

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Акутихинская общеобразовательная средняя (полная) школа



«Шахматы»

Программа дополнительного образования детей для детей 1-4 классов
Центра образования естественнонаучной и технологической направленности

«Точка роста»

Составитель:

Борисова Марина Юрьевна,
учитель физической культуры

Пояснительная записка

Программа факультативного курса «Шахматы – школе» (автор И.Г.Сухин) составлена на основании «Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1-4) в двух частях». Часть 2. – М.: Просвещение, 2000 г., рекомендована Департаментом общего среднего образования Министерства образования Российской Федерации.

Программа по шахматам составлена для обучающихся 1-4 классов. Программа рассчитана на 135 часов (1 час в неделю).

Программа поддерживает устойчивый интерес к знаниям, делает обучение радостным. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Программа предусматривает широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

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.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на уроках, использование приёма обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Учебный курс включает в себя двадцать одну тему. Первый год обучения шесть тем: «В стране шахматных чудес», «Волшебная доска», «Волшебные фигуры», «Нотация волшебной доски», «Волшебный мир комбинаций», «Шахматный праздник». Второй год обучения шесть тем: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка фигур», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии», «Игра всеми фигурами из начального положения». Третий год обучения шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация». Четвёртый год обучения три темы: «Основы дебюта», «Основы миттельшпиля», «Основы эндшпиля».

На каждом из занятий первого года обучения шахматный материал прорабатывается в игровой форме. Идёт игра не в шахматы, а в знакомство с шахматными фигурами. На каждом из занятий второго года обучения прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. Дети сами оценивают сравнительную силу шахматных фигур, делают выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Занятия третьего года обучения посвящены простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат. Ребята четвертого года обучения на основе ранее приобретённых знаний и умений углубляют представления во всех трёх стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Цели курса:

- Знакомство с элементарной шахматной игрой.
- формирование у обучающихся способности действовать в уме.

Задачи курса:

- Привитие любви и интереса к шахматам.

- Повышение эмоционального фона.
- Развитие творческих, интеллектуальных способностей обучающихся и познавательной активности.
- Развитие самостоятельности в суждениях.
- Воспитание усидчивости и других положительных качеств личности.

К концу первого года обучения дети научатся:

- шахматным терминам: шахматная доска, шахматные фигуры, белое поле, чёрное поле
- называть шахматные фигуры

К концу второго года обучения дети научатся:

- шахматным терминам: 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;
- называть шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- 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 третьего года дети научатся:

- обозначать горизонтали, вертикали, поля, шахматные фигуры;
- понимать ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

К концу четвёртого года дети научатся:

- принципам игры в дебюте;
- основным тактическим приемам;
- понимать, 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.

Учебно-тематический план.

№	Разделы программы	Количество часов			Формы и методы проведения	Образовательный продукт
		всего	лекции и	практика		
1-ый год						
1.	В стране шахматных чудес.	2 ч	2 ч		Дидактические игры, беседа.	Инсценировка и чтение сказки.
2.	Волшебная доска.	2 ч		2 ч	Дидактические игры, работа в парах, индивидуальная работа.	Чтение сказки, рисунок шахматной доски, раскрашивание полей доски, сбор шахматной доски.
3.	Волшебные фигуры.	13 ч		13 ч	Беседа, дидактические игры и задания,	Чтение сказки, рисунок шахматных

					индивидуальная работа, работа в парах, фронтальная работа, анкетирование.	фигур, расстановка шахматных фигур на шахматной доске.
4.	Нотация волшебной доски.	8 ч		8 ч	Дидактические игры и задания, работа в парах, практические упражнения.	Чтение сказки, расстановка фигур шахматной доске, запись шахматных партий.
5.	Волшебный мир комбинаций.	7 ч		7 ч	Дидактические игры и задания, работа в парах, практические упражнения.	Чтение сказки, расстановка фигур шахматной доске, тренировочные матчи и запись шахматных партий.
6.	Шахматный праздник.	1ч		1 ч	Дидактические игры, работа в парах, практические упражнения.	Инсценировка сказки, тренировочный матч.
Итого:		33 ч	2 ч	31 ч		
2-ой год						
1.	Шахматная доска.	3 ч		3 ч	Беседа, дидактические игры и задания.	Чтение и инсценировка сказки, рисунок шахматной доски.
2.	Шахматные фигуры.	1 ч		1 ч	Дидактические игры и задания.	Рисунок шахматных фигур.
3.	Начальная расстановка фигур.	1 ч		1 ч	Дидактические игры и задания, просмотр диафильма.	Запись и расстановка фигур на шахматных полях.
4.	Ходы и взятие фигур.	16 ч		16 ч	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах.	Запись ходов, ходы шахматных фигур и взятие.
5.	Цель шахматной партии.	7 ч		7 ч	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах.	Запись и анализ шахматных партий.
6.	Игра всеми фигурами из начального положения.	3 ч		3 ч	Дидактическая игра, работа в парах.	Запись и анализ шахматных партий.
7.	Повторение программного материала.	3 ч		3 ч	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах, самостоятельная работа, просмотр диафильмов.	Тренировочные матчи из нескольких партий.
Итого:		34 ч		34 ч		
3-ий год						
1.	Краткая история шахмат.	1 ч		1 ч	Беседа, просмотр диафильма.	Игровая практика.
2.	Шахматная нотация.	2 ч		2 ч	Дидактические игры и задания, практические	Игровая практика, запись начального положения,

					упражнения, работа в парах.	запись шахматной партии.
3	Ценность шахматных фигур.	4 ч		4 ч	Дидактические задания, работа в парах, практические упражнения.	Игровая практика.
4	Техника матования одинокого короля.	4 ч		4 ч	Дидактические задания, работа в парах, практические упражнения.	Игровая практика.
5	Достижение мата без жертвы материала.	3 ч		3 ч	Дидактические задания, работа в парах, практические упражнения.	Игровая практика.
6.	Шахматная комбинация.	15 ч		15 ч	Дидактические задания, работа в парах, практические упражнения.	Игровая практика.
7.	Повторение пройденного материала.	5 ч		5 ч	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах, самостоятельная работа, просмотр диафильмов.	Тренировочные матчи из нескольких партий.
	Итого:	34 ч		34 ч		
4-ый год						
1.	Основы дебюта.	12 ч		12 ч	Дидактические задания, практические упражнения, работа в парах, самостоятельная работа.	
2.	Основы миттельшпиля.	9 ч		9 ч	Дидактические задания, практические упражнения, работа в парах, самостоятельная работа.	
3.	Основы эндшпиля.	9 ч		9 ч	Дидактические задания, практические упражнения, работа в парах, самостоятельная работа.	
4.	Повторение программного материала.	4 ч		4 ч	Дидактические задания, практические упражнения, работа в парах, самостоятельная работа, просмотр диафильмов.	
	Итого:	34 ч				

**Содержание программы.
1 год обучения (33 часа)**

ШАХМАТНАЯ ДОСКА (3 часа)

Шахматная доска, белые и чёрные 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 (1 час)

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (1 час)

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 (16 часов)

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.

ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (7 часов)

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 часа)

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.

ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА (2 часа)

Содержание программы.

2 год обучения (34 часа)

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ (1 час)

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

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (2 часа)

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.

“Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР (4 часа)

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ (4 часа)

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 (3 часа)

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 часов)

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 ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА (5 часов)

Содержание программы.

3 год обучения (34 часа)

ОСНОВЫ ДЕБЮТА (12 часов)

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.

ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ (9 часов)

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

Дидактические задания

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ (9 часов)

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 эндшпиль.

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА (4 часа)

Учебно-методический комплекс

Для учителя:

1. И.Г.Сухин. Факультативный курс «Шахматы - школе». В сб. «Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1-4) в двух частях.» Часть 2. – М.: Просвещение, 2000.
2. А.Карпов, А.Шингирей. Школьный шахматный учебник. Начальный курс. Том 1, 2005.
3. А.Карпов, А.Шингирей. Школьный шахматный учебник. Начальный курс. Том 2, 2005.
4. И.Г.Сухин. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. И.Г.Сухин. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
6. И.Г.Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
7. И.Г.Сухин. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
8. И.Г.Сухин. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
9. И.Г.Сухин. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
10. И.Г.Сухин. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.— Обнинск: Духовное возрождение, 2005.
11. И.Г.Сухин. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Для обучающихся:

1. И.Г.Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
2. И.Г.Сухин. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Учебник для четырёхлетней начальной школы, второй год обучения. – Обнинск: Духовное возрождение, 2002.
3. И.Г.Сухин. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Учебник для четырёхлетней начальной школы, третий год обучения.— Обнинск: Духовное возрождение, 2004.

Тематическое планирование
Шахматы
1 класс

Количество часов в неделю: 1 час

Количество часов: 33

№ урока	Тема	Запланировано		Фактически проведено	
		Кол-во часов	Дата проведения	Кол-во часов	Дата проведения
1	Кто и зачем придумал шахматы?	1			
2-3	Шахматная доска.	2			
4	Шахматные фигуры.	1			
5	Начальное положение.	1			
6-7	Ладья.	2			
8-9	Слон.	2			
10	Ладья против слона.	1			
11-12	Ферзь.	2			
13	Ферзь против ладьи и слона.	1			
14-15	Конь.	2			
16	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1			
17-18	Пешка.	2			
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1			
20	Король.	1			
21	Король против других фигур.	1			
22-23	Шах.	2			
24-26	Мат.	3			
27	Ничья, пат.	1			
28	Рокировка.	1			
29-31	Шахматная партия.	3			
32-33	Повторение программного материала. Игра фигур.	2			

Тематическое планирование
Шахматы
2 класс

Количество часов в неделю: 1 час

Количество часов: 34

№ урока	Тема	Запланировано		Фактически проведено	
		Кол-во часов	Дата проведения	Кол-во часов	Дата проведения
1-2	Повторение пройденного материала. Игровая практика.	2			
3	Краткая история шахмат	1			
4-5	Шахматная нотация.	2			
6-9	Ценность шахматных фигур.	4			
10-13	Техника матования одинокого короля.	4			
14-16	Достижение мата без жертвы материала.	3			
17-31	Шахматная комбинация.	15			
32-34	Повторение программного материала. Игровая практика.	3			

Тематическое планирование
Шахматы
3 класс

Количество часов в неделю: 1 час

Количество часов: 34 часа

№ урока	Тема	Запланировано		Фактически проведено	
		Кол-во часов	Дата проведения	Кол-во часов	Дата проведения
1-2	Повторение пройденного материала. Игровая практика.	2			
3-14	Основы дебюта.	12			
15-23	Основы миттельшпиля.	9			
24-32	Основы эндшпиля.	9			
33-34	Повторение программного материала. Игровая практика.	2			

Тематическое планирование
Шахматы
4 класс

Количество часов в неделю: 1 час

Количество часов: 34 часа

№ урока	Тема	Запланировано		Фактически проведено	
		Кол-во часов	Дата проведения	Кол-во часов	Дата проведения
1-2	Повторение пройденного материала. Игровая практика.	2			
3-14	Основы дебюта.	12			
15-23	Основы миттельшпиля.	9			
24-32	Основы эндшпиля.	9			
33-34	Повторение программного материала. Игровая практика.	2			