**МБОУ «Краснолипьевская школа»**

**Репьевский муниципальный район**

**Воронежская область**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «Рассмотрено»  на заседании ШМО | «Согласовано»  Заместитель директора по УВР | «Утверждаю» |
| Протокол №1 от 31.08.2021 г. | \_\_\_\_\_\_\_\_Никитина Т.А. | Директор школы  \_\_\_\_\_\_\_\_Зубцова Н.И.  Приказ №93 от 31.08.2021 г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по внеурочной деятельности центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»**

**«Шахматная гостиная»**

**5-6 классы, 7-9 классы**

**на 2021-2022 учебный год**

Составитель: учитель

физкультуры Аралов Леонид Васильевич

**с.Краснолипье**

**2021**

Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования «Шахматы» составлена на основе нормативно - правовой базы: - Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 23.07.2013). - Типовые положения об общеобразовательном учреждении разных типов (Постановления Правительства РФ); - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373, зарегистрированный Минюстом России 22 декабря 2009 года № 15785 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»; - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 ноября 2010 года № 1241, зарегистрированный Минюстом России 4 февраля 2011 года № 19707 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373» (о части учебного плана, формируемой участниками образовательного процесса); - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 сентября 2011 года № 2357, зарегистрированный Минюстом России 12 декабря 2011 года № 22540 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373» (о количестве учебных занятий за 4 учебных года); - Примерная основная образовательная программа начального общего образования, рекомендованная к использованию Координационным советом при департаменте общего образования Министерства образования и науки Российской федерации (протокол заседания от 24-25 июля 2010г. № 1); - Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 № 189 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821 -10 «Санитарно- эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»; - Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального образовательного стандарта общего образования»; - Устав ОУ. Программа разработана в соответствии с программой И.Г. Сухина «Шахматы – школе». В условиях реализации новых государственных стандартов на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов. Цели программы: способствовать становлению личности школьников и наиболее полному• раскрытию их творческих способностей, реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков —• сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Задачи курса: совершенствование многих психических процессов и таких качеств, как• восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;• развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической• деятельности; формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной• деятельности; умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации.

• Объем программы: на реализацию курса отводится 2 часа в неделю (68 часов в год)

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность). Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, решения занимательных задач и игровых ситуаций. Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики. Занятия проводятся в соответствии с учебным планом и Положением о внеурочной деятельности образовательного учреждения. Чтобы не допустить переутомления обучающихся, нервного истощения и статических перегрузок занятия проводятся в игровой форме с включением двигательного компонента в структуру занятия. Общая характеристика курса Обучение игре в шахматы во внеурочной деятельности выстроено на основе программы факультативного курса «Шахматы – школе» автора И.Г. Сухина, имеющей гриф «Рекомендовано Министерства образования российской Федерации». Метапредметные результаты освоения программы курса. Овладение 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. Овладение 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; Сравнивать, 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

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.

**Календарно-тематическое планирование**

**5 класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Содержание** | **Совместная деятельность учителя и учащихся** | **Дата проведения** | |
| **План** | **Факт** |
|  | **1. Шахматная доска** | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. | Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. |  |  |
| 1. | Знакомство с шахматной доской |  |  |
| 2. | Шахматная доска | Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ». |  |  |
|  | **2. Шахматные фигуры.** | Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». |  |  |
| 3.  4. | Знакомство с шахматными фигурами |  |  |
|  | **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. | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». |  |  |
| 5. | Начальное положение |  |  |
|  | **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. | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». |  |  |
| 6. | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. |  |  |
| 7. | Ладья в игре. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». |  |  |
| 8. | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». |  |  |
| 9. | Слон в игре. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». |  |  |
| 10. | Ладья против слона. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». |  |  |
| 11. | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». |  |  |
| 12. | Ферзь в игре. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». |  |  |
| 13. | Ферзь против ладьи и слона. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». |  |  |
| 14. | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». |  |  |
| 15. | Конь в игре. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». |  |  |
| 16. | Конь против ферзя, ладьи слона. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». |  |  |
| 17. | Знакомство с пешкой. | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». |  |  |
| 18. | Пешка в игре. | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». |  |  |
| 19. | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». |  |  |
| 20. | Знакомство с шахматной фигурой. Король. | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля). |  |  |
| 21. | Король против других фигур. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». |  |  |
|  | **5. Цель шахматной партии.** | Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. |  |  |  |
| 22.  23. | Шах. | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». |  |  |
| 24.  25. | Мат. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». |  |  |
| 26.  27. | Ставим мат. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». |  |  |
| 28. | Ничья, пат. | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». |  |  |
| 29.  30. | Рокировка. | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». |  |  |
|  | **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. |  |  |  |
| 31. | Шахматная партия. | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». |  |  |
| 32. | Шахматная партия. | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. |  |  |
| 33-34. | Повторение программного материала. | Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. |  |  |

