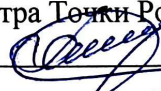


**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ КРАСНОАРМЕЙСКИЙ РАЙОН
МБОУ СОШ №15 ИМЕНИ ЧИГРИНА ГРИГОРИЯ МАТВЕЕВИЧА,
ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА**

СОГЛАСОВАНО

Заведующий структурным
подразделением Центра Точки Роста


Герасименко Н.А.

Протокол №1
от «20» августа 2025 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ШАХМАТЫ»**

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации: 1 года: 102 часа.
Возрастная категория: от 7-10 лет.
Состав группы: 15 чел.
Форма обучения: очная.
Вид программы: модифицированная.
Программа реализуется на бюджетной основе.
ID номер 48818 АИС Навигатор

Автор - составитель
Герасименко Наталия Алексеевна
Учитель начальных классов

ст. Старонижестеблиевская, 2025г.

№	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат
1	3	4	5	6	7
1	Краткая история шахматных соревнований.	2 часа.	Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.	Знакомство с историей возникновения соревнований по шахматам. Правила проведения соревнований. Шахматная нотация, ходы фигур	Предметные результаты: Уметь различать разные системы проведения шахматных соревнований. Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им.
2			Ходы фигур		
3	Тактические приёмы	14 часов	Тактический приём «Связка», «Сквозной удар»	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. «Сделай ничью».	Предметные результаты: Уметь ставить мат, используя тему отвлечения, завлечения, блокировки, тему прикрытия, освобождения пространства, превращения пешки. Уметь ставить мат, используя тему освобождения пространства, превращения пешки Знать, как построить патовую комбинацию Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
4			Тактический приём «Двойной удар», «Ловля фигуры»		
5			Тактический приём «Двойной шах», «Открытый шах»		
6			Тактический приём «Завлечение». Тест «Тактические приёмы»		
7			Тактический приём «Отвлечение»		
8			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Контрольная работа за 1 четверть		
9			Тактический приём «Уничтожение защиты»		
10			Тактический приём «Спёртый мат»	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации, освобождение пространства, блокировка, спёртый мат). Дидактические игры и задания. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести	Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Коммуникативные УУД:
11			Тактический приём «Блокировка»		
12			Тактический приём «Освобождение пространства»		
13			Сочетания тактических приёмов. Тест		

			«Тактические приёмы»	простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса	Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других
14			Сочетания тактических приёмов.		
15			Борьба за инициативу. Контрольная работа за 1 полугодие		
16			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		
17	Основы дебюта	6 часов	Атака на neroкировавшегося короля	Атака, дебют, безопасность короля. Рокировка, правила дебюта, развитие фигур, решение шахматных задач. План игры, нахождение своих ошибок и ошибок соперника. Разбор шахматных партий.	Предметные результаты: Знать правила дебюта, комбинации в дебюте, находить ошибки в шахматной партии Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
18			Атака на neroкировавшегося короля		
19			Типичные комбинации в дебюте.		
20			Типичные комбинации в дебюте.		
21			Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план		
22			Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план. Тест «Комбинации в дебюте»		
23	Основы пешечного эндшпиля	9 часов	Проходная пешка, правило квадрата	Эндшпиль – конец шахматной партии, пешечные окончания, проходная пешка, отсталая пешка, сдвоенные пешки, правило квадрата, отталкивание плечом. Разбор шахматных ситуаций и задач. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.	Предметные результаты: Уметь ставить мат, используя тему правило квадрата, отталкивание плечом, пешечные окончания. Знать, как построить патовую комбинацию Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
24			Крайняя пешка, «отталкивание плечом»		
25			Борьба за инициативу. Контрольная работа за 3 четверть		
26			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		
27			Оппозиция и ключевые поля	Ключевые поля, сильнейшая и слабейшая сторона, крайняя пешка,	Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с

28			Король с пешкой против короля с пешкой	позиция совместного цугцванга, связанные пешки, правило блуждающего квадрата. Решение шахматных ситуаций и задач. Дидактические игры. Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса	помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других
29			Король против пешек, правило блуждающего квадрата		
30			Король против пешек, правило блуждающего квадрата		
31			Ферзь против пешки		
32	Повторение	3 часа	Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира Контрольная работа за год	Разбор партий В. Крамник – Д. Садвакасов, В. Ананд – М. Карлсен. Решение шахматных комбинаций	Предметные результаты: Знать запись партии из начального положения и из игрового, ценность шахматной фигуры Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, делать выбор, как поступить. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей. Познавательные УУД: Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других.
33			Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира.		
34			Повторение программного материала. Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		

чая программа по шахматам составлена в соответствии с программой: И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" 2011г.

