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

<u>Герасименко Н.А.</u> 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	Кол-во часов	Тема урока	Содержание	Планируемый результат
1	раздела	раздела	<u> </u>	6	7
1	<u> </u>	4	5	Знакомство с историей	Предметные результаты:
2	Краткая история шахматны х соревнова ний.	2 часа.	Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований. Ходы фигур	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.
3	Тактическ ие приёмы	14 часов	Тактический приём «Связка»,	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы	Предметные результаты: Уметь ставить мат, используя тему отвлечения, завлечения, блокировки, тему прикрытия, освобождения пространства, превращения пешки.
4			«Сквозной удар» Тактический приём	матовых комбинаций: темы разрушения королевского	Уметь ставить мат, используя тему освобождения пространства, превращения пешки
			«Двойной удар», «Ловля фигуры»	прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки,	Знать, как построить патовую комбинацию Личностные результаты:
5			Тактический приём	освобождения пространства, уничтожения	В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех
			«Двойной шах»,	защиты и др. Дидактические игры и	простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога,
6			«Открытый шах» Тактический приём	задания"Объяви мат в два хода". Требуется	как поступить.
			«Завлечение». Тест	пожертвовать материал и дать мат в два хода.	
			«Тактические	"Сделай ничью".	
7			приёмы»		
/			Тактический приём		
8			«Отвлечение» Конкурс решения		
			позиций: как бы вы		
			сыграли?		
			Контрольная		
			работа за 1		
9			четверть		
			Тактический приём «Уничтожение		
			«Уничтожение защиты»		
10			Тактический приём	Шахматные комбинации,	Метапредметные результаты:
			«Спёртый мат»	ведущие к достижению материального перевеса.	Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с
11			Тактический приём	Комбинации для достижения ничьей	помощью учителя. Проговаривать последовательность действий.
10			«Блокировка»	(комбинации на вечный	Учиться совместно с учителем и другими
12			Тактический приём	шах, патовые комбинации, освобождение	учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
			«Освобождение	пространства, блокировка, спёртый мат).	Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать
13			пространства» Сочетания	Дидактические игры и задания. Требуется	новое от уже известного с помощью учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать
			тактических	пожертвовать материал и	выводы в результате совместной работы всей
			приёмов. Тест	достичь ничьей. "Выигрыш материала". Надо провести	группы. Коммуникативные УУД:
		ı	<u> </u>		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •

		1	T	простейшую двухходовую	Донести свою позицию до других.
			«Тактические	комбинацию и добиться	Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других
			приёмы»	материального перевеса	1
14			Сочетания		
			тактических		
			приёмов.		
15			Борьба за		
			инициативу.		
			Контрольная		
			работа за 1		
			полугодие		
16			Конкурс решения		
			позиций: как бы вы		
			сыграли?		
17	Основы	6	Атака на	Атака, дебют, безопасность	Предметные результаты:
	дебюта	часов	нерокировавшегося	короля. Рокировка, правила дебюта, развитие фигур,	Знать правила дебюта, комбинации в дебюте, находить ошибки в шахматной партии
	деогота	пасов	короля	решение шахматных задач.	находить ошиоки в шахматной партии Личностные результаты:
18			Атака на	План игры, нахождение своих ошибок	В предложенных педагогом ситуациях общения и
			нерокировавшегося	соперника. Разбор	сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при
			короля	шахматных партий.	поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
19			Типичные		как поступить. Метапредметные результаты:
			комбинации в		Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с
			дебюте.		помощью учителя.
20			Типичные		Познавательные УУД:
			комбинации в		Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
					Добывать новые знания: находить ответы на
21			дебюте.		вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
21			Основы анализа		Коммуникативные УУД:
			шахматной партии:		Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и
			выбери ход и найди		поведения в школе и следовать им.
22			план		
22			Основы анализа		
			шахматной партии:		
			выбери ход и найди		
			план. Тест		
			«Комбинации в		
22		0	дебюте»	D	П
23	Основы	9	Проходная пешка,	Эндшпиль – конец шахматной партии,	Предметные результаты: Уметь ставить мат, используя тему правило
2.1	пешечного	часов	правило квадрата	пешечные окончания,	квадрата, отталкивание плечом, пешечные
24	эндшпиля		Крайняя пешка,	проходная пешка, отсталая пешка, сдвоенные пешки,	окончания. Знать, как построить патовую комбинацию
			«отталкивание	правило квадрата,	Личностные результаты:
			плечом»	отталкивание плечом. Разбор шахматных	В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех
25			Борьба за	ситуаций и задач.	простые правила поведения, делать выбор, при
			инициативу.	Дидактические игры и задания"Объяви мат в два	поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
			Контрольная	хода". Требуется	,
			работа за 3	пожертвовать материал и дать мат в два хода.	
			четверть	"Сделай ничью". Требуется	
26			Конкурс решения	пожертвовать материал и достичь ничьей.	
			позиций: как бы вы	,,	
			сыграли?		
27			Оппозиция и	Ключевые поля,	Метапредметные результаты:
			ключевые поля	сильнейшая и слабейшая сторона, крайняя пешка,	Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с
				1 / 1,	1171

