МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Ростовской области

Отдел образования Администрации Октябрьского района

МБОУ СОШ № 3

РАССМОТРЕНА	СОГЛАСОВАНА	УТВЕРЖДЕНА
Руководитель ШМО учителей начальных классов	Зам. директора по ВР	Директор
_____	_____	_____
Просандеева Е.В. Протокол №1 от «29» августа 2025 г.	Бурлакова Т.Н. «29» августа 2025 г.	Цуриков А.Д. Приказ №74 от «01» сентября 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 8440569)

"Шахматная школа"

для обучающихся 1,3 классов

х.Киреевка 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматная школа"

Программа «Шахматная школа» позволяет реализовать многие позитивные идеиотечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным,поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментомзанятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают,сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняютзакономерности. Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогаетмногим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогук творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширениекруга общения, возможностей полноценного самовыражения,самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимуюущербность. Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. Иученик, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру.Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же вседетские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитиеличности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивнойформе. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых вобществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение,способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро иправильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы,сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатыватьв учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта.Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а вшахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создатьу ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенныхсвойств характера. О социальной значимости шахмат, их возрастающейпопулярности можно судить по таким весомым аргументам

как созданиемеждународных организаций, занимающихся популяризацией ипропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад имногочисленных международных соревнований. Шахматы становятся всеболее серьезным занятием огромного количества людей и помогаютстановлению человека в любой среде деятельности, способствуягармоничному развитию личности. Шахматы это не только игра, доставляющая ученикам много радости, удовольствия, но и действенноеэффективное средство их умственного развития, формирования внутреннегоплана действий -способности действовать в уме. Игра в шахматы развиваетнаглядно-образное мышление, способствует зарождению логическогомышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность.Ученик, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее,привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца,не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, чтодети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многихпсихических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание,воображение, память, мышление, начальные формы волевого управленияповедением. В начальной школе происходят радикальные изменения: напервый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительнойстепени способствующая становлению личности младших школьников инаиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древниемудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что сдавних пор приобрели особую социальную значимость- это один из самыхлучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманныхчеловечеством. Поэтому актуальность данной программы состоит в том, чтоона направлена на организацию содержательного досуга учащихся,удовлетворение их потребностей в активных формах

познавательнойдеятельности и обусловлена многими причинами: рост нервноэмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей. Вцентре современной концепции общего образования лежит идея развитияличности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитаниеважных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствуетпроцесс обучения игре в шахматы. Жизнь заставляет нас на каждом шагуотстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлятьв зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность исмелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это жесамое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромнымэмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременнотребуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время,сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться нетолько к сопернику, но и к самому себе. Следовательно, они сочетают в себеэлементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важнымиобластями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенкапозитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого,шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальныйинструмент развития их творческого мышления.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматная школа"

Создание условий для личностного и интеллектуального развитияучащихся, формирования общей культуры и организации содержательногодосуга посредством обучения игре в шахматы.ЗАДАЧИ:Обучающие:- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;-обучить решать комбинации на разные

темы;- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, черезформирование умения решать комбинации на различные темы;- научить детей видеть в позиции разные варианты.Развивающие:- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память,внимательность, усидчивость;- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчествашахматных мастеров;- развивать способность анализировать и делать выводы;- способствовать развитию творческой активности;- развивать волевые качества личности.Воспитательные: - воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину,умение владеть собой и добиваться цели;- сформировать правильное поведение во время игры;- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматная школа" В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Курс внеурочной деятельности "Шахматная школа" в 1 классе рассчитан на 33 часа (1 раз в неделю),в 3 классе на 34 часа (1 раз в неделю).

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматная школа"

Формы организации:

- практическая игра,
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов,
- дидактические игры и задания,
- игровые упражнения;
- теоретические занятия,
- шахматные игры,
- участие в турнирах и соревнованиях.

Виды деятельности:

Дискуссионное общение, игра, беседы, решение ситуационных задач и т.д..

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматная школа"

1 КЛАСС

Практическая часть курса внеурочной деятельности усилена материально-технической базой центра «Точка роста».

Шахматная доска

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

Шахматные фигуры

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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.

Дидактические игры и задания

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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.

Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Цель шахматной партии

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.
"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю. "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.
"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Шахматная партия

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания.

