



**Комитет администрации города Славгорода Алтайского края по образованию  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Славгородская средняя общеобразовательная школа»  
города Славгорода Алтайского края**

Рассмотрено на заседании ШУМО  
учителей начальных классов  
Руководитель ШУМО  
 / С. Л. Киз /  
Протокол № 1 от 27.08 2021 г.

Согласовано  
Заместитель директора по УВР  
 / Т. В. Дроздова /  
«27» 08 2021 г.



**Рабочая программа по внеурочной деятельности  
(Общеинтеллектуальное направление «Юный каспаровец»)**

Разработчик программы: Конозова Р. А., учитель  
начальных классов, высшая квалификационная категория.

с.Славгородское, г. Славгород, Алтайский край  
2021 год

Рабочая программа разработана на основе программы шахматного образования в школе под редакцией И.Г. Сухина, в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта начального общего образования и основного общего образования.

**Актуальность и перспективность** данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей. Программа помогает создать поведенческую модель, направленную на развитие коммуникабельности, умение делать самостоятельный выбор, принимать решения, ориентироваться в информационном пространстве

**Назначение программы.** Программа "Юный каспаровец" позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. 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, расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память.

Программа «Юный каспаровец» для обучающихся 1-4 классов рассчитана на четыре года обучения по 2 часа в неделю (68 часов), в 1 классе-66часов. Так как продолжительность учебного года 35недель для 2-4 классов, резерв учебного времени составляет 2часа. Резерв учебного времени будет использован для корректировки календарно-тематического планирования, для проведения уроков закрепления, повторения, обобщения учебного материала.

#### **Цель программы:**

-обучение шахматной игре через развитие ключевых компетенций школьника

#### **Задачи программы:**

##### Образовательные :

- научить школьника самостоятельно находить лично значимые смыслы в конкретной учебной деятельности;
- научить предвидеть последствия предполагаемых действий;
- познакомить с поиском, перспективным планом действий.

##### Развивающие:

- развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;
- совершенствовать психические качества: восприятие, внимание, воображение, память, логическое мышление;
- развить навыки групповой работы;
- способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;
- заложить идеи развития у подростков собственной активности, личной ответственности;
- привить навык рефлексии.

##### Воспитательные:

- формировать стремление к усвоению культурных ценностей;
- воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени

#### **Основные формы работы**

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

### Основные методы работы

- метод наблюдения;
- проектно-конструкторский метод
- игровой метод;
- объяснение и диалог;
- графический метод

### Планируемые результаты первого обучения

#### К концу первого года обучающиеся должны знать:

- шахматные термины: 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;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

#### К концу первого года обучающиеся должны уметь:

- 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

### Структура курса первого года обучения

№	Название раздела	Кол-во часов	Универсальные учебные действия
1.	Шахматные фигуры	29	<p><u>Личностных результатов:</u>  <i>Определять и высказывать</i> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).</p> <p><u>Регулятивные УУД:</u>  <i>Определять и формулировать</i> цель деятельности с помощью учителя.  <i>Проговаривать</i> последовательность действий.</p> <p><u>Познавательные УУД:</u>  <i>Добывать новые знания: находить ответы</i> на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. <i>Перерабатывать</i> полученную информацию: <i>сравнивать и группировать</i> шахматные объекты</p>

			<i>Коммуникативные УУД:</i> Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
2	Основы шахматной игры	13	<i>Личностные:</i> <i>Определять</i> и <i>высказывать</i> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). <i>Регулятивные УУД:</i> Учиться <i>отличать</i> верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими <i>Познавательные УУД:</i> Ориентироваться в своей системе знаний: <i>отличать</i> новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. <i>Коммуникативные УУД:</i> <i>Слушать</i> и <i>понимать</i> речь других.
3	Шахматные комбинации	24	<i>Личностные:</i> четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении. <i>Регулятивные:</i> организовывать самостоятельную деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий. <i>Познавательные УУД:</i> Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Перерабатывать полученную информацию: <i>сравнивать</i> и <i>группировать</i> шахматные объекты <i>Коммуникативные:</i> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.

