**государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области**

**основная общеобразовательная школа № 4 имени И.И.Миронова**

**города Новокуйбышевска городского округа Новокуйбышевск**

**Самарской области (ГБОУ ООШ № 4 г.Новокуйбышевска)**

**Программа**

**внеурочной деятельности**

**«Шахматный всеобуч»**

для обучающихся 6-8 классов

направление: общеинтеллектуальное

Адресность: 6-8 классы

Составитель: Яковлева Вера Владимировна, учитель технологии

2019г

1. **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности « Шахматный всеобуч».**

ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностные:

Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.

Формировать уважительное отношение к иному мнению.

Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.

Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.

Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Познавательные:

Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.

Учиться использовать знако -символические средства представления информации.

Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.

Собирать и обрабатывать материал, учится его передавать окружающим разными способами.

Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.

Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)

Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

Коммуникативные:

Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.

Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.

Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Регулятивные:

Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.

Находить способы решения и осуществления поставленных задач.

Формировать умение контролировать свои действия.

Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ:

1 уровень:

учащиеся должны знать:

шахматную доску и ее структуру;

обозначение полей линий;

ходы и взятия всех фигур, рокировку;

основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

уметь:

играть партию от начала до конца по шахматным правилам;

записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;

находить мат в один ход в любых задачах такого типа;

оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;

планировать, контролировать и оценивать действия соперников;

определять общую цель и пути ее достижения;

решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

2 уровень:

учащиеся должны знать:

выигрышные стратегии матования одинокого короля;

уметь:

ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;

понимать причины своего выигрыша и проигрыша;

сравнивать и анализировать действия других игроков;

разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

3 уровень:

учащиеся должны знать:

основные идеи комбинаций различных типов;

уметь:

осуществлять простейшие комбинации;

определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

1. **Содержание курса**

Содержание **первого года** обучения включает в себя следующие разделы:

1. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Знакомство с игровым "полем". (1 ч)

2. Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы. (2 ч).

3. Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур.

Их роль в игре. (8 ч).

4. Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы. (8 ч).

5. Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов. (10 ч).

6. Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия, типичные комбинации в дебюте, патовые комбинации. (32 ч)

7. Повторение изученного в течение года. Шахматные баталии. Соревнования в группе. (8 ч).

Содержание **второго года** обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов. Все перечисленные основы игры второго курса обучения можно разделить на следующие разделы:

1. Повторение. Рокировка. Взятие на проходе (4 ч).

2. Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. (2 ч).

3. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. (6 ч).

4. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. (8 ч).

5. Техника матования одинокого короля. Дифференцированные подходы к постановке мата (две ладьи против короля; ферзь и ладья против короля; ферзь и король против короля). (8 ч).

6. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. (8 ч).

7. Шахматная комбинация. Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки. (32 ч).

Содержание **третьего года** обучения направлено на улучшение игровых качеств обучающихся и, в большей степени, ориентировано на игровую составляющую. Также предусмотрены моменты повторения, но в незначительной доле. Все перечисленные основы игры третьего курса обучения можно разделить на следующие разделы:

1. Повторение, изученного в предыдущем году. (4 ч).

2. Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. (2 ч).

3. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Блиц-шахматы. Игра с часами. (6 ч).

4. . Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. (8 ч).

5. Техника матования одинокого короля. Дифференцированные подходы к постановке мата (две ладьи против короля; ферзь и ладья против короля; ферзь и король против короля). (8 ч).

6. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. (8 ч).

7. Шахматная комбинация. Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки. (32 ч).

Содержание четвертого года обучения схоже с курсом третьего года обучения и акцентировано на игровую деятельность учащихся. Более конкретную содержательную линию за четвертый год обучения можно разложить по следующим разделам:

1. Повторение, изученного в предыдущем году. (4 ч).

2. Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. (2 ч).

3. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Блиц-шахматы. Игра с часами. (6 ч).

4. . Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. (8 ч).

5. Техника матования одинокого короля. Дифференцированные подходы к постановке мата (две ладьи против короля; ферзь и ладья против короля; ферзь и король против короля). (8 ч).

6. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. (8 ч).

7. Шахматная комбинация. Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки. (32 ч).