**Календарно-тематическое планирование**

**6 класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Содержание** | **Совместная деятельность учителя и учащихся** | **Дата проведения** | |
| План | Факт |
|  | **Повторение изученного материала.** | Повторение программного материала, изученного за год обучения | Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). |  |  |
| 1. | Повторение изученного материала. |  |  |
| 2. | Повторение изученного материала. | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика. |  |  |
|  | **1. Краткая история шахмат.** | Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика. |  |  |
| 3. | Краткая история шахмат. |  |  |
|  | **2. Шахматная нотация.** | Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с е1 – на е2». |  |  |
| 4. | Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. |  |  |
| 5. | Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов. | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). |  |  |
|  | **3. Ценность шахматных фигур.** | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания» Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика. |  |  |
| 6. | Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. |  |  |
| 7. | Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. | Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания» Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика. |  |  |
| 8. | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика. |  |  |
| 9. | Ценность шахматных фигур. Защита. | Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика. |  |  |
|  | **4. Техника матования одинокого короля.** | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
| 10. | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. |  |  |
| 11. | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
| 12. | Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля. | Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
| 13. | Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля. | Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
|  | **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. | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика. |  |  |
| 14. | Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. |  |  |
| 15. | Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика. |  |  |
| 16. | Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. | Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика. |  |  |
|  | **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.). | Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
| 17. | Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. |  |  |
| 18. | Матовые комбинации. Тема завлечения. | Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
| 19. | Матовые комбинации. Тема блокировки. | Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
| 20. | Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. | Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
| 21. | Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». | Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
| 22. | Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. | Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. |  |  |
| 23. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика. |  |  |
| 24. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика. |  |  |
| 25. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика. |  |  |
| 26. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика. |  |  |
| 27. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика. |  |  |
| 28. | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика. |  |  |
| 29. | Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. | Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика. |  |  |
| 30. | Типичные комбинации в дебюте. | Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика. |  |  |
| 31. | Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). | Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика. |  |  |
|  | **Повторение программного материала** | Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения |  |  |  |
| 32. | Повторение программного материала | Дидактические игры и задания. Игровая практика. |  |  |
| 33. | Повторение программного материала | Дидактические игры и задания. Игровая практика. |  |  |
| 34. | Повторение программного материала | Дидактические игры и задания. Игровая практика. |  |  |