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

No	Тема	Кол-во	Тема урока	Содержание	Планируемый результат
	раздела	часов			
1	3	раздела 4	5	6	7
1. 2. 3. 4. 5. 6.	Шахматна я доска	9 часов	Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат. Шахматная доска Горизонталь Вертикаль Диагональ Шахматная нотация	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикалы 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. Кольшая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре	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.
7.	Начальное положение фигур	5 часов	Шахматные фигуры в начальной позиции	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями,	Предметные результаты: знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
8.			Шахматные фигуры в начальной позиции. Стартовая контрольная работа	вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч"	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.

9.			Шахматные		Метапредметные результаты:
7.			фигуры в		Регулятивные УУД:
			начальной		Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
			позиции		деятельности с помощью учителя.
10.	Ходы и	25 часов	Ладья	Место ладьи в начальном	Предметные результаты:
11.	взятия		Слон	положении. Ход. Ход	знать названия шахматных фигур: ладья,
12.	-		Слон	ладьи. Взятие. Дидактические задания и	слон, ферзь, конь, пешка, король, знать правила хода и взятия каждой
13.	-		Ферзь	игры "Лабиринт",	фигурой;
14.	-		Ферзь	"Перехитри часовых".	различать диагональ, вертикаль,
	-		Конь	Место слона в начальном положении. Ход слона,	горизонталь; уметь проводить элементарные
15.				взятие. Белопольные и	уметь проводить элементарные комбинации;
			Контрольная	чернопольные слоны.	уметь ориентироваться на шахматной
			работа	Разноцветные и	доске
16.			Конь	одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая	Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях
				фигура. Дидактические	общения и сотрудничества, опираясь на
				задания "Лабиринт",	общие для всех простые правила
				"Перехитри часовых". Дидактические задания	поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как
				"Перехитри часовых",	поступить.
				"Сними часовых", "Атака	Метапредметные результаты:
				неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие",	Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель
				"Защита", "Выиграй	деятельности с помощью учителя.
				фигуру".	Проговаривать последовательность
				Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя,	действий. Учиться работать по предложенному
				взятие. Ферзь – тяжелая	учиться расотать по предложенному учителем плану.
				фигура. Дидактические	Учиться отличать верно, выполненное
				задания "Лабиринт",	задание от неверного.
				"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",	
			TC.	"Кратчайший путь"	Инализации на получи получи
17.			Король	Место короля в начальном положении. Ход короля,	Предметные результаты: знать названия шахматных фигур: ладья,
18.			Пешка.	взятие. Короля не быот, но	слон, ферзь, конь, пешка, король,
			Превращение	и под бой его ставить	знать правила хода и взятия каждой
			пешки	нельзя. Место короля в начальном	фигурой; различать диагональ, вертикаль,
19.			Нападение	положении. Ход короля,	горизонталь;
20.			Взятие. Взятие	взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить	уметь проводить элементарные комбинации;
			на проходе.	нельзя	комоинации; уметь ориентироваться на шахматной
21.			Ценность фигур	Место пешки в начальном	доске
22.			Шах и защита от	положении. Ладейная,	Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях
			шаха.	коневая, слоновая, ферзевая, королевская	общения и сотрудничества, опираясь на
23.			Мат.	пешка. Ход пешки, взятие.	общие для всех простые правила
24.			Пат – ничья.	Взятие на проходе. Превращение пешки.	поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как
25.	1		Рокировка.	Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле	поступить. Метапредметные результаты:
			- 3111p 221tm	воин"	Регулятивные УУД:
26.	-				Определять и формулировать цель
20.	<u> </u>		l	I]