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

**Тематическое планирование 6 классы**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п / п** | **Название раздела или темы** | **Количество часов на изучение темы** | **Темы урока** | | **Количество часов на изучение** | **Пример -**  **ная дата проведе -**  **ния урока** | | **Характеристика деятельности ученика** | **Планируемые результаты** | | | |
| **№ урока** | **Название** | **триместр** | **Примерная дата** | **Личностные УУД** | **Познавательные УУД** | **Коммуникатив**  **ные УУД** | **Регулятивные УУД** |
| **1.** | **Шахматная доска** | **1ч** | 1 | История шахмат.  Шахматная доска. | 1 | I |  | Познакомиться с родиной шахмат. Правилами расположения шахматной доски | **Личностные:**  Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.  Формировать уважительное отношение к иному мнению.  Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.  Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.  Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.  **Познавательные:**  Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.  Учиться использовать знако-символические средства представления информации.  Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.  Собирать и обрабатывать материал, учится его передавать окружающим разными способами. | | | |
| **2.** | **Шахматные фигуры.** | **14ч.** | 2 | Практика вертикали. Горизонтали. Центр. Фланги. | 1 | I |  | Значение букв на доске. Значимость центра. Сравнительная сила фигур |
|  |  |  | 3 | Запомни позицию. | 1 | I |  | Научиться запоминать расстановку фигур. |
|  |  |  | 4 | Правила битого поля.  Игра « Дремучий лес» | 1 | I |  | Закрепление хода пешкой. |
|  |  |  | 5 | Ходы фигур. Собери урожай. Запомни позицию. | 1 | I |  | Закрепление ходов фигур.6 |
|  |  |  | 6 | Практика. Пешечный бой. | 1 | I |  | Закрепление ходов на доске. Игра двух играющих. |
|  |  |  | 7 | Ферзь против 8-ми пешек. | 1 | I |  | Закрепление ходов. Игра один на один, команда на команду |
|  |  |  | 8 | Ладья против 5-ти пешек. Повторение правил. | 1 | I |  | Повторение правил: тронул фигуру – ходи! Руку отнял – ход сделал. |
|  |  |  | 9 | Запомни позицию. Слон против 3-х пешек. | 1 | I |  | Узнать справиться ли слон с тремя пешками. |
|  |  |  | 10 | Пешечный бой. Повторение основных шахматных правил. | 1 | I |  | Закрепить обязательное применение правил на проходе. |
|  |  |  | 11 | Ладья против 5-ти пешек. Игра в парах. | 1 | II |  | Закрепить приемы игры в парах и на демонстрационной доске. |
|  |  |  | 12 | Урожай собирает слон.  Игра на доске. | 1 | II |  | Закрепление правил хода слона. Слон белопольный и чернопольный. |
|  |  |  | 13 | Слон против 3-х пешек. | 1 | II |  | Закрепить приемы игры в парах и на демонстрационной доске. |
|  |  |  | 14, 15 | Упражнения на знание доски. | 2 | II |  | Запомнить позицию. Определить цвет поля. |
|  | **Нападение и защита.** | **10ч.** | 16 | Нападение. Нападение на короля. Мат. | 1 | II |  | Повторение пройденного материала. Мат-это шах, от которого нет защиты. |
|  |  |  | 17 | Урожай собирает конь | 1 | II |  | Закрепить приемы игры в парах и на демонстрационной доске. | Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.  Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)  Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.  **Коммуникативные:**  Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.  Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения. | | | |
|  |  |  | 18 | Игра « Как ферзь поймал коня».Конь против двух пешек | 1 | II |  | Закрепить приемы игры в парах . |
|  |  |  | 19 | Упражнение на знание доски. Повторение хода конем. | 1 | II |  | Повторение пройденного материала |
|  |  |  | 20 | Игра « Ферзь поймал слона», «Запомни позицию» | 1 | II |  | Закрепление на практике. |
|  |  |  | 21 | Игра « Как король может толкаться» | 1 | II |  | Закрепить приемы игры в парах и на демонстрационной доске. |
|  |  |  | 22 | Упражнения на знание доски. Пешечный бой в парах. | 1 | III |  | Закрепить приемы игры в парах . |
|  |  |  | 23 | Рокировка- ход короля. Правила рокировки. Рокировка длинная и короткая. Обозначение рокировки. | 1 | III |  | Закрепить приемы игры единственного хода сразу двумя пешками. |
|  |  |  | 24 | Игра с начальной позиции. Типичные ошибки начинающих.  Детский мат. | 1 | III |  | Научиться находить ошибки.  Закрепить приемы игры в парах и на демонстрационной доске под запись, типы матовых конструкций. |
|  |  |  | 25 | Абсолютная сила фигур. Нападение и защита. 6 методов защиты. | 1 | III |  | Отработать приемы защиты. |
|  | **Шахматной партии** | **9ч.** | 26 | Игра с начальной позиции на демонстрационной доске. | 1 | III |  | Разбор ошибок. Научиться находить ошибки. |
|  |  |  | 27 | Нападение и защита. Повторение. | 1 | III |  | Закрепить приемы игры в парах и на демонстрационной доске. |
|  |  |  | 28 | Игра с начальной позиции. Мат – цель игры. | 1 | III |  | Закрепить приемы игры в парах. Разбор ошибок. | Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.  **Регулятивные:**  Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.  Находить способы решения и осуществления поставленных задач.  Формировать умение контролировать свои действия.  Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности. | | | |
|  |  |  | 29 | Мат королю. Простейшие шахматные задачи на мат в 1 ход. | 1 | III |  | Закрепить приемы игры в парах и на демонстрационной доске. |
|  |  |  | 30 | Игра в парах соблюдение основных шахматных правил во время игры. | 1 | III |  | Закрепление правил игры. |
|  |  |  | 31 | 3 стадии шахматной партии. 3 принципа игры в дебют. Правила игры в дебют. | 1 | III |  | Решение простейших шахматных задач. Закрепление пройденного. |
|  |  |  | 32 | Игра в парах. Правила игры в дебюте. | 1 | III |  | Игра в парах, повторение правил игры. |
|  |  |  | 33 | Конкурс решения простейших шахматных задач ( мат в 1 ход) | 1 | III |  | Решение простейших шахматных задач. |
|  |  |  | 34 | Игра в сеансе. Разбор ошибок. | 1 | III |  | Решение простейших шахматных задач. Закрепление пройденного материала. |
|  | **итого** | **34ч** |  |  |  |  |  |  |  | | | |