Игра всеми фигурами.

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.
«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.
«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные» поля и не перепрыгивая их.
«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.
«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.
3 КЛАСС
Практическая часть курса внеурочной деятельности «Шахматная школа» усилена материально- технической базой центра «Точка роста», используемого для реализации образовательных программ в рамках преподавания курса.
Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.
Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.
Основы дебюта.
Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

- Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».

- Борьба за центр.

- Безопасная позиция короля. Значение рокировки.

*4.**Гармоничное пешечное расположение.*** Разумная игра пешками.

Классификация дебютов.

Дидактические задания.

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход не рокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Выигрыш материала». «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«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.

«Можно ли сделать рокировку?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

Основы миттельшпиля.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о **тактике**. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

Дидактические задания.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

Основы эндшпиля.

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами

(простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против коро ля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». 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 нужно добиться ничьей.

Обобщение.

Повторение программного материала.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты освоения программы по внеурочной деятельности «Шахматная школа» отражает готовность обучающихся руководствоваться системой позитивных ценностных ориентаций и расширение опыта деятельности на ее основе и в процессе реализации основных направлений воспитательной деятельности.

Гражданское воспитание:

- формирование активной гражданской позиции, гражданской ответственности, основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества;
- формирование приверженности идеям интернационализма, дружбы, равенства, взаимопомощи народов;
- развитие правовой и политической культуры детей, расширение конструктивного участия в принятии решений, затрагивающих их права и интересы, в том числе в различных формах самоорганизации, самоуправления, общественно значимой деятельности;
- развитие в детской среде ответственности, принципов коллективизма и социальной солидарности;
- разработку и реализацию программ воспитания, способствующих правовой, социальной и культурной адаптации детей, в том числе детей из семей мигрантов.
- готовность к выполнению обязанностей гражданина и реализации его прав, уважение прав, свобод и законных интересов других людей;

Патриотическое воспитание:

- осознание российской гражданской идентичности в поликультурном и многоконфессиональном обществе, проявление интереса к познанию родного языка, истории, культуры Российской Федерации, своего края, народов России;
- ценностное отношение к достижениям своей Родины – России спорту, технологиям, боевым подвигам и трудовым достижениям народа;
- уважение к символам России, государственным праздникам, историческому и природному наследию и памятникам, традициям разных народов, проживающих в родной стране,
- формирование умения ориентироваться в современных общественно- политических процессах, происходящих в России и мире, а также осознанную выработку собственной позиции по отношению к ним на основе знания и осмысления истории, духовных ценностей и достижений нашей страны;

Духовно-нравственное воспитание:

- развитие у детей нравственных чувств (чести, долга, справедливости, милосердия и дружелюбия);
- формирование выраженной в поведении нравственной позиции, в том числе способности к сознательному выбору добра;
- развитие сопереживания и формирования позитивного отношения к людям, в том числе к лицам с ограниченными возможностями здоровья и инвалидам;
- содействие формированию у детей позитивных жизненных ориентиров и планов;
- оказание помощи детям в выработке моделей поведения в различных трудных жизненных ситуациях, в том числе проблемных, стрессовых и конфликтных
- готовность оценивать свое поведение и поступки, поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учетом осознания последствий поступков;.

Эстетическое воспитание:

- приобщение к уникальному российскому культурному наследию, в том числе шахматному;
- популяризация российских культурных, нравственных и семейных ценностей;

*Физическое воспитание, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия***:**

- осознание ценности жизни;
- ответственное отношение к своему здоровью и установка на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиенических правил, сбалансированный режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность);
- осознание последствий и неприятие вредных привычек (употребление алкоголя, наркотиков, курение) и иных форм вреда для физического и психического здоровья;
- умение принимать себя и других, не осуждая;
- умение осознавать эмоциональное состояние себя и других, умение управлять собственным эмоциональным состоянием;
- развитие культуры безопасной жизнедеятельности, профилактику наркотической и алкогольной зависимости, табакокурения и других вредных привычек;
- сформированность навыка рефлексии, признание своего права на ошибку и такого же права другого человека.

