



## 1. Планируемые результаты освоения учебного курса

### Предметные результаты.

Обучающийся научится:

Правильно расставлять фигуры перед игрой; сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; 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. Защита от детского мата.

*Обучающийся получит возможность научиться:*

*понимать 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, находить матовые шахматные комбинации.*

## 2. Содержание предмета

Среди наиболее ценных авторских инноваций **третьего года** можно выделить:

- доступное для третьеклассников объяснение игры в дебюте, подкрепленное нестандартными дидактическими заданиями;
- приведение большого количества трехходовых партий;
- необходимое внимание к методам защиты от детского мата;
- разработка оригинальных дидактических заданий;
- объяснение на уроках только тех эндшпильных позиций, которые доступны ученикам третьего класса.

На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. Дети приобретают умение создавать и реализовывать матовые угрозы при небольшом материальном или позиционном перевесе. И только после этого дети практикуются в нахождении матовых шахматных комбинаций, когда к выигрышу ведет красивый тактический удар (жертвуется одна из фигур).

Учебный курс включает три большие темы: «Основы дебюта», «Основы миттельшпиля», «Основы эндшпиля».

Учебник третьего класса «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры» содержит мало слов и много иллюстративного материала. Шахматный материал закрепляется большим количеством нестандартных дидактических заданий. Среди них «Поймай ферзя», «Поставь детский мат», «Выиграй фигуру у «повторюшки»», «Накажи пешкоеда», «Квадрат», «Куда отступить королем?» и др.

Объяснению нового материала в учебнике «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры» отводится немного страниц, основная часть учебника отведена дидактическим заданиям. Эти задания ученики решают либо по диаграммам учебника, либо на своих шахматных досках, либо на демонстрационной доске.

«Шахматы, третий год, или Учусь и учу» – пособие для педагога, приводится много учебных положений дидактических заданий из учебника с правильными решениями (в учебнике решения не даются).

**3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
<b>I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 5 ч.</b>		
1.	Повторение пройденного материала.	1
2.	Повторение пройденного материала.	1
3.	Повторение пройденного материала.	1
4.	Повторение пройденного материала.	1
5.	Три стадии шахматной партии.	1
<b>II. Основы дебюта. 13 ч</b>		
1.(6.)	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии.	1
2.(7.)	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
3.(8.)	Игра «на мат» с первых ходов партии. <i>Детский</i> мат. Защита.	1
4.(9.)	Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	1
5.(10.)	«Повторюшка-хрюшка»	1
6.(11.)	Принцип <i>быстрейшего развития фигур</i> . Темпы. Гамбиты.	1
7.(12.)	Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур.	1
8.(13.)	Борьба за центр.	1
9.(14.)	Рокировка. Правила рокировки.	1
10.(15.)	Гармоничное пешечное расположение.	1
11.(16.)	Связка в дебюте.	1
12.(17.)	Классификация дебютов.	1
13.(18.)	Как изучать дебюты.	1
<b>III. Основы миттельшпиля. 5 ч.</b>		
1.(19.)	Основы миттельшпиля. Самые общие реком о том, как играть в миттельшпиле.	1
2.(20.)	Понятие о тактике. Связка в миттельшпиле.	1
3.(21.)	Двойной удар.	1
4.(22.)	Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	1
5.(23.)	Основы миттельшпиля.	1
<b>IV. Основы эндшпиля. 9 ч.</b>		
1.(24.)	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя, ладьи	1
2.(25.)	Ферзь против слона, коня. Ладья против слона, коня (простые случаи).	1
3.(26.)	Матование двумя слонами, слоном и конем (простые случаи).	1
4.(27.)	Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « <i>квадрата</i> ».	1
5.(28.)	Белая пешка на 7и 6 горизонтали. Король помогает своей пешке. <i>Оппозиция</i> .	1
6.(29.)	Основы эндшпиля	1
7.(30.)	Основы эндшпиля	1
8.(31.)	Удивительные ничейные положения.	1

9.(32.)	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпилье.	1
<b>V. Обобщение. 2 ч.</b>		
1.(33.) 2.(34.)	Повторение программного материала.	1