**Тематическое планирование 7 классы**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п / п** | **Название раздела или темы** | **Количество часов на изучение темы** | **Темы урока** | | **Количество часов на изучение** | **Пример -**  **ная дата проведе -**  **ния урока** | | **Характеристика деятельности ученика** | **Планируемые результаты** | | | |
| **№ урока** | **Название** | **триместр** | **Примерная дата** | **Личностные УУД** | **Познавательные УУД** | **Коммуникатив**  **ные УУД** | **Регулятивные УУД** |
| **1.** | **Шахматные партии** | **25ч** | 1 | Повторение сведений о шахматной доске. Мат одинокому королю. Мат тяжелыми фигурами. Мат двумя ладьями. | 1 | I |  | Закрепить приемы игры в парах и на демонстрационной доске. | **Личностные:**  Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.  Формировать уважительное отношение к иному мнению.  Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность. | | | |
|  |  |  | 2 | Игра в парах. Правила и принципы игры в дебюте. | 1 | I |  | Игра в парах, повторение правил игры. |
|  |  |  | 3 | Игра в сеансе. Разбор ошибок. | 1 | I |  | Закрепить приемы игры в парах. Разобрать типичные ошибки. |
|  |  |  | 4 | Игра в парах разбор ошибок. | 1 | I |  | Закрепление приемов игры, способы устранения ошибок. |
|  |  |  | 5 | Мат одинокому королю двумя ладьями. Ладьей и ферзем. | 1 | I |  | Находить и осуществлять простейшие комбинации. |
|  |  |  | 6 | Мат ферзем. | 1 | I |  | Уметь ставить мат ферзем. | Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.  Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям  **Познавательные:**  Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.  **Коммуникативные:**  Учиться использовать знако-символические средства представления информации.  Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.  Собирать и обрабатывать материал, учится его передавать окружающим разными способами | | | |
|  |  |  | 7 | Конкурс решения простейших задач. | 1 | I |  | Уметь решать лабиринт задач (маршруты фигур) на шахматном материале. |
|  |  |  | 8 | Игра в парах. Разбор ошибок. | 1 | I |  | Уметь сравнивать и анализировать действия других игроков. |
|  |  |  | 9 | Тактика. Тактические приемы. Двойной удар. | 1 | I |  | Уметь планировать , контролировать и оценивать действия соперников. |
|  |  |  | 10 | Ферзь – самый большой мастер по нанесению двойных ударов. | 1 | I |  | Закреплять основные комбинации различных типов. |
|  |  |  | 11 | Конкурс решения задач. | 1 | II |  | Уметь решать лабиринт задач (маршруты фигур) на шахматном материале. |
|  |  |  | 12 | Двойной удар. Решение задач. | 1 | II |  | Уметь планировать , контролировать и оценивать действия соперников. |
|  |  |  | 13 | Мат ладьей. Игра в сеансе в парах. | 1 | II |  | Уметь ставить мат ладьей, планировать , контролировать и оценивать действия соперников |
|  |  |  | 14 | Эндшпиль. Принципы игры в эндшпиль. | 1 | II |  | Познакомиться с принципами игры. |
|  |  |  | 15 | Игра в парах. Разбор ошибок. | 1 | II |  | Уметь сравнивать и анализировать действия других игроков. Разбирать типичные ошибки. |
|  |  |  | 16 | Мат в один ход. Конкурс решения задач. | 1 | II |  | Уметь ставить мат. Осуществлять простейшие комбинации. |
|  |  |  | 17 | Простейший эндшпиль. Король с пешкой против короля. Ключевые поля пешки. | 1 | II |  | Играть партию от начала до конца по шахматным правилам. |
|  |  |  | 18  19 | Простейший эндшпиль. Оппозиция. | 2 | III |  | Познакомиться с позициями маневрирования короля, различные способы. | Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.  **Регулятивные:**  Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.  Находить способы решения и осуществления поставленных задач.  Формировать умение контролировать свои действия.  Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности. | | | |
|  |  |  | 20 | Шахматная нотация. Запись шахматной партии полной нотацией. | 1 | III |  | Записать текст партии на « Дурацкий мат» и « Детский мат». |
|  |  |  | 21 | Игра в парах под запись | 1 | III |  | Отработать приемы игры под запись. |
|  |  |  | 22 | Тактика. Связка. Полная. Неполная. Перекрестная. Решение задач. | 1 | III |  | Отработать приемы по связыванию фигур и наращиванию на нее ударов.  Активное развязывание. |
|  |  |  | 23 | Тактика. Двойной удар. Конкурс решения задач. | 1 | III |  | Уметь сравнивать и анализировать действия других игроков. Разбирать типичные ошибки. |
|  |  |  | 24 | Тактика. Связка. Конкурс решения задач. | 1 | III |  | Отработать приемы по связыванию фигур и наращиванию на нее ударов.  Активное развязывание. |
|  | **Турниры.** | **9** | 25-34 | Турнир начинающих с нормой 4-го разряда. | 9 | III |  | Отработка, как начинать партию. Принципы развития дебюта. Как сделать роккировку. |
|  | **Итого** | **34ч** |  |  |  |  |  |  |