Трудовое воспитание:

- воспитание уважения к труду и людям труда, трудовым достижениям;

- формирование умений и навыков самообслуживания, потребности трудиться, добросовестного, ответственного и творческого отношения к разным видам трудовой деятельности, включая обучение и выполнение домашних обязанностей;
- развитие навыков совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
- уважение к труду и результатам трудовой деятельности;

Экологическое воспитание:

- повышение уровня экологической культуры, осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения;
- активное неприятие действий, приносящих вред окружающей среде;
- осознание своей роли как гражданина и потребителя в условиях взаимосвязи природной, технологической и социальной сред;
- развитие экологической культуры, бережного отношения к родной земле, природным богатствам России и мира;
- воспитание чувства ответственности за состояние природных ресурсов, умений и навыков разумного природопользования, нетерпимого отношения к действиям, приносящим вред экологии;
- готовность к участию в практической деятельности экологической направленности.

Ценности научного познания:

- содействие повышению привлекательности науки для подрастающего поколения, поддержку научно-технического творчества детей;
- овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Регулятивные УУД:

Определять *и* ***формулировать*** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.

Проговаривать последовательность действий.

Учить ***высказывать*** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить ***работать*** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала. Учиться совместно с учителем

и другими воспитанниками ***давать*** эмоциональную ***оценку*** деятельности на занятии.
Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).
Познавательные УУД:
Добывать новые знания: ***находить ответы*** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
Перерабатывать полученную информацию: ***делать*** выводы в результате совместной работы всей команды. Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.
Коммуникативные УУД*:*
Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. ***Слушать*** и ***понимать*** речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1 КЛАСС

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;
- овладение умениями организовать здоровье сберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);
- взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;
- выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;
- -развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

К концу первого года обучения дети должны *знать*:
Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная

позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения дети должны *уметь*:

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса; правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию; различать горизонталь, вертикаль и диагональ; рокировать; объявлять шах, мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

3 КЛАСС

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;

- овладение умениями организовать здоровье сберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);

- взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;

- выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;

-развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

К концу третьего года обучения дети должны *знать*:

Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;

Названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения дети должны *уметь*:

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса; правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;

различать горизонталь, вертикаль и диагональ; рокировать;

объявлять шах, мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
1 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Шахматная доска.	3	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Дидактические игры и задания "Горизонталь". "Вертикаль". "Диагональ".	Дискуссионное общение, беседы.	https://lichess.org/ru/learn#/
2	Шахматные фигуры.	19	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические игры и задания "Волшебный мешочек". "Угадайка". "Секретная	Дискуссионное общение, беседы,игра,решение ситуационных задач.	https://lichess.org/ru/learn#/

			фигура". "Угадай". "Что общего?" "Большая и маленькая". "Мешочек". "Мяч". "Игра на уничтожение". "Один в поле воин". "Лабиринт". "Перехитри часовых". "Сними часовых". "Кратчайший путь". "Захват контрольного поля". "Защита контрольного поля". "Атака неприятельской фигуры". "Двойной удар". "Взятие". "Выиграй фигуру". "Ограничение		

			подвижности".		
3	Цель шахматной партии.	7	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания: "Шах или не шах". "Дай шах". "Пять шахов". "Защита от шаха". "Мат или не мат". "Первый шах". "Рокировка".	Дискуссионное общение,беседы,игры,решение ситуационных задач.	https://lichess.org/ru/learn#/
4	Шахматная партия	4	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания. Игра всеми фигурами. "Два	Дискуссионное общение,беседы,игры,решение ситуационных задач.	https://lichess.org/ru/learn#/

			хода". «Игра на уничтожение». «Один в поле воин». «Лабиринт». «Кратчайший путь». «Двойной удар». «Взятие». «Защита».		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33			

2 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0			

3 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии	5	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.	Дискуссионное общение,беседы,решение ситуационных задач,игра.	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
2	Основы дебюта	13	Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте: • Быстрейшее развитие фигур. • Борьба за центр. • Безопасная позиция короля.	Дискуссионное общение,беседы,решение ситуационных задач,игра.	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/

			Значение рокировки. Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками. Классификация дебютов. Дидактические задания: «Мат в один ход». «Поймай ладью». «Поймай ферзя». «Защита от мата». «Выведи фигуру». «Поставь мат «повторюшке» в один ход». «Мат в два хода». «Выигрыш материала». «Можно ли побить пешку?». «Захвати центр». «Можно ли сделать рокировку?». «Чем бить		