На изучение шахмат в каждом классе начальной школы отводится по 2 ч в неделю. Курс рассчитан на 1 год обучения 1028 часа в год; (группа 1 – 4 класс.) в неделю 3 час.

Цель учебного предмета «Шахматы»:

1. равномерное развитие логического и физического интеллекта детей.
2. формирование основ здорового образа жизни и их интеллектуальное развитие посредством занятий шахматами и физической культурой.

Задачи преподавания шахмат в школе:

Общие: - гармоничное развитие детей, увеличение объема их двигательной активности, укрепление здоровья; - обучение новым знаниям, умениям и навыкам по шахматам; - выявление, развитие и поддержка одаренных детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях; - развитие интереса к самостоятельным занятиям физическими упражнениями, интеллектуально – спортивным подвижным играм, различным формам активного отдыха и досуга.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета «Шахматы»

В результате изучения данной программы, обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

-В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

- Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

- Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

- Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

- Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других.
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии
- Правила хода и взятия каждой из фигур
- лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,
- взятие на проходе,
- превращение пешки.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания

Содержание учебного предмета, курса.

Содержание учебного предмета «Шахматы» 102 часов.

1. Шахматная доска (9 часов).

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.

2. Начальное положение фигур (5 часа).

Начальное положение; 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.

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.

3. Ходы и взятие фигур (25 часов).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение". Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания "Игра на уничтожение" – важная 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". "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.

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.

4. Основные принципы игры (12 часов).

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания "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. Основные ошибки в дебюте. Правила матования одинокого короля разными фигурами.

5. Повторение. (13 часов).

Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "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". "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.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания "Шах или не шах".

6. Тактические приёмы и защиты (15 часов).

Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика.

7. Основы дебюта (10 часов).

Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».

8. Основы эндшпиля (5 часов).

Правила игры в эндшпили, реализация большего материального преимущества, игровая практика. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выиграй материал». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические, игры и задания «Шах или мат». Шах

или мат черному королю? “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю. “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. “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

9. Основы анализа шахматной партии (8 часов).

Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.

Тематическое планирование курса «Шахматы 1год обучения»

№	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат
1	3	4	5	6	7
1.	Шахматная доска	9 часов	Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.	Предметные результаты: Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других.
2.			Шахматная доска	Расположение доски между партнерами.	
3.			Горизонталь	Горизонтальная линия.	
4.			Вертикаль	Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.	
5.			Диагональ	Вертикальная линия.	
6.			Шахматная нотация	Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре	
7.	Начальное положение фигур	5 часов	Шахматные фигуры в начальной позиции	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости". Второй шаг в мир шахмат".	Предметные результаты: знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, уметь ориентироваться на шахматной доске Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
8.			Шахматные фигуры в начальной позиции. Стартовая контрольная работа	Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч"	

9.			Шахматные фигуры в начальной позиции		Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
10.	Ходы и взятия	25 часов	Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	Предметные результаты: знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, знать правила хода и взятия каждой фигурой; различать диагональ, вертикаль, горизонталь; уметь проводить элементарные комбинации; уметь ориентироваться на шахматной доске Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. Метапредметные результаты : Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.
11.			Слон	Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых".	
12.			Слон	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.	
13.			Ферзь	Разноцветные и одноцветные слоны.	
14.			Ферзь	Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых".	
15.			Конь	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".	
16.			Контрольная работа Конь	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры". Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь"	
17.			Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	Предметные результаты: знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, знать правила хода и взятия каждой фигурой; различать диагональ, вертикаль, горизонталь; уметь проводить элементарные комбинации; уметь ориентироваться на шахматной доске Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. Метапредметные результаты : Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель
18.			Пешка.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие.	
19.			Превращение пешки	Взятие на проходе.	
20.			Нападение	Превращение пешки.	
21.			Взятие. Взятие на проходе.	Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин"	
22.			Ценность фигур		
23.			Шах и защита от шаха.		
24.			Мат.		
25.			Пат – ничья.		
26.			Рокировка.		

