

«Рассмотрена»
Педагогическим советом № 1
от 31.08.2023 г.

Утверждена приказом директора
№ 358-ш от 31.08.2023 г.

МОБУ «Гимназия» г.Сертолово

Программа курса внеурочной деятельности
Занимательные шахматы
научно-познавательной направленности
(проектная деятельность)
для 1 – 4 классов
Срок реализации 4 года

I. Планируемые результаты.

Обучающийся научится:

- использовать в игре 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;
- употреблять в речи названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- применять правила хода и взятия каждой фигуры.

Обучающийся получит возможность научиться:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами безнарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- получит возможность принимать участие в мероприятиях, уметь работать самостоятельно;
- будет знать историю шахмат и правил проведения соревнований, владеть тактическими приемами и умением комбинировать, умением строить стратегические планы, знанием основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умением анализировать позиции.

II. Содержание

программы.Первый год.

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

III. Начальная расстановка фигур.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «Каждый ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

IV. 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии.

Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Второй год.

1. Краткая история шахмат.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

2. Шахматная нотация.

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения.

Запись шахматной партии.

3. Ценность шахматных фигур.

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

4. Техника матования одинокого короля.

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

5. Достижение мата без жертвы материала.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

Третий год.

1. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

2. Основы дебюта.

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».

3. Борьба за центр.

Безопасная позиция короля. Значение рокировки.

Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками. Классификация дебютов.

4. Основы миттельшпиля.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое

нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса.

5. 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.

Четвертый год.

Учащиеся учатся элементарно анализировать позицию и на основе анализа составлять простейший план дальнейшей игры. Дети знакомятся с темами комбинаций, учатся находить несложные тактические приемы и проводить комбинации. Учащиеся принимают участие в соревнованиях.

1. Шахматная партия.

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах:

материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

2. Анализ и оценка позиции.

Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

3. Шахматная комбинация.

Пути поиска комбинации.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).

Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Матовые комбинации на мат в три хода.

Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др.

Комбинации, ведущие к ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

III. Тематическое планирование

1 класс

№	Тема	Кол-во часов
1	Шахматная доска.	3
2	Шахматные фигуры.	8
3	Начальная расстановка фигур.	2
4	Ходы и взятие фигур.	8
5	Цель шахматной партии.	2
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	10
	Всего	33

2 класс

№	Тема	Кол-во часов
1	Краткая история шахмат.	4
2	Шахматная нотация.	8
3	Ценность шахматных фигур	6
4	Техника матования одинокого короля.	6
5	Достижение мата без жертвы материала.	4
	Всего	34

3 класс

№	Тема	Кол-во часов
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	6
2	Основы дебюта.	8
3	Основы миттельшпиля.	8
4	Основы эндшпиля.	6
	Всего	34

4 класс

№	Тема	Кол-во часов
1	Шахматная партия.	10
2	Анализ и оценка позиции.	8
3	Шахматная комбинация.	8
	Всего	34

Календарно-тематическое планирование. 1 класс

№	Дата				Тема
	1-1	1-2	1-3	1-4	
1					Первое знакомство с шахматным королевством. Белые и черные поля.
2					Шахматная доска.
3					Горизонталь, вертикаль, диагональ.
4					Центр шахматной доски.
5					Белые фигуры, черные фигуры.
6					Ладья.
7					Слон.
8					Ферзь.
9					Конь.
10					Пешка.
11					Король.
12					Сравнительная сила фигур.
13					Ценность шахматных фигур
14					Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении;
15					Правило «Каждый ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.
16					Правила хода и взятия каждой из фигур.
17					Игра «на уничтожение».
18					Белопольные и чернопольные, одноцветные и разноцветные слоны.
19					Качество. Легкие и тяжелые фигуры.
20					Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки.
21					Взятие на проходе. Превращение пешки.
22					Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.
23					Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля.
24					Задачи на мат в один ход.
25					Пат и другие случаи ничьей.
26					Длинная и короткая рокировка и ее правила.
27					Шахматная партия. Начало шахматной партии.
28					Короткие шахматные партии
29					Практическая игра. Турнир.
30					Практическая игра. Турнир.
31					Практическая игра. Турнир.
32					Практическая игра. Турнир.
33					Практическая игра. Турнир.