**Тематическое планирование 8 классы**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п / п** | **Название раздела или темы** | **Количество часов на изучение темы** | **Темы урока** | | **Количество часов на изучение** | **Пример -**  **ная дата проведе -**  **ния урока** | | **Характеристика деятельности ученика** | **Планируемые результаты** | | | |
| **№ урока** | **Название** | **триместр** | **Примерная дата** | **Личностные УУД** | **Познавательные УУД** | **Коммуникатив**  **ные УУД** | **Регулятивные УУД** |
| **1.** | **Шахматные партии** | **24ч** | 1 | Повторение сведений о шахматной доске. Координаты клеток. | 1 | I |  | Работа у демонстрационной доски. Вертикали. Горизонтали. Диагонали. | **Личностные:**  Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.  Формировать уважительное отношение к иному мнению.  Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность. | | | |
|  |  |  | 2 | Шахматная нотация. Запись текста партии на « Дурацкий мат» и « Детский мат». | 1 | I |  | Запись в тетради для тренировки, ходы с демонстрационной доски. |
|  |  |  | 3 | Ходы ладьей и слоном. | 1 | I |  | Отработать 3 позиции на взятие незащищенной фигуры ладьей и слоном. |
|  |  |  | 4 | Ходы королем и ферзем. | 1 | I |  | Вспомнить ходы: король только на соседние клетки. Ферзь ходит как ладья и слон. |
|  |  |  | 5 | Необычные свойства коня. Ударная сила коня в центре и на краю доски. | 1 | I |  | Отработка позиций на взятие конем незащищенных фигур. |
|  |  |  | 6 | Как кони в гости ходили. | 1 | I |  | Отработка трех невозможных ходов конем, поражения. | **Познавательные:**  Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.  Учиться использовать знако-символические средства представления информации.  Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.  Собирать и обрабатывать материал, учится его передавать окружающим разными способами.  устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.  Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)  Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта. | | | |
|  |  |  | 7 | Ходы пешкой. Превращение пешки. Взятие на проходе. | 1 | I |  | Вспомнить, как ходит пешка, превращение пешки. |
|  |  |  | 8 | Пешечный бой с неполным комплектом пешек. | 1 | I |  | Алгоритм выигрыша пешек. |
|  |  |  | 9 | Все о роккировке. « Какая роккировка возможна». | 1 | I |  | Вспомнить, когда роккировка невозможна. Увести короля в безопасное место. |
|  |  |  | 10 | Мат – это шах, от которого нет защиты. Типовые матовые конструкции. | 1 | I |  | Научиться брать в плен короля. Отработать основные типы матовых конструкций. |
|  |  |  | 11 | Конкурс решения задач « Мат или не мат?» | 1 | II |  | Уметь сравнивать и анализировать действия других игроков. Разбирать типичные ошибки. |
|  |  |  | 12 | Пат – шаха нет, но и ходов тоже нет. Все виды ничьи. | 1 | II |  | Познакомиться с видами ничьи.  Разбирать типичные ошибки. |
|  |  |  | 13 | Конкурс решения задач « Соперник выигрывает, как забраться в пат» | 1 | II |  | Отработать основные типы матовых конструкций.  Разбирать типичные ошибки. |
|  |  |  | 14 | Конкурс решения задач « Мат в один ход?» | 1 | II |  | Уметь сравнивать и анализировать действия других игроков. Разбирать типичные ошибки. |