### Календарно-тематическое планирование ( первый год обучения)

Разделы программы, кол-во часов	№	Темы занятий	Кол-во час	Содержание занятий	Дата	
					План.	Факт.
Шахматные фигуры- 29час	1-2	Шахматная доска.	2	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.		
	3-4	Шахматная доска Поле сражений.	2	Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. 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.		
5-6	Шахматные фигуры.	2	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.		
7-8	Шахматные фигуры. Начальное положение	2	Начальное положение. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.		
9-10	Ладья.	2	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие		
11-12	Слон.	2	СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны.		
13-14	Ладья против слона.	2	ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения)		
15-16	Ферзь.	2	ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.		
17-18	Ферзь против ладьи и слона.	2	ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения),		
19-20	Конь.	2	КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Кратчайший путь		
21-22	Конь против ферзя, ладьи и слона.	2	КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения),		
23-24	Слон и конь. «Связка и «вилка» .Пешка.	2	Понятие «связка», «вилка» ПЕШКА. Место пешки в начальном положении		
25-26	Пешка. Пешка против ферзя	2	ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.		
27-28	Пешка против ладьи, коня, слона. Король .	2	Пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения .КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении		

	29	Король против других фигур.	1	КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.		
Основы шахматной игры -13	1	Шах.	1	ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.		
	2-3	Шах.	2	Защита от шаха. Открытый шах.		
	4-5	Мат.	2	МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход.		
	6-7	Мат. Мат двумя ладьями.	2	Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).		
	8-9	Мат ферзем. Мат двумя слонами.	2			
	10-11	Ничья. Пат.	2	НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.		
	12-13	Рокировка. Главная цель.	2	РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.		
Шахматные комбинации 24	1-2	Шахматная партия. Начало партии - дебют.	2	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения..		
	3-4	Три главных правила дебюта. Шахматная партия	2	. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию)..		
	5-6	Шахматная партия	2	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения		
	7-8	Игра всеми фигурами из начального положения	2	Решение шахматных комбинаций. Игра всеми фигурами из начального положения		
	9-10	Игра всеми фигурами из начального положения	2	Решение шахматных комбинаций. Игра всеми фигурами из начального положения		
	11-12	Игра всеми фигурами из начального положения	2	Решение шахматных комбинаций. Игра всеми фигурами из начального положения		
	13-14	Игра всеми фигурами из начального положения	2	Решение шахматных комбинаций. Игра всеми фигурами из начального положения		
	15-16	Игра всеми фигурами из начального положения	2	Решение шахматных комбинаций. Игра всеми фигурами из начального положения		

		рами из начального положения		фигурами из начального положения		
	17-18	Игра всеми фигурами из начального положения	2	Решение шахматных комбинаций. Игра всеми фигурами из начального положения		
	19-20	Игра всеми фигурами из начального положения	2	Решение шахматных комбинаций. Игра всеми фигурами из начального положения		
	21-22	Повторение программного материала.  Резерв	2	Игра всеми фигурами из начального положения		
	23-24		2			
			2			

### Планируемые результаты второго года обучения

К концу второго учебного года обучающиеся должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу второго учебного года обучающиеся должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

### Структура курса второго года обучения

№	Название раздела	Кол-во часов	Универсальные учебные действия
1	Повторение изученного в 1 классе	4	<p><u>Личностные:</u> <i>определять и высказывать</i> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).</p> <p><u>Регулятивные УУД:</u> <i>определять и формулировать</i> цель деятельности с помощью учителя. <u>Познавательные УУД:</u> Ориентироваться в своей системе знаний: <i>отличать</i> новое от уже известного с помощью учителя. добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя свой жизненный</p>

2	Краткая история шахмат	2	опыт и информацию, полученную от учителя, перерабатывать полученную информацию: <i>делать выводы</i> в результате совместной работы всей группы. <u>Коммуникативные УУД:</u> <i>оформлять</i> свою мысль в устной речи, <i>слушать</i> и <i>понимать</i> речь других.
2	Шахматная нотация	4	<u>Личностные</u> : <i>определять</i> и <i>высказывать</i> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). <u>Регулятивные УУД:</u> <i>определять</i> и <i>формулировать</i> цель деятельности с помощью учителя. <i>Проговаривать</i> последовательность действий. <u>Познавательные УУД:</u> добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. <u>Коммуникативные УУД:</u> совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
3	Ценность шахматных фигур	8	<u>Личностные:</u> в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i> , при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. <u>Регулятивные УУД:</u> <i>проговаривать</i> последовательность действий. Учиться <i>высказывать</i> своё предположение (версию). <u>Познавательные УУД:</u> преобразовывать информацию из одной формы в другую: <i>находить</i> и <i>формулировать</i> решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем). <u>Коммуникативные УУД:</u> донести свою позицию до других: <i>оформлять</i> свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
4	Техника матования одинокого короля	8	<u>Личностные:</u> опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i> , при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. <u>Познавательные УУД:</u> ориентироваться в своей системе знаний: <i>отличать</i> новое от уже известного с помощью учителя. <u>Регулятивные УУД:</u> <i>определять</i> и <i>формулировать</i> цель деятельности с помощью учителя. Учиться <i>высказывать</i> своё предположение (версию) <u>Коммуникативные УУД:</u> учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
5	Достижение мата без жертвы материала	6	<u>Личностные:</u> В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i> , при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. <u>Регулятивные УУД:</u> Учиться совместно с учителем и другими учениками <i>давать</i> эмоциональную <i>оценку</i> деятельности товарищей. <u>Познавательные УУД:</u>



			Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем). <i>Коммуникативные УУД:</i> донести свою позицию до других: <i>оформлять</i> свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста)
6	Шахматная комбинация	36	<i>Личностная компетенция:</i> четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении. <i>Метапредметная компетенция:</i> организовывать самостоятельную деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий. <i>Коммуникативная компетенция:</i> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.

### Календарно-тематическое планирование (второй год обучения)

Название раздела	№	Название темы	Кол-во часов	Содержание занятий	Дата	
					План.	Факт.
Повторение изученного во 1 классе -4час	1-2	Повторение пройденного материала . Фигуры.	2	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Пешка, ладья. Слон. Конь. Ферзь. Король. Ходы фигур, взятие.		
	3-4	Повторение пройденного	2	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.		

		материала Рокировка				
Краткая история шахмат -2	1-2	Краткая история шахмат	2	Рождение шахмат. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.Алехин,Чигорин, Карпов.		
Шахматная нотация -4	1-2	Шахматная нотация	2	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. <i>Дидактические игры и задания</i>		
	3-4	Шахматная нотация	2	Запись шахматной партии. Запись начального положения. <i>Дидактические игры и задания</i>		
Ценность шахматных фигур -8	1-2	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила .	2	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. <i>Дидактические игры и задания</i> “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.		
	3-4	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	2	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса“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		
	5-6	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	2	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. <i>Дидактические игры и задания</i> “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		
	7-8	Ценность шахматных фигур.	2	Ценность фигур. <i>Дидактические игры и задания</i> . “Кто сильнее”. “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”		

Техника матования одинокого короля-8	1-2	Техника матования одинокого короля. Две ладьи.	2	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Дидактические <i>игры и задания</i> “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?		
	3-4	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья.	2	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. <i>Дидактические, игры и задания</i> “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.		
	5-6	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король.	2	Техника матования одинокого короля. Король и ферзь против короля. <i>Дидактические, игры и задания</i> “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.		
	7-8	Техника матования одинокого короля. Ладья и король	2	Техника матования одинокого короля. Король и ладья против короля. <i>Дидактические, игры и задания</i> “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.		
Достижение мата без жертвы материала-6	1-2	Достижение мата без жертвы	2	Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начале игры). Защита от мата. <i>Дидактические игры и задания</i>		
	3-4	Достижение мата без жертвы	2	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле и эндшпиле (середине и конце игры). Защита от мата. <i>Дидактические игры и задания</i>		
	5-6	Достижение мата без жертвы	2	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. <i>Дидактические игры и задания</i>		
Шахматная комбинация-36	1-2	Шахматная комбинация. Матовые комбинации	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).		
	3-4	Шахматная комбинация. Тема завлечения.	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала Типы матовых комбинаций: тема завлечения		
	5-6	Шахматная	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала		

		комбинация. Тема блокировки.		Типы матовых комбинаций: тема блокировки		
	7-8	Шахматная комбинация. Тема разрушения королевского прикрытия.	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала Типы матовых комбинаций: тема разрушения королевского прикрытия		
	9-10	Шахматная комбинация. Тема освобождения пространства	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала Типы матовых комбинаций: темы освобождения пространства		
	11-12	Шахматная комбинация. Тема отвлечения. Тема завлечения.	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала . Типы матовых комбинаций: темы отвлечения, завлечения.		
	13-14	Шахматная комбинация. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала Типы матовых комбинаций: уничтожения защиты и		
	15-16	Шахматная комбинация. Тема превращения пешки.	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала Типы матовых комбинаций: тема превращения пешки.		
	17-18	Шахматная комбинация. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.		
	19-20	Шахматная комбинация. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации	2	Комбинации для достижения ничьей - патовые комбинации .		
	21-22	Шахматная	2	Комбинации для достижения ничьей -комбинации на		

		комбинация. Комбинации на вечный шах		вечный шах		
	23-24	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	2	Игра из начального положения Типичные комбинации в дебюте		
	25-26	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	2	Игра из начального положения Типичные комбинации в дебюте		
	27-28	Шахматная комбинация.		Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. <i>Дидактические игры и задания</i> “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.		
	29-30	Шахматная комбинация.	2	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Дидактические игры и задания “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.		
	31-32	Шахматная комбинация.	2	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Дидактические игры и задания “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса		
	33-34	Повторение программного материала.	2	<i>Дидактические игры и задания</i> “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.		
	35-36	Повторение программного материала.	2	Дидактические игры и задания		
		Резерв	2			

## Предполагаемая результативность третьего года обучения

К концу третьего учебного года обучающиеся должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу третьего учебного года обучающиеся должны уметь:

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

точно разыгрывать простейшие окончания.