			Контрольная работа	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности" Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах" Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат"	деятельности с помощью учителя. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя..
27.	Основные принципы игры	12 часов	Основные принципы игры в начале партии	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода" Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения Матование одинокого короля различными фигурами. Демонстрация коротких партий. Правила шахматного этикета, дебютные ошибки.	Предметные результаты: уметь проводить элементарные комбинации; уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, определять последовательность событий; Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. Метапредметные результаты : Регулятивные УУД: Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы
28.			Мат двумя ладьями одинокому королю		
29.			Мат ферзём и ладьёй одинокому королю		
30.			Мат ферзём и королём одинокому королю		
31.			Материальное преимущество		
32.			Нарушение основных принципов игры в начале партии.		
33.			Запись шахматной партии.		
34.			Партии – миниатюры. Шахматный этикет		
35.			Контрольная работа за год		
36.	Повторение	13 часов	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и	Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими	Предметные результаты: Приобрести знания из истории развития шахмат. Представление о роли шахмат в мире. Знать шахматные фигуры и их ходы. Уметь защитить короля.

			выдающиеся шахматисты мира.	шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "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". "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.	Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.
37.			Проект «Выдающиеся шахматисты мира»		
38.			Шахматные фигуры.		
39.			Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него.		
40.			Рокировка.		
41.			Мат. Пат.		
42.			Мат в один ход. Мат одинокому королю королём и ладьёй.		
43.			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		
44.			Игровая практика Контрольная работа		
45.	Тактические приёмы и защиты	15 часов	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры	Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика	Предметные результаты: знать тактические приёмы, способы защиты, умение поставить мат и защититься от мата. Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать. Коммуникативные УУД:
46.			Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение.		
47.			Тактический приём «двойной удар» Тест «Защиты»		

48.			Тактический приём «связка»		Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.
49.			Тактический приём «ловля фигуры»		
50.			Тактический приём «сквозной удар» Контрольная работа за 1 полугодие		
51.			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика		
52.			Тактический приём «открытый шах»	Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.	Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.
53.			Тактический приём «двойной удар»		
54.			Мат на последней горизонтали		
55.			Игровая практика		
56.	Основы игры в дебюте	10 часов	Дебютные ловушки	Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».	Предметные результаты: Знать правила игры в дебюте, дебютные ошибки, типичные комбинации в дебюте Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.
57.			Дебютные ошибки		
58.			Атака на короля		
59.			Атака на короля		
60.			Типичные комбинации в дебюте. Контрольная работа		
61.			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика		

62.	Основы эндшпиля	5 часа	Реализация большого материального преимущества	Правила игры в эндшпиле, реализация большого материального преимущества, игровая практика. Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “На крайнюю линию”.	Предметные результаты: уметь играть в эндшпиле, знать правила игры в эндшпиле Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других.
63.			План игры в эндшпиле	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.	
64.			Реализация преимущества в конце шахматной партии		
65.	Основы анализа шахматной партии	8 часов	Основы анализа шахматной партии	Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.	Предметные результаты: уметь анализировать шахматную партию, повторить правила игры в дебюте Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.
66.			Тактические приёмы	Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.	
67.			Правила разыгрывания дебюта. Контрольная работа за год	Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.	
68.			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика		
69.	Краткая история шахматных соревнований.	2 часа.	Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.	Знакомство с историей возникновения соревнований по шахматам. Правила проведения соревнований. Шахматная нотация, ходы фигур	Предметные результаты: Уметь различать разные системы проведения шахматных соревнований. Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им.
70.			Ходы фигур		
71.	Тактические приёмы	14 часов	Тактический приём «Связка», «Сквозной удар»	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы	Предметные результаты: Уметь ставить мат, используя тему отвлечения, завлечения, блокировки, тему прикрытия, освобождения пространства, превращения