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

			выдающиеся	шахматистами мира.	Личностные результаты:
			шахматисты	Инструкция по технике	Определять и высказывать под
				безопасности при игре в	руководством педагога самые простые
37.	1		мира. Проект	шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения	общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять
37.			«Выдающиеся	на фигуры, нападение на	своими эмоциями.
				короля (шах), защита от	Метапредметные результаты:
			шахматисты	шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования	Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель
20	-		мира»	одинокого короля. Игровая	деятельности с помощью учителя.
38.			Шахматные	практика. "Кратчайший	Проговаривать последовательность
•	_		фигуры.	путь". За минимальное число ходов белая фигура	действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.
39.			Нападение в	должна достичь	Познавательные УУД:
			шахматной	определенной клетки	Ориентироваться в своей системе знаний:
			партии. Шах и	шахматной доски. "Захват контрольного поля". Игра	отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.
	=		защита от него.	фигурой против фигуры	помощью учителя, уметь моделировать. Коммуникативные УУД:
40.			Рокировка.	ведется не с целью	Слушать и понимать речь других.
41.			Мат. Пат.	уничтожения, а с целью	Совместно договариваться о правилах
42.			Мат в один ход.	установить свою фигуру на определенное поле. При	общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.
			Мат одинокому	этом запрещается ставить	,
			королю королём	фигуры на клетки,	
			и ладьёй.	находящиеся под ударом фигуры противника.	
43.			Конкурс	"Защита контрольного	
			решения	поля". "Атака	
			позиций: как бы	неприятельской фигуры". Белая фигура должна за	
			вы сыграли?	один ход напасть на	
44.]		Игровая	черную фигуру, но так,	
			практика	чтобы не оказаться под боем. "Двойной удар".	
			Контрольная	Белой фигурой надо	
			работа	напасть одновременно на	
				две черные фигуры.	
				"Взятие". Из нескольких возможных взятий нало	
				выбрать лучшее – побить	
				незащищенную фигуру.	
				"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой	
				защитить другую, стоящую	
				под боем.	
15	Тактическ	15 часов	Запинта в	Защиты фигур, уход от	Предметные результаты: знать
45.	тактическ ие приёмы	13 MACOB	Защита в	нападения. Перекрытие,	тактические приёмы, способы защиты,
	и защиты		шахматной	контрнападение, двойной	умение поставить мат и защититься от
	,		партии: уход из-	удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной	мата.
			под нападения,	удар и его разновидности.	Личностные результаты: Определять и высказывать под
			уничтожение	Связка, способы защиты от	руководством педагога самые простые
			атакующей	связки. Ловля фигуры,	общие для всех людей правила поведения
			фигуры, защита	основные способы ловли фигуры. Сквозной удар,	при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.
	1		фигуры	выполняемый слоном,	Метапредметные результаты:
46.			Защита в	ладьёй, ферзём. Приём	Регулятивные УУД:
			шахматной	«Форточка». Открытый шах. Двойной шах.	Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
			партии:	Шах. Двоиной шах.Игровая практика	Деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность
			перекрытие,		действий. Планировать, контролировать,
	j		контрнападение.		объективно учитывать свои способности.
47.			Тактический		Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний:
			приём «двойной		отличать новое от уже известного с
			удар» Тест		помощью учителя, уметь моделировать.
			«Защиты»		Коммуникативные УУД:
1	1		<u>.</u>	1	

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

62.63.64.	Основы эндшпиля	5 часа	Реализация большого материального преимущества План игры в эндшпиле Реализация преимущества в конце шахматной партии	Правила игры в эндшпиле, 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. "На крайною 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.	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.
65.66.67.68.	Основы анализа шахматной партии	8 часов	Основы анализа шахматной партии Тактические приёмы Правила разыгрывания дебюта. Контрольная работа за год Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика	Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов. 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.	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.
70.	Краткая история шахматны х соревнован ий.	2 часа.	Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований. Ходы фигур	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.
71.	Тактическ ие 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.	Т	матовых комбинаций: темы	пешки. Уметь ставить мат, используя тему
12.	Тактический	разрушения королевского	освобождения пространства, превращения
	приём «Двойной	прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки,	пешки
	удар», «Ловля	освобождения пространства,	Знать, как построить патовую комбинацию Личностные результаты:
	фигуры»	уничтожения защиты и др.	В предложенных педагогом ситуациях общения
73.	Тактический	Дидактические игры и задания"Объяви мат в два	и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при
	приём «Двойной	хода". Требуется пожертвовать	поддержке других участников группы и
	шах»,	материал и дать мат в два хода. "Сделай ничью".	педагога, как поступить.
	«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	Шахматные комбинации,	Метапредметные результаты:
	приём «Спёртый	ведущие к достижению материального перевеса.	Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности
	мат»	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный	с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий.
79.	Тактический	шах, патовые комбинации,	Учиться совместно с учителем и другими
	приём	освобождение пространства,	учениками давать эмоциональную оценку
	«Блокировка»	блокировка, спёртый мат). Дидактические игры и задания.	деятельности товарищей. Познавательные УУД:
80.	Тактический	Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.	Ориентироваться в своей системе знаний:
	приём	"Выигрыш материала". Надо	отличать новое от уже известного с помощью учителя.
	«Освобождение	провести простейшую двухходовую комбинацию и	Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной
	пространства»	двухходовую комоинацию и добиться материального	работы всей группы.
81.	Сочетания	перевеса	Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других.
	тактических		Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других
	приёмов. Тест		
	«Тактические		
	приёмы»		
82.	Сочетания		
	тактических		
	приёмов.		
83.	Борьба за		
	инициативу.		
	Контрольная		
	Lonipondian		