### Структура курса третьего года обучения

№	Название раздела	Кол-во часов	Универсальные учебные действия
1	Основы дебюта	52	<u>Личностные:</u> <i>определять</i> и <i>высказывать</i> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы) <u>РегулятивныеУУД:</u> учиться <i>отличать</i> верно выполненное задание от неверного. <u>ПознавательныеУУД:</u> перерабатывать полученную информацию: <i>делать выводы</i> в результате совместной работы всей группы. <u>КоммуникативныеУУД:</u> Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
2	Основы миттельшпиля	16	<u>Личностная компетенция:</u> четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении. <u>Регулятивные УУД:</u> анализировать ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. <u>ПознавательныеУУД:</u> демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение, уметь проводить элементарные комбинации

**Тематическое планирование по внеурочной деятельности «Юный каспаровец»** для 3-го класса составлено с учетом рабочей программы воспитания. Воспитательный потенциал данного учебного предмета обеспечивает реализацию следующих целевых приоритетов воспитания обучающихся ООО:

1. Развитие ценностного отношения к самим себе: быть уверенным в себе, открытым и общительным, не стесняться быть в чём-то непохожим на других ребят; уметь ставить перед собой цели и проявлять инициативу, отстаивать своё мнение и действовать самостоятельно, без помощи старших.
2. Развитие ценностного отношения к одноклассникам: проявлять миролюбие — не затевать конфликтов и стремиться решать спорные вопросы, не прибегая к силе.
3. Развитие ценностного отношения к знаниям: стремиться узнавать что-то новое, проявлять любознательность, ценить знания.

### Календарно-тематическое планирование (третий год обучения)

Название раздела	№	Темы занятий	Кол-во часов	Содержание занятий	Дата	
Основы дебюта - 52	1-2	Повторение пройденного материала	2	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.		
	3-4	Игровая практика.	2	Игровая практика с записью шахматной партии (дети играют попарно).		
	5-6	Повторение пройденного материала	2	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).		
	7-8	Практика матования одинокого короля	2	Игровая практика с записью шахматной партии (дети играют попарно).		
	9-10	Основы дебюта	2	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание "Мат в 1 ход" (на втором либо третьем ходу партии).		
	11-12	Решение задания "Мат в 1 ход".	2	Игровая практика. "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.		
	13-14	Основы дебюта	2	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания "Поймай ладью", "Поймай ферзя".		
	15-16	Решение заданий "Поймай ладью", "Поймай ферзя".	2	Игровая практика "Поймай ладью", "Поймай ферзя". Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.		
17-18	Основы дебюта	2	Игра "на мат" с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания "Поставь детский мат", "Защитись от мата".			

19-20	Решение заданий.	2	Игровая практика. “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.		
21-22	Основы дебюта	2	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.		
23-24	Решение заданий	2	Игровая практика “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоeda”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.		
25-26	Основы дебюта	2	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.		
27-28	Решение заданий	2	Игровая практика “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.		
29-30	Основы дебюта	2	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание “Выведи фигуру”.		
31-32	Решение задания “Выведи фигуру”.	2	Игровая практика. “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.		
33-34	Основы дебюта	2	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 “пешкоeda”, “Можно ли побить		



				пешку?”.		
35-36	Решение задания	2		Игровая практика. “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		
37-38	Основы дебюта	2		Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.		
39-40	Решение задания	2		Игровая практика. “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		
41-42	Основы дебюта	2		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 получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.		
43-44	Решение задания	2		Игровая практика. “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		
45-46	Основы дебюта	2		Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.		
47-48	Решение задания	2		Игровая практика. Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.		
49-50	Основы дебюта	2		Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой		

				противнику пешки”, “Успешное развязывание”.		
	51-52	Решение задания	2	Игровая практика.		
Основы миттельшпиля - 16час	1-2	Основы миттельшпиля	2	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты		
	3-4	Решение задания	2	Игровая практика. Дидактические задания “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.		
	5-6	Основы миттельшпиля	2	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.		
	7-8	Игровая практика.	2	Дидактические задания “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода. “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.		
	9-10	Основы миттельшпиля	2	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.		
	11-12	Решение задания “Выигрыш материала”.	2	Игровая практика. Дидактические задания “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.		
	13-14	Основы миттельшпиля	2	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.		
	15-16	Игровая практика.	2	Игровая практика. Сеанс игры.		
		Резерв	2ч			