			фигуру?». «Сдвой противнику пешки».		
3	Основы миттельшпиля	6	Понятие о тактике. Понятие о стратегии. Дидактические задания. «Выигрыш материала». «Мат в три хода».	Дискуссионное общение,беседы,решение ситуационных задач,игра.	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
4	Основы эндшпиля	7	Дидактические задания: «Мат в два хода». «Мат в три хода». «Выигрыш фигуры». «Квадрат». «Проведи пешку в ферзи». «Выигрыш или ничья?». «Куда отступить королем?». «Путь к ничьей».	Дискуссионное общение,беседы,решение ситуационных задач,ига.	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
5	Обобщение	3	Повторение программного материала.	Дискуссионное общение,беседы,решение ситуационных задач,игра.	https://lichess.org/ru/learn#/
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

4 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
1 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
3	Диагонали. Большие и короткие диагонали.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
4	Знакомство с шахматными фигурами.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
5	Начальная расстановка фигур.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
6	Шахматная доска и фигуры.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
7	Знакомство с шахматной фигурой «Ладья».	1	https://lichess.org/ru/learn#/
8	Ладья в игре.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
9	Знакомство с шахматной фигурой «Слон».	1	https://lichess.org/ru/learn#/
10	Слон в игре.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
11	Ладья против слона.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
12	Знакомство с шахматной фигурой «Ферзь».	1	https://lichess.org/ru/learn#/
13	Ферзь в игре.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
14	Ферзь против ладьи и слона.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
15	Знакомство с шахматной фигурой «Конь».	1	https://lichess.org/ru/learn#/

16	Конь в игре.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
17	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
18	Знакомство с шахматной фигурой «Пешка».	1	https://lichess.org/ru/learn#/
19	Пешка в игре.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
20	Пешка против ферзя, ладьи, слона.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
21	Знакомство с шахматной фигурой «Король».	1	https://lichess.org/ru/learn#/
22	Король против других фигур.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
23	Шах . Защита от шаха.	1	https://ichess.org/ru/learn#/
24	Открытый шах. Двойной шах.	1	https://ichess.org/ru/learn#/
25	Мат. Цель шахматной игры.	1	https://ichess.org/ru/learn#/
26	Мат в один ход.	1	https://ichess.org/ru/learn#/
27	Мат в один ход: сложные примеры.	1	https://ichess.org/ru/learn#/
28	Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	https://ichess.org/ru/learn#/
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата.Варианты ничьей.	1	https://ichess.org/ru/learn#/
30	Игра всеми фигурами из определенного положения.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
31	Игра всеми фигурами из начального положения.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
32	Повторение программного материала.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
33	Игровая практика.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	

2 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0	0	0	

3 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Поля. Горизонтали, вертикали, диагонали, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
2	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
3	Варианты ничьей. Демонстрация коротких партий.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
4	Шахматная нотация.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
5	Три стадии шахматной партии.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
6	Основы дебюта. Двух и трехходовые партии.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
7	Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
8	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
9	Основы дебюта. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
10	Основы дебюта. «Повторюшка хрюшка»	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
11	Принципы игры в дебюте. Принципы быстрейшего развития фигур. Темпы.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/

	Гамбиты.		
12	Основы дебюта. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
13	Основы дебюта. Борьба за центр.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
14	Принципы игры в дебюте. Рокировка. Правила рокировки.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
15	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
16	Основы дебюта. Связка в дебюте.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
17	Основы дебюта. Классификация дебютов.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
18	Как изучать дебюты.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
19	Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
20	Основы миттельшпиля. Понятие о тактике. Связка в миттельшпиле.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
21	Основы миттельшпиля. Двойной удар.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
22	Основы миттельшпиля. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
23	Основы миттельшпиля.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/

24	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
25	Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
26	Основы эндшпиля. Матование двумя слонами (простые случаи).Матование слоном и конем (простые случаи).	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
27	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
28	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
29	Основы эндшпиля.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
30	Основы эндшпиля. Удивительные ничейные положения.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
31	Основы эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	https://lichess.org/ru/learn#/ https://learn.chessking.com/
32	Игровая практика.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
33	Повторение программного материала.	1	https://lichess.org/ru/learn#/
34	Повторение программного материала.	1	https://lichess.org/ru/learn#/

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	

4 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0	0	0	