			работа за 1			
			полугодие			
84.	1		Конкурс			
			решения			
			позиций: как бы			
			вы сыграли?			
85.	Основы	6 часов	Атака на	Атака, дебют, безопасность	Предметные результаты:	
	дебюта		нерокировавшег	короля. Рокировка, правила дебюта, развитие фигур,	Знать правила дебюта, комбинации в дебюте, находить ошибки в шахматной партии	
			ося короля	решение шахматных задач.	Личностные результаты:	
86.	1		Атака на	План игры, нахождение своих ошибок и ошибок соперника.	В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех	
			нерокировавшег	Разбор шахматных партий.	простые правила поведения, делать выбор, при	
			ося короля		поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	
87.	-		Типичные		Метапредметные результаты:	
			комбинации в		Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности	
			дебюте.		с помощью учителя.	
88.	1		Типичные		Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний:	
			комбинации в		отличать новое от уже известного с помощью	
			дебюте.		учителя. Добывать новые знания: находить ответы на	
89.	-		Основы анализа		вопросы, используя свой жизненный опыт и	
			шахматной		информацию, полученную от учителя. Коммуникативные УУД:	
			партии: выбери		Слушать и понимать речь других.	
			ход и найди план		Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.	
90.			Основы анализа			
			шахматной			
			партии: выбери			
			ход и найди			
			план. Тест			
			«Комбинации в			
			дебюте»			
91.	Основы	9 часов	Проходная	Эндшпиль – конец шахматной	Предметные результаты:	
	пешечного		пешка, правило	партии, пешечные окончания, проходная пешка, отсталая	Уметь ставить мат, используя тему правило квадрата, отталкивание плечом, пешечные	
	эндшпиля		квадрата	пешка, сдвоенные пешки,	окончания.	
92.			Крайняя пешка,	 правило квадрата, отталкивание плечом. Разбор шахматных ситуаций и задач. 	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.	
			«отталкивание			
			плечом»	Дидактические игры и		
93.			Борьба за	задания"Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.		
			инициативу.			
			Контрольная	"Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и		
			работа за 3	достичь ничьей.		
			четверть			
94.			Конкурс			
			решения			
			позиций: как бы			
0.7			вы сыграли?	V-vovenve	Morannania	
95.			Оппозиция и	Ключевые поля, сильнейшая и слабейшая сторона, крайняя	Метапредметные результаты: Регулятивные УУД:	
06			ключевые поля	пешка, позиция совместного	Определять и формулировать цель деятельности	
96.			Король с пешкой	цугцванга, связанные пешки, правило блуждающего	с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий.	
			против короля с	квадрата. Решение шахматных	Учиться совместно с учителем и другими	
0.5	4		пешкой	ситуаций и задач. Дидактические игры.	учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.	
97.			Король против	Выигрыш материала". Надо	Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний:	
	1		пешек, правило	провести простейшую	орисптироваться в своей системе знании:	
-	•	•				

98.		блуждающего квадрата Король против пешек, правило блуждающего квадрата Ферзь против пешки	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
100. Повторени е	3 часа	Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира Контрольная работа за год Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира. Повторение программного материала. Конкурс решения позиций: как бы	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.

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	1 ч стартовый контроль
промежуточной аттестации	2 ч. – промежуточный контроль
	3 ч. – тематический контроль
	4 ч. – итоговый контроль