#### Структура курса четвертого года обучения

№	Название раздела	Кол- во часов	Универсальные учебные действия
---	------------------	---------------	--------------------------------

2	Основы миттельшпиля	24	<p><u>Личностная компетенция</u>: четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении. <u>Регулятивные УУД</u>: анализировать ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. <u>Познавательные УУД</u>: демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение, уметь проводить элементарные комбинации;</p>
3	Основы эндшпиля	44	<p><u>Личностная компетенция</u>: четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении. <u>Регулятивные УУД</u>: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. <u>Проговаривать</u> последовательность действий. Учиться отличать верно выполненное задание от неверного. <u>Познавательные УУД</u>: Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. <u>Коммуникативные УУД</u>: управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами, проявлять больше выдумки и смекалки.</p>

**Календарно-тематическое планирование (четвертый год обучения)**

Название раздела	№	Темы занятий	Кол-во час	Содержание занятий	Дата	
					План.	Факт.

Основы миттельшпиля - 24 часа	1-2	Основы миттельшпиля	2	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		
	3-4	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		
	5-6	Основы миттельшпиля	2	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.		
	7-8	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		
	9-10	Основы миттельшпиля	2	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		
	11-12	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		
	13-14	Основы миттельшпиля	2	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.		
	15-16	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		
	17-18	Основы миттельшпиля	2	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		
	19-20	Решение задания Игровая практика.	2	Игровая практика Дидактическое задание “Сделай ничью”.		
	21-22	Основы миттельшпиля	2	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		
23-24	Игровая практика	2	Игровая практика “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.			
Основы эндшпиля - 44 часа	1-2	Основы эндшпиля.	2	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		
	3-4	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.		

5-6	Основы эндшпиля.	2	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). ”.		
7-8	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры		
9-10	Основы эндшпиля.	2	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). “Мат в 3 хода”.		
11-12	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика Дидактические задания “Мат в 2 хода”,		
13-14	Основы эндшпиля.	2	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата		
15-16	Решение задания. Игровая практика	2	Игровая практика Дидактическое задание “Квадрат”.		
17-18	Основы эндшпиля.	2	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.		
19-20	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика. Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
21-22	Основы эндшпиля.	2	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		
23-24	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
25-26	Основы эндшпиля	2	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Дидактические задания “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
27-28	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика Дидактические задания “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
29-30	Основы эндшпиля.	2	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. ”.		
31-32	Решение заданий. Игровая практика	2	Игровая практика Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей		
33-34	Основы	2	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.		

		эндшпиля.				
	35-36	Решение заданий. Игровая практика	2	Повторение пройденного материала “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру. “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.		
	37-38	Решение заданий. Игро-вая практика	2	Повторение пройденного материала “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		
	39-40	Решение заданий. Игро-вая практика	2	Сеанс одновременной игры. Практикум. Учебно-тренировочные занятия		
	41-42	Игровая практика	2	Сеанс одновременной игры. Практикум. Учебно-тренировочные занятия		
	43-44	Игровая практика	2	Сеанс одновременной игры. Практикум. Учебно-тренировочные занятия		
	45-46	Игровая практика	2	Сеанс одновременной игры. Практикум. Учебно-тренировочные занятия		
		Резерв	2			

### **Предполагаемая результативность обучения курса**

К концу учебного курса обучающиеся должны знать:

- правила работы в группе; названия шахматных фигур, шахматные термины;
- правила хода шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного курса обучающиеся должны уметь:

- применять основы коммуникативных знаний;
- проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника;
- уметь организовать защиту своих фигур;

- принимать решения с учетом предварительной оценки условий игры, последствий -собственных действий;
- использовать в игре тактику завлечения;
- ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации.

К концу учебного курса обучающиеся должны получить навыки:

- игры каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; коммуникации с партнёром;

Результаты образовательной деятельности:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

**Конечным результатом обучения** считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца .

**Лист внесения изменений ( 2018-2019уч.г.)**

Дата проведения урока планируемая	Дата проведения урока фактическая	Тема урока	Основание для внесения изменений в программу (номер, дата приказа)


**Информация о прохождении программного материала( 2018-2019уч.г.)**

**1 четверть**

Запланировано тем	Запланировано уроков	Выдано тем	Выдано уроков	Контроль	Причины невыполнения	% качества	% успеваемости

**2 четверть**