72.			Тактический приём «Двойной удар», «Ловля фигуры»	матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. «Сделай ничью».	пешки. Уметь ставить мат, используя тему освобождения пространства, превращения пешки Знать, как построить патовую комбинацию Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
73.			Тактический приём «Двойной шах», «Открытый шах»		
74.			Тактический приём «Завлечение». Тест «Тактические приёмы»		
75.			Тактический приём «Отвлечение»		
76.			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Контрольная работа за 1 четверть		
77.			Тактический приём «Уничтожение защиты»		
78.			Тактический приём «Спёртый мат»	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации, освобождение пространства, блокировка, спёртый мат). Дидактические игры и задания. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса	Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других
79.			Тактический приём «Блокировка»		
80.			Тактический приём «Освобождение пространства»		
81.			Сочетания тактических приёмов. Тест «Тактические приёмы»		
82.			Сочетания тактических приёмов.		
83.			Борьба за инициативу. Контрольная		

			работа за 1 полугодие		
84.			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		
85.	Основы дебюта	6 часов	Атака на neroкировавшего короля	Атака, дебют, безопасность короля. Рокировка, правила дебюта, развитие фигур, решение шахматных задач. План игры, нахождение своих ошибок и ошибок соперника. Разбор шахматных партий.	Предметные результаты: Знать правила дебюта, комбинации в дебюте, находить ошибки в шахматной партии Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
86.			Атака на neroкировавшего короля		
87.			Типичные комбинации в дебюте.		
88.			Типичные комбинации в дебюте.		
89.			Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план		
90.			Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план. Тест «Комбинации в дебюте»		
91.	Основы пешечного эндшпиля	9 часов	Проходная пешка, правило квадрата	Эндшпиль – конец шахматной партии, пешечные окончания, проходная пешка, отсталая пешка, сдвоенные пешки, правило квадрата, отталкивание плечом. Разбор шахматных ситуаций и задач. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.	Предметные результаты: Уметь ставить мат, используя тему правило квадрата, отталкивание плечом, пешечные окончания. Знать, как построить патовую комбинацию Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
92.			Крайняя пешка, «отталкивание плечом»		
93.			Борьба за инициативу. Контрольная работа за 3 четверть		
94.			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		
95.			Оппозиция и ключевые поля	Ключевые поля, сильнейшая и слабейшая сторона, крайняя пешка, позиция совместного цугцванга, связанные пешки, правило блуждающего квадрата. Решение шахматных ситуаций и задач. Дидактические игры. Выигрыш материала». Надо провести простейшую	Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний:
96.			Король с пешкой против короля с пешкой		
97.			Король против пешек, правило		

			блуждающего квадрата	двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса	отличать новое от уже известного с помощью учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других
98.			Король против пешек, правило блуждающего квадрата		
99.			Ферзь против пешки		
100.	Повторение	3 часа	Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира Контрольная работа за год	Разбор партий В. Крамник – Д. Садвакасов, В. Ананд – М. Карlsen. Решение шахматных комбинаций	Предметные результаты: Знать запись партии из начального положения и из игрового, ценность шахматной фигуры Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, делать выбор, как поступить. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей. Познавательные УУД: Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других.
101.			Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира.		
102.			Повторение программного материала. Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		

Описание материально-технического обеспечения образовательной деятельности.

Для реализации программы в кабинете имеется необходимое оборудование:

Персональный компьютер учителя -1 шт

Проектор – 1 шт.

Шахматные доски – 10шт.

Учебники – по 10 шт. на каждый год обучения.

Шахматная магнитная доска – 1 шт

Принтер- 1 шт

Сканер – 1 шт

Основа составления рабочей программы	Программа разработана в соответствии с программой: И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2011, 40 с.)
Учебник	1) Учебник «Шахматы в школе» Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Первый год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 175 стр 2) Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Второй год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 159 стр 3) Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Третий год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 175 стр 4) Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Четвёртый год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 175 стр
Количество часов в неделю	3ч.
Количество часов в год	102 ч – год обучения,
В том числе часов на проведение промежуточной аттестации	1 ч. - стартовый контроль 2 ч. – промежуточный контроль 3 ч. – тематический контроль 4 ч. – итоговый контроль