Календарно-тематическое планирование. 2 класс

№	Дата				Тема
	2-1	2-2	2-3	2-4	
1					Рождение шахмат.
2					Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.
3					Обозначение вертикалей. П/и: «Назови вертикаль».
4					Обозначение горизонталей. П/и: «Назови горизонталь».
5					От чатуранги к шатранджу.
6					Обозначение диагоналей. П/и: «Назови диагональ».
7					Наименование полей. П/и: «Какого цвета поле?».
8					Наименование полей, шахматных фигур, линий. П/и: «Кто быстрее».
9					Ценность шахматных фигур.
10					Ценность шахматных фигур. П/и: «Кто сильнее?».
11					Сравнительная сила фигур.
12					Абсолютная и относительная сила фигур.
13					Сравнительная сила фигур. П/и: «Выигрыш материала».
14					Достижение материального перевеса.
15					Нападение и защита.
16					Способы защиты. П/и: «Защита».
17					Способы нападения. П/и: «Нападение».
18					Шахматные правила FIDE.
19					Мат различными фигурами.
20					Ферзь и ладья против короля.
21					Две ладьи против короля.
22					Король и ферзь против короля.
23					Этика шахматной борьбы.
24					Король и ладья против короля.
25					Игра в дебюте.
26					Игра в миттельшпиле.
27					Игра в эндшпиле.
28					Защита от мата.
29					Практическая игра. Турнир.
30					Практическая игра. Турнир.
31					Практическая игра. Турнир.
32					Практическая игра. Турнир.
33					Практическая игра. Турнир.
34					Практическая игра. Турнир.

Календарно-тематическое планирование. 3 класс

№	Дата				Тема
	3-1	3-2	3-3	3-4	
1					Шахматная партия.
2					Правила и законы дебюта.
3					Дебютные ошибки.
4					Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.
5					Игра на мат с первых ходов партии.
6					Детский мат и защита от него.
7					Игра против «повторюшки-хрюшки».
8					Связка в дебюте.
9					Коротко о дебютах.
10					Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль).
11					Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью». «Поймай ферзя».
12					Двух- и трехходовые партии.
13					«Можно ли сделать рокировку?». «Захвати центр».
14					«Чем бить фигуру?». «Сдвой противнику пешки».
15					Понятие о тактике.
16					Тактические приемы.
17					Связка. Двойной удар.
18					Открытое нападение.
19					Открытый шах. Двойной шах.
20					Понятие о стратегии.
21					Пути реализации материального перевеса
22					Элементарные окончания.
23					Ферзь против слона, коня, ладьи.
24					Ладья и пешка против ладьи.
25					Матование двумя слонами.
26					Матование слоном и конем.
27					Пешка и король против короля. Правило “квадрата”
28					Ключевые и контролируемые поля.
29					Ничья в игре.
29					Практическая игра. Турнир.
30					Практическая игра. Турнир.
31					Практическая игра. Турнир.
32					Практическая игра. Турнир.
33					Практическая игра. Турнир.
34					Практическая игра. Турнир.

Календарно-тематическое планирование. 4 класс

№	Дата				Тема
	4-1	4-2	4-3	4-4	
1					О трех стадиях шахматной партии
2					Виды преимущества в шахматах
3					Материальное преимущество
4					Преимущество в пространстве
5					Преимущество во времени
6					Шахматные часы
7					Рациональное расходование времени.
8					Анализ и оценка позиции.
9					Элементы позиции
10					Слабые поля
11					Слабые пешки
12					Позиция фигур
13					Открытые линии, центр
14					Пространство
15					Пути поиска комбинации.
16					Достижение мата или материального преимущества
17					Матовые комбинации
18					Типы матовых комбинаций
19					Разрушения королевского прикрытия,
20					Отвлечения
21					Завлечения
23					Блокировка
24					Освобождения пространства
25					Уничтожения защиты
26					Матовые комбинации на мат в два и три хода.
27					Тема блокировки, королевского освобождения пространства
28					Практическая игра. Турнир.
29					Практическая игра. Турнир.
30					Практическая игра. Турнир.
31					Практическая игра. Турнир.
32					Практическая игра. Турнир.
33					Практическая игра. Турнир.
34					Практическая игра. Турнир.

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

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

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

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план

действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

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

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

Дидактические задания.

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход neroкированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход. «Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить. «Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода. «Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». 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 нужно добиться ничьей.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Материально-техническое обеспечение.

На занятиях используются:

- шахматные часы – 2 штуки;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 15-20 штук.

Методическая литература, использованная для написания тематического плана.

Список методической литературы

1. А.А. Тимофеев "Программа курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений", 2011
2. Сборник программ внеурочной деятельности. 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой – М.: «Вентана-Граф», 2012.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
4. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
5. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1990.
6. Игры в шахматы