|  |  |  | 15 | Как начинать партию | 1 | II |  | Принципы развития дебюта. Быстрее ввести войска в действие |
|  |  |  | 16 | Грубые ошибки в дебюте | 1 | II |  | Уметь сравнивать и анализировать действия других игроков. Разбирать типичные ошибки. | **Коммуникативные:**  Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.  Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.  Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности. | | | |
|  |  |  | 17 | Конкурс « Укажи лучшие продолжения в открытом дебюте». | 1 | II |  | Уметь обосновывать предлагаемые ходы. |
|  |  |  | 18 | Правила поведения игрока за доской. ФИДЕ. | 1 | II |  | Повторение правил: тронул фигуру – ходи! Руку отнял – ход сделал. |
|  |  |  | 19 | Сравнительная ценность фигур. | 1 | II |  | Знать какая фигура сколько стоит. Ценность фигуры может меняться во время партии. |
|  | **Конкуры** | **10ч.** | 20 | Конкурс: на чьей стороне материальный перевес. Укажи сильные и слабые фигуры белых и черных. Реализация большого материального перевеса. | 1 | II |  | Уметь сравнивать и анализировать действия других игроков. Разбирать типичные ошибки. |
|  |  |  | 21 | Понятие о позиционном перевесе, путях его реализации. Линейный мат, мат слонами. | 1 | II |  | Уметь владеть пространством. Реализовывать позиционное преимущество. |
|  |  |  | 22 | Линейный мат ладьями. Мат ладьей и ферзем. поставь линейный мат за наименьшее количество ходов. | 1 | III |  | Знать алгоритм линейного мата. |
|  |  |  | 23 | Конкурс: поставь линейный мат за наименьшее количество ходов. |  | III |  | Применять алгоритм линейного мата. |
|  |  |  | 24 | Мат ферзем и королем | 1 | III |  | Один вариант мата- « обезьянничание», его алгоритм. | **Регулятивные:**  Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.  Находить способы решения и осуществления поставленных задач.  Формировать умение контролировать свои действия.  Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности. | | | |
|  |  |  | 25 | Мат ладьей и королем. | 1 | III |  | Поставить мат за меньшее количество времени. |
|  |  |  | 26 | Мат слонами и королем | 1 | III |  | Знать алгоритм мата, применять. |
|  |  |  | 27 | Конкурс: поставь мат слонами за наименьшее количество ходов. | 1 | III |  | Поочередно разыграть данную позицию. |
|  |  |  | 28 | Король с пешкой против короля. Паровоз везет вагончик. Провести пешку в ферзи. | 1 | III |  | Разыграть позицию.  Уметь обосновывать предлагаемые ходы. |
|  |  |  | 29 | Конкурс: проведи пешку в ферзи и поставь мат. | 1 | III |  | Разыграть позицию в парах.  Разбирать типичные ошибки. |
|  |  |  | 30 | Несколько типовых пешечный окончаний. Правило квадрата. | 1 | III |  | Разобрать типовые пешечные окончания. Знать алгоритм выигрыша. |
|  |  |  | 31 | Конкур: выиграй пешечный эндшпиль. | 1 | III |  | Разобрать типовые пешечные окончания. Знать алгоритм выигрыша. |
|  |  |  | 32 | Атака позиции короля | 1 | III |  | Рассмотреть 3 вида атаки. |
|  |  |  | 33 | Конкурс: найди лучшее продолжение в атаке на короля. | 1 | III |  | Разобрать типовые пешечные окончания. Знать алгоритм выигрыша. |
|  | **Итого** |  | **34** | Простые шахматные комбинации | 1 | III |  | Уметь решать простые пешечные комбинации. Разобрать типовые пешечные окончания. Знать алгоритм выигрыша. |