**Календарно-тематическое планирование**

**7 класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Содержание** | **Совместная деятельность учителя и учащихся** | **Дата проведения** | |
| План | Факт |
| 1 | **Повторение изученного материала.** | Повторение программного материала, изученного за год обучения | . Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. |  |  |
| 2 | Игровая практика |  |  |
| 3 | Повторение изученного материала. | Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения). |  |  |
| 4 | Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). | Игровая практика с записью шахматной партии |  |  |  |
| 5 | **ОСНОВЫ ДЕБЮТА.** Двух- и трехходовые партии. | Игровая практика | Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание «Мат в 1 ход» (на втором либо третьем ходу партии). |  |  |
| 6 | Решение задания «Мат в 1 ход» |  |  |
| 7 | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. | Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя». |  |  |
| 8 | Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». | Игровая практика | Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата» |  |  |
| 9 | Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. |  |  |
| 10 | Решение заданий. |  |  |
| 11 | Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. | Игровая практика | Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в 1 ход», «Защитись от мата». |  |  |
| 12 | Решение заданий |  |  |
| 13 | «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». | Дидактические задания «Поставь мат в 1 ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки». |  |  |
| 14 | Решение заданий |  |  |
| 15 | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. | Игровая практика | Дидактическое задание «Выведи фигуру». |  |  |
| 16 | Решение задания «Выведи фигуру».. |  |  |
| 17 | Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). | Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?». |  |  |
| 18 | Решение заданий. |  |  |  |
| 19 | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. | Игровая практика | Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру». |  |  |
| 20 | Решение заданий. |  |  |
| 21 | Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. | Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в 1 ход нерокированному королю», «Поставь мат в 2 хода нерокированному королю», «Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?». |  |  |
| 22 | Решение заданий. |  |  |  |
| 23 | Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. | Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки». |  |  |
| 24 | Решение заданий. |  |  |  |
| 25 | Связка в дебюте. Полная и неполная связка. | Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание». |  |  |
| 26 | Решение заданий. |  |  |  |
| 27 | Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. |  |  |  |
| 28 | Решение заданий. |  |  |  |
| 29 | Типичные комбинации в дебюте. | Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения | Дидактические игры и задания. Игровая практика. |  |  |
| 30 | Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). |  |  |
| 31 | **Повторение программного материала** |  |  |
| 32 | Повторение программного материала |  |  |
| 33 | Повторение программного материала |  |  |
| 34 | Повторение программного материала |  |  |

**Календарно-тематическое планирование**

**8-9класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Содержание** | **Совместная деятельность учителя и учащихся** | **Дата проведения** | |
| План | Факт. |
| 1 | **Повторение изученного материала.** | Повторение программного материала, изученного за год обучения | . Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. |  |  |
| 2 | Игровая практика |  |  |
| 3 | Повторение изученного материала. | Игровая практика |  |  |
| 4 | **ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.** Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. | Игровая практика |  |  |  |
| 5 | Игровая практика | Дидактическое задание “Выигрыш материала |  |  |
| 6 | Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ” |  |  |
| 7 | Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. | Дидактическое задание “Выигрыш материала”. |  |  |
| 8 | Решение задания “Выигрыш материала”. | Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. |  |  |
| 9 | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. |  |  |
| 10 | Решение заданий. |  |  |
| 11 | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. | Игровая практика | Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. |  |  |
| 12 | Решение заданий. |  |  |
| Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. |  |  |
| 13 | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия. |  |  |
| 14 | Решение заданий. | Игровая практика |  |  |  |
| 15 | .Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. | Игровая практика | Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. |  |  |
| 16 | Решение заданий. |  |  |
| 17 | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. | Дидактическое задание “Сделай ничью”. |  |  |
| 18 | Решение заданий. “Сделай ничью”. |  |  |  |
| 19 | Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. |  |  |  |
| 20 | Решение заданий |  |  |  |
| 21 | **ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.** Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). | Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”. |  |  |
| 22 | Решение заданий |  |  |  |
| 23 | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). | Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”. |  |  |
| 24 | Решение заданий |  |  |  |
| 25 | Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). |  | Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”. |  |  |
| 26 | Решение заданий | Игровая практика |  |  |  |
| 27 | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. |  | Дидактическое задание “Квадрат”. |  |  |
| 28 | Решение заданий | Игровая практика |  |  |  |
| 28 | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. |  | Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. |  |  |
| 30 | Решение заданий | Игровая практика |  |  |  |
| 31 | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. |  | Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. |  |  |
| 32 | Решение заданий | Игровая практика |  |  |  |
| 33 | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. |  | Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”. |  |  |
| 34 | **Повторение программного материала.** Решение заданий | Игровая практика |  |  |  |