
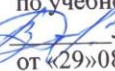



государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
основная общеобразовательная школа с.Гвардейцы муниципального района Борский
Самарской области

Рассмотрено:
на заседании
методического объединения
Протокол № 1
от «29»08. 2022г.
Руководитель МО 

Согласовано:
Ответственный
по учебной работе
 Л.А.Гусейнова
от «29»08. 2022г.

Утверждаю: 
Директор школы: _____
Т.Г.Ретинская
от «29»08. 2022г.

**Программа
по направлению интеллектуальные марафоны
внеурочной деятельности
«Шахматы»
для обучающихся 3-4 классов**

1ч в неделю (всего34ч)

с.Гвардейцы
2022г

I. Пояснительная записка

Рабочая программа по направлению интеллектуальные марафоны внеурочной деятельности «Шахматы» составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Основной образовательной программы начального общего образования ГБОУ ООШ с.Гвардейцы на 2022-2023 учебный год, Программы курса «Шахматы – школе» - для начальных классов общеобразовательных учреждений (И.Г. Сухин). Программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса в 3-4 классах отводится 1 час в неделю (34 часа в год).

Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности

К концу 3 учебного года обучающиеся должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль.

К концу 3 учебного года обучающиеся должны уметь:

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

К концу 4 учебного года обучающиеся должны знать:

- основные тактические приемы;
- что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу 4 учебного года обучающиеся должны уметь:

- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

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

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

3 класс.

Раздел № 1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

Двух- и трех- ходовые 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.

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 эндшпиле.

Тематическое планирование

3 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Повторение изученного материала		
1	Повторение изученного материала.	1
2	Игровая практика.	1
3	Повторение изученного материала.	1
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1
1. Основы дебюта		
5	Двух- и трех- ходовые 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	1

	дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	
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 быстрейшего 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
Повторение программного материала		
31-34	Повторение программного материала.	4

4 класс.

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Повторение изученного материала.		
1	Повторение изученного материала.	1
2	Игровая практика.	1
3	Повторение изученного материала.	1
1. Основы миттельшпиля		
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.	1

	Комбинации на вечный шах.	
18	Решение заданий. «Сделай ничью».	1
19	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	1
20	Решение заданий.	1
2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ		
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	Повторение программного материала. Решение заданий.	1