

Рассмотрено  
на заседании МС школы  
протокол № от

Утверждаю  
Директор БОУ г.Омска «Средняя  
общеобразовательная школа № 3»

\_\_\_\_\_ Л.А.Кузовкова

Рабочая программа дополнительного образования

«Шахматы»

по общеинтеллектуальному направлению

для 1-4 классов

Евсеенко Валерия Ивановича

Согласовано

Заместитель директора

Ю.А.Доканина

\_\_\_\_\_

## ***Предполагаемые результаты реализации 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.**

- 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;
- 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

## **Содержание программы**

На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год). Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40 минут. Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

1 класс (33 часа; 1 час в неделю)

### **Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.**

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

### **Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.**

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

### **Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.**

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

### **Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).**

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

### **Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.**

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

### **Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

2 класс (34 часа; 1 час в неделю)

### **Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.**

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

**Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

**Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

**Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.**

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля

**Раздел №5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

**Раздел №6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.**

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

3класс (34 часа;1 час в неделю)

**Раздел № 1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.**

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

4класс (34 часа;1 час в неделю)

**Раздел № 1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.**

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

## Раздел № 2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпилье.

### Тематическое планирование

1 класс (33 часа;1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	кол-во часов	Дата проведения
	<b><u>1. Шахматная доска</u></b>		
1.	Знакомство с шахматной доской	1	
2.	Шахматная доска	1	
	<b><u>2. Шахматные фигуры.</u></b>		
3.	Знакомство с шахматными фигурами	1	
4.	Знакомство с шахматными фигурами	1	
	<b><u>3. Начальная расстановка фигур.</u></b>		
5.	Начальное положение	1	
	<b><u>4. Ходы и взятие фигур.</u></b>		
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	
7.	Ладья в игре.	1	
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	
9.	Слон в игре.	1	
10.	Ладья против слона.	1	
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	
12.	Ферзь в игре.	1	
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1	
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	
15.	Конь в игре.	1	

16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	
17.	Знакомство с пешкой.	1	
18.	Пешка в игре.	1	
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	
21.	Король против других фигур.	1	
	<b><u>5. Цель шахматной партии.</u></b>		
22.	Шах.	1	
23.	Шах.	1	
24.	Мат.	1	
25.	Мат	1	
26.	Ставим мат.	1	
27.	Ставим мат.	1	
28.	Ничья, пат.	1	
29.	Рокировка.	1	
30.	Рокировка.	1	
	<b><u>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</u></b>		
31.	Шахматная партия.	1	
32.	Шахматная партия.	1	
33.	Повторение программного материала.	1	

## 2 класс (34 часа;1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	кол-во часов	Дата проведения
	<b><u>Повторение изученного материала.</u></b>		
1.	Повторение изученного материала.	1	
2.	Повторение изученного материала.	1	
	<b><u>1. Краткая история шахмат.</u></b>		
3.	Краткая история шахмат.	1	
	<b><u>2. Шахматная нотация.</u></b>		
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1	
	<b><u>3. Ценность шахматных фигур.</u></b>		
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1	
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1	

9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	1	
	<b>4. Техника матования одинокого короля.</b>		
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1	
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1	
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1	
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1	
	<b>5. Достижение мата без жертвы материала</b>		
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	
	<b>6. Шахматная комбинация.</b>		
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1	
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1	
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1	
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1	
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1	
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1	
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1	
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1	
29.	Комбинации для достижения ничьей.	1	

	Комбинации на вечный шах.		
30.	Типичные комбинации в дебюте.	1	
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	
	<b><u>Повторение программного материала</u></b>		
32.	Повторение программного материала	1	
33.	Повторение программного материала	1	
34.	Повторение программного материала	1	

### 3 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	кол-во часов	Дата проведения
	<b><u>Повторение изученного материала</u></b>		
1	Повторение изученного материала.	1	
2	Игровая практика	1	
3	Повторение изученного материала.	1	
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1	
	<b><u>1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА</u></b>		
5	Двух- и трехходовые партии.	1	
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	1	
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	
10	Решение заданий.	1	
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1	
12	Решение заданий	1	
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1	
14	Решение заданий	1	
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	
16	Решение задания “Выведи фигуру”..	1	

17	Наказание за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1	
18	Решение заданий.	1	
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	
20	Решение заданий.	1	
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1	
22	Решение заданий.	1	
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	
24	Решение заданий.	1	
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	
26	Решение заданий.	1	
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	
28	Решение заданий.	1	
29	Типичные комбинации в дебюте.	1	
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	
31	<b><u>Повторение программного материала</u></b>		
32	Повторение программного материала	1	
33	Повторение программного материала	1	
34	Повторение программного материала	1	

#### 4 класс (34 часа;1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	кол-во часов	Дата проведения
	<b><u>Повторение изученного материала.</u></b>		
1	Повторение изученного материала.	1	
2	Игровая практика	1	
3	Повторение изученного материала.	1	
	<b><u>1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ</u></b>		
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	
5	Игровая практика	1	
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	

7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	
10	Решение заданий.	1	
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1	
12	Решение заданий.	1	
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	
14	Решение заданий.	1	
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	
16	Решение заданий.	1	
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1	
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	
20	Решение заданий		
	<b><u>2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ</u></b>		
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	
22	Решение заданий	1	
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	
24	Решение заданий	1	
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	

26	Решение заданий	1	
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	
28	Решение заданий	1	
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	
30	Решение заданий	1	
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	
32	Решение заданий	1	
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	
34	<b>Повторение программного материала.</b> Решение заданий		