Фигурами 7(2) горизонтально. Вскрытие и запирающие линии. Блокада.

**Практическая работа:** отработка на практике миттельшпиля.

## **10. Подведение итогов года**

Показательные выступления опытных спортсменов. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся. Исполнение гимна школьного шахматного клуба; конкурс на решение шахматных задач; шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).

# Календарно-тематическое планирование

## 1 год обучения

№ п/п	Тема учебного занятия	Кол-во часов	Дата		Содержание деятельности		Характеристика учебной деятельности
			Пред.	Факт.	Теоретическая часть занятий	Практическая часть занятий	
<b>1. Фигуры и шахматная доска (3 ч)</b>							
1.	<b>Шахматная доска. Легенда о возникновении шахмат.</b>	1			Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Вертикальная линия. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	<p>“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).</p> <p>“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.</p> <p>“Диагональ”. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.</p> <p>“Волшебный мешочек”. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана</p>	<p>Воспитывать целеустремленность, самообладание, бережное отношение ко времени</p> <p>Воспитывать стойкость характера, научиться логически мыслить.</p> <p>Тренировать усидчивость.</p>
2.	<b>Поля, линии. Обозначение полей и линий.</b>	1					
3.	<b>Шахматные фигуры и их обозначения</b>	1					
<b>2. Ходы и взятия фигур (12 ч)</b>							
4.	<b>Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки.</b>	1			Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Расстановка фигур перед шах-	“Мешочек”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно рас-	Учиться самостоятельно мыслить и принимать решения.

5.	Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске.	1			матной партией. 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. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры, знать стадии шахматной партии.	ставляют 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. “Угадайка”. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.	Учиться концентрировать внимание на одном процессе. Вырабатывать усидчивость, навыки планирования действий. Развивать скорость интеллекта и память. Шахматы воспитывают характер.
6.	Практическая игра.	1					
7.	Угроза, нападение, защита.	1					
8.	Превращение и взятие на проходе пешкой.	1					
9.	Практическая игра.	1					
10.	Значение короля.	1					
11.	Шах. Короткая и длинная рокировка.	1					
12.	Практическая игра.	1					
13.	Начальная позиция.	1					
14.	Запись шахматных позиций.	1					
15.	Рубежный контроль «Шахматный диктант». Практическая игра.	1					

### 3.Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат (10 ч)

16.	Способы защиты от шаха.	1			Место пешки в начальном положении. Ладьяная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей,	“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	Вырабатывать правило поведения игрока - уважать соперника Воспитывать силу характера, упорство в достижении цели, умение сконцентрироваться, сжать волю в кулак. Не расстраиваться, если проиграли: проигрывая с достоинством, вы побеждаете самого себя и самое важное - приобретаете практический опыт.
17.	Открытый, двойной шах.	1					
18.	Мат.	1					
19.	Сходство и различие между понятиями шаха и мата.	1					
20.	Алгоритм решения задач на мат в один ход.	1					
21.	Пат.	1					
22.	«Бешеные» фигуры.	1					
23.	Сходство и различие между понятиями мата и пата.	1					

24.	Выигрыш, ничья, виды ничьей.	1			слоном, конем, пешкой (простые примеры).	шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).	
25.	Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.	1			Дидактическое задание "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.		
<b>4. Запись шахматных ходов (2 ч)</b>							
26.	Принцип записи перемещения фигуры. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки.	1			Специальная система записи ходов шахматной партии ее фрагментов или обозначения любых позиций. Два основных вида нотации: русская и английская. длинная (полная) и короткая (сокращенная) запись шахматной партии. Система знаков	"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.	Воспитывать трудолюбие, ответственность, силу воли, благородство, твердость духа и стойкость характера.
27.	Полная и краткая нотация.	1					
<b>5. Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)</b>							
28.	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске.	1			Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч", "Большая и маленькая",	"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.	Шахматы учат действовать в определенных, не тобой созданных условиях по очень жестким правилам. Это дисциплинирует ум, а главное - тренирует волю.
29.	Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.	1				Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?",	
<b>6. Общие принципы разыгрывания дебюта (5 ч)</b>							
30.	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	1			Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Классификация дебютов.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвиж-	Учиться распределять свои силы, просчитывать ходы, тренировать умение сохранить за собой возможность

31.	<b>Классификация дебютов.</b>	<b>1</b>			Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат".	ности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру".	управлять ситуацией, регулировать ее
32.	<b>Раннее развитие ферзя.</b>	<b>1</b>					
33.	<b>Дебютные ловушки.</b>	<b>1</b>					
34.	<b>Итоговый контроль. Праздник «Шахматная планета»</b>	<b>1</b>					

# Календарно-тематическое планирование

## 2 год обучения

№ п/п	Тема учебного занятия	Кол-во часов	Дата		Содержание деятельности		Характеристика учебной деятельности
			Пред.	Факт.	Теоретическая часть занятий	Практическая часть занятий	
<b>1. Повторение (6 ч)</b>							
1.	Ходы и взятия фигур.	1			<p>Условные обозначения перемещения, взятия.</p> <p>Чтение и инсценировка дидактической сказки “Удивительные приключения шахматной доски”. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.</p> <p>Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки “Котятта-хвастунишки”.</p>	<p>Дидактические задания и игры “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.</p> <p>“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”.</p>	<p>Воспитывать характер, настойчивость, внимательность, решительность, силу воли, упорство, эмоциональную устойчивость, способность принимать взвешенные решения в любой обстановке,</p>
2.	Понятия шаха, мата и пата. Входной контроль Турнир «В стране Шахматных чудес»	1					
3.	Задачи на ценность.	1					
4.	Правила записи ходов.	1					
5.	Принципы игры в дебюте.	1					
6.	Анализ учебных партий.	1					
<b>2. Защита (6 ч)</b>							
7.	Понятие о защите.	1			<p>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).</p>	<p>Дидактическое задание “Диагональ”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), “Ограничение подвижности”.</p>	<p>Умение сосредоточиться, не отвлекаться на мелочи.</p> <p>Воспитывать умение найти нестандартный путь,</p>
8.	Уничтожение атакующей фигуры.	1					
9.	Уход из-под удара.	1					
10.	Перекрытие линии атаки.	1					
11.	Защита атакованной фигуры своей фигурой.	1					
12.	Контратака.	1					

3.Реализация большого материального перевеса (10 ч)							
13.	Матование одинокого короля ферзём и ладьёй.	1			<p>Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".</p> <p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности". Дидактическое задание "Дай мат в один ход".</p> <p>Рокировка. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".</p>	<p>Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".</p> <p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".</p> <p>"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.</p>	<p>Развивать самостоятельность и независимость мышления. Умение не брать чужие выводы на веру, а руководствоваться своим разумом, умение судить обо всем самостоятельно, умение действовать в изменившихся обстоятельствах; не бояться размышлять, стремиться к победе и не сдаваться; умение достигать поставленных целей,</p>
14.	Матование одинокого короля ферзём и ладьёй.	1					
15.	Матование двумя ладьями. Рубежный контроль. Турнир «Белая Ладья».	1					
16.	Матование королём и ферзём.	1					
17.	Матование королём и ферзём.	1					
18.	Матование королём и ладьёй как игры с выигрышной стратегией.	1					
19.	Матовые и патовые позиции.	1					
20.	Матовые и патовые позиции.	1					
21.	Стратегии оттеснения одинокого короля на край доски.	1					
22.	Оппозиция.	1					
4.Эндшпиль (9 ч)							
23.	Общие принципы разыгрывания эндшпилей	1			<p>Пешечные эндшпили. Король и пешка против короля. Роль оппозиции, правило квадрата, ключевые поля. Король и крайняя пешка против короля. Треугольник как средство вынуждения цугцванга. Пешечный прорыв.</p> <p>Ладейные эндшпили. Ладья и</p>	<p>Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля",</p>	<p>Стимулировать самостоятельность мышления, награждая поиски нетривиальных решений эстетическим чувством прекрасного.</p> <p>Помочь стать мудрее и дальновиднее, объективно оценивать сло-</p>
24.	Общие принципы разыгрывания эндшпилей	1					
25.	Общие принципы разыгрывания эндшпилей	1					

26.	Классификация эндшпилей.	1			пешка против короля. Позиция Фи-лидора. Мост и его построение. Правило Тарраша. Ферзь против пешки. Алгоритм выигрыша. Активизация фигур – главный козырь в эндшпиле. Централизация и активность фигур будет приводить вас к успеху. В окончаниях, особенно пешечных – варианты зачастую проще.	“Игра на уничтожение” (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), “Ограничение подвижности”.	жившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько ходов вперёд.
27.	Классификация эндшпилей.	1					
28.	Классификация эндшпилей.	1					
29.	Пешечные и ладейные эндшпили.	1					
30.	Пешечные и ладейные эндшпили	1					
31.	Пешечные и ладейные эндшпили	1					
<b>5.Практическая игра (3 ч)</b>							
32.	Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи.	1			Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур. Демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение. Уметь анализировать игру.	Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Просмотр диафильма “Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат”.	Воспитание волевых качеств Формировать умение действовать в уме, составлять внутренний план действий
33.	Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи.	1					
34.	Итоговый контроль. "Путешествие по Шахматной стране"	1					

## Календарно-тематическое планирование 3 год обучения

№ п/п	Тема учебного занятия	Кол-во часов	Дата		Содержание деятельности		Характеристика учебной деятельности
			Пред.	Факт.	Теоретическая часть занятий	Практическая часть занятий	
<b>1. Повторение (6 ч)</b>							
1.	Ходы и взятия фигур.	1			Условные обозначения перемещения, взятия. Чтение и инсценировка дидактической сказки “Удивительные приключения шахматной доски”. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактические задания и игры “Мешочек”, “Да и нет”, “Мяч”, “Большая и маленькая”.	Дидактические задания и игры “Мешочек”, “Да и нет”, “Мяч”, “Большая и маленькая”, “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. “Секретная фигура”.	Воспитывать характер, настойчивость, внимательность, решительность, силу воли, упорство, эмоциональную устойчивость, способность принимать взвешенные решения в любой обстановке,
2.	Способы защиты от нападения. Входной контроль «Шахматный диктант».	1					
3.	Задачи на ценность.	1					
4.	Матование одинокого короля.	1					
5.	Простейшие пешечные и ладейные эндшпили.	1					
6.	Анализ учебных партий.	1					
<b>2. Тактика в шахматах и определение комбинации (26 ч)</b>							
7.	Тактические приёмы и комбинации.	1			Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной), "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности". Дидактическое за-	Дидактическое задание “Диагональ”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ладья против ладьи, две ладьи против одной), “Ограничение подвижности”. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчай-	Умение сосредоточиться, не отвлекаться на мелочи. Воспитывать умение найти нестандартный путь, Развивать самостоятельность и независимость мышления. Умение не брать чужие выводы на веру, а руко-
8.	Тактические приёмы и комбинации.	1					
9.	Вариант.	1					
10.	Форсированный вариант.	1					
11.	Жертва.	1					
12.	Двойной удар.	1					
13.	Связка.	1					
14.	Открытое нападение.	1					

15.	Слабость последней горизонтали. Рубежный контроль. Турнир «В стране Шахматных чудес»	1			<p>дание "Дай мат в один ход". Рокировка. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". Король и пешка против короля. Роль оппозиции, правило квадрата, ключевые поля. Король и крайняя пешка против короля. Треугольник как средство вынуждения цугцванга. Пешечный прорыв. Ладейные эндшпили. Ладья и пешка против короля. Мост и его построение. Правило Тарраша. Ферзь против пешки. Алгоритм выигрыша. Активизация фигур – главный козырь в эндшпиле. Централизация и активность фигур будет приводить вас к успеху. В окончаниях, особенно пешечных – варианты зачастую проще.</p>	<p>ший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности". "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. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические 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".</p>	<p>водствоваться своим разумом, умение судить обо всем самостоятельно, умение действовать в изменившихся обстоятельствах; не бояться размышлять, стремиться к победе и не сдаваться; умение достигать поставленных целей, Стимулировать самостоятельность мышления, награждая поиски нетривиальных решений эстетическим чувством прекрасного. Помочь стать мудрее и дальновиднее, объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько ходов вперед.</p>
16.	Устранение защиты.	1					
17.	Устранение защиты.	1					
18.	Отвлечение.	1					
19.	Завлечение	1					
20.	Блокировка.	1					
21.	Освобождение пространства	1					
22.	Перекрытие.	1					
23.	«Мельница».	1					
24.	«Мельница».	1					
25.	«Рентген».	1					
26.	«Рентген».	1					
27.	Перегрузка.	1					
28.	Разрушение пешечного прикрытия короля.	1					
29.	Основные идеи комбинаций.	1					
30.	Основные идеи комбинаций.	1					
31.	Комбинации на сочетании идей.	1					

### 3.Практическая игра (3 ч)

<b>32.</b>	<b>Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи.</b>	<b>1</b>			Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур. Демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение. Уметь анализировать игру.	Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Просмотр диафильма “Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат”.	Воспитание волевых качеств. Формировать умение действовать в уме, составлять внутренний план действий
<b>33.</b>	<b>Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи.</b>	<b>1</b>					
<b>34.</b>	<b>Итоговый контроль. Турнир «Белая Ладья».</b>	<b>1</b>					

