

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Иркутской области

Комитет по образованию Усольского муниципального района

МБОУ "СОШ № 20"

Рассмотрено на заседании
методического совета
протокол № 1
От «14» августа 2023г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР

31.08.2023 г.

Дуюнова К.Н.



УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ «СОШ №20»

Щепин А.С.
Приказ № 218 от 01.09.2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Мир шахмат»

Направленность интеллектуально-познавательная

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 6-10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Крутикова Екатерина Алексеевна,
Педагог дополнительного
образования

п. Усолье-7

2023 г.

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	1ч.
Количество часов в год	33 ч – 1кл, 34 ч – 2кл, 3 кл, 4 кл

Цель программы – привить интерес к шахматам, познакомить с азами древней игры. Личностное и интеллектуальное развитие учащихся, организация содержательного досуга посредством знакомства с шахматами и шахматными терминами.

Задачи программы:

- Обучение игре в шахматы;
- Развивать умение выстраивать внутренний план действий;
- Развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели;
- Учить принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них;
- Формировать у обучающихся устойчивый интерес у занятиям шахматами.

Планируемые 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» 1 класс 33 часа

1. Шахматная доска (6 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 (3 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 (17 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 (7 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.

Содержание учебного предмета «Шахматы» 2 класс, 34 часа

1. Повторение. (9 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".

2. Тактические приёмы и защиты (11 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.

3. Основы дебюта (6 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».

4. Основы эндшпиля (3 часа).

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. "Выиграй 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.

5. Основы анализа шахматной партии (5 часов).

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

Содержание учебного предмета «Шахматы» 3 класс, 34 часа

1. Краткая история шахмат. (2 часа).

Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматные приёмы (14 часов).

Повторение изученных приёмов: связка, двойной удар, ловля фигуры, сквозной удар, двойной шах, открытый шах. Тактические приёмы: завлечение, отвлечение, уничтожение защиты, спёртый мат. Борьба за инициативу. Игровая практика. Дидактические задания "Выиграй фигуру", "Сдвой

противнику пешки”, “Успешное развязывание”. Захвати центр”, “Выиграй фигуру”. “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”,

3. Основы дебюта (6 часов).

Ошибки в дебюте, типовые методы ведения атаку на рокированного короля. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса. “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Основы пешечного эндшпиля(9 часов).

Правила игры в эндшпиля, а пешечном эндшпиля. 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.

5. Повторение (3 часа).

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиля и эндшпиля (начале, середине и конце игры). Защита от мата. Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два

хода. “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

Содержание учебного предмета «Шахматы» 4 класс, 34 часа

1. Повторение (2 часа)

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

2. Основы дебюта (11 часов).

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзем. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход рокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход. “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру. “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько). “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у

противника образовались сдвоенные пешки.

3. Основы миттельшпиля (10 часов).

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей. Дидактические задания “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом. “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода. “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

4. Основы эндшпиля (9 часов).

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпилю. Дидактические задания “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру. “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи. “Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение. “Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей. “Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей. Ладейные эндшпