

Приложение
основной общеобразовательной программе
начального общего образования
Муниципального бюджетного
общеобразовательного учреждения
«Средняя общеобразовательная школа №4»
Утверждена приказом №250/ОД от 31.08.2017

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Шахматы»
1-4 класс

Пояснительная записка.

Программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» в МБОУ СОШ № 4 обеспечивает введение в действие и реализацию требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и предназначена для учащихся начальной школы, как общеобразовательных классов, так и классов для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Программа составлена на основе рабочей программы «Шахматы в школе» 1-4 годы обучения, авторы Е.А.Прудникова, Е.И.Волкова.- Москва:Просвещение, 2017

Цель и задачи

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Планируемые результаты

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Личностные результаты

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты

Познавательные УУД

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;

- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

Коммуникативные УУД

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);
- возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Регулятивные УУД

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты.

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;
- приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры
- 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.

1 класс

Обучающиеся получают возможность научиться

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия 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 нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;

- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

2 класс

Обучающиеся получают возможность научиться

- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

3 класс

Обучающиеся получают возможность научиться

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, темп, оппозиция, ключевые поля*.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

4 класс

Обучающиеся получают возможность научиться

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса, Королевский гамбит, Ферзевый гамбит и др.);
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.
- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

Содержание

1 класс

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.

2 класс

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; дети учатся решать шахматные задачи.

Учебный курс включает пять тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”.

I. 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.

II. Шахматная нотация.

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.

III. 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).

IV. 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.

V. 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.

3 класс

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

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

II. Основы дебюта.

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей 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”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Значение рокировки. Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками. *Классификация дебютов.*

4 класс

Обучающимся предлагаются задачи для самостоятельного решения: “Ферзь против пешки”, “Ферзь против короля” и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний. Занятия посвящены в основном совершенствованию игры в миттельшпиле, поскольку главная борьба происходит в середине партии. Основные темы курса “Анализ и оценка позиции”, “Шахматные комбинации”, “План в шахматах”. 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.

I. 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.

II. 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 эндшпиль.

Тематическое планирование

1 класс

<i>№</i>	<i>Тема/раздел</i>	<i>Кол-во часов</i>
1	Шахматная доска	4
2	Шахматные фигуры	9
3	Начальная расстановка фигур	4
4	Ходы и взятие фигур	8
5	Цель шахматной партии	5
6	Игра всеми фигурами из начального положения	3
	Всего	33

2 класс

<i>№</i>	<i>Тема/раздел</i>	<i>Кол-во часов</i>
1	Краткая история шахмат	6
2	Шахматная нотация	8
3	Ценность шахматных фигур	10
4	Техника матирования одинокого короля	6
5	Достижение мата без жертвы материала	4
	Всего	34

3 класс

<i>№</i>	<i>Тема/раздел</i>	<i>Кол-во часов</i>
1	Шахматная партия Три стадии шахматной партии	3
2	Основы дебюта	31
	Всего	34

4 класс

<i>№</i>	<i>Тема/раздел</i>	<i>Кол-во часов</i>
1	Основы миттельшпиля	17
2	Основы эндшпиля	17
	Всего	34

Тематическое планирование с указанием форм организации и видов деятельности

1 класс

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Основные виды и формы деятельности обучающихся</i>	<i>Кол-во часов</i>
1	Шахматная доска	Шахматная доска, белые и черные 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.	4

2	Шахматные фигуры	<p>Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</p> <p>Дидактические игры и задания</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>«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</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>«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> <p>«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p> <p>«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>	9
3	Начальная расстановка фигур	<p>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.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.</p> <p>«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p> <p>«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.</p>	4
4	Ходы и взятие фигур	<p>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.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>«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.</p> <p>«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).</p> <p>«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p> <p>«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> <p>«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске,</p>	8

		<p>чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.</p> <p>«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>«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.</p> <p>«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p>	
5	Цель шахматной партии	<p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</p> <p>«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p> <p>«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>	5
6	Игра всеми фигурами из начального положения	<p>Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>«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.</p>	3
	Всего		33

2 класс

№	Тема	Основные виды и формы деятельности обучающихся	Кол-во часов
1	Краткая история шахмат	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Просмотр презентации, работа с учебником.	6
2	Шахматная нотация	<p>Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>«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.</p> <p>«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети</p>	8

		<p>выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).</p> <p>«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).</p> <p>«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.</p> <p>«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.</p> <p>«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.</p>	
3	Ценность шахматных фигур	<p>Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»</p> <p>«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.</p> <p>«Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.</p> <p>«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.</p>	10
4	Техника матирования одинокого короля	<p>Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.</p> <p>Дидактические, игры и задания</p> <p>«Шах или мат». Шах или мат черному королю?</p> <p>«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.</p> <p>«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.</p> <p>«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.</p> <p>«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.</p> <p>«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.</p>	6
5	Достижение мата без жертвы материала	<p>Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.</p> <p>«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.</p>	4
Всего			34

3 класс

№	Тема	Основные виды и формы деятельности обучающихся	Кол-во часов
1	Шахматная партия Три стадии шахматной	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	3

	партии	<p>комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.</p> <p>«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.</p>	
2	Основы дебюта	<p>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.</p> <p>Дидактические задания</p> <p>«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.</p> <p>«Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.</p> <p>«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).</p> <p>«Выведи фигуру» Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.</p> <p>«Поставить мат в 1 ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.</p> <p>«Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.</p> <p>«Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.</p> <p>«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.</p> <p>«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.</p> <p>«Можно ли сделать рокировку?». Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.</p> <p>«В какую сторону можно рокировать?». В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.</p> <p>«Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.</p> <p>«Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.</p>	31
	Всего		34

4 класс

№	Тема	Основные виды и формы деятельности обучающихся	Кол-во часов
1	Шахматная партия Основы миттельшпиля	<p>Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. Двойной удар. Открытое нападение.</p> <p>Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3</p>	17

		<p>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.</p> <p>Дидактические задания</p> <p>«Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.</p> <p>«Мат в 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.</p> <p>«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.</p>	
2	Основы эндшпиля.	<p>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.</p> <p>Дидактические задания</p> <p>«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.</p> <p>«Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода.</p> <p>«Выигрыш фигуры».</p> <p>«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.</p> <p>«Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.</p> <p>«Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.</p> <p>«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.</p> <p>«Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.</p>	17
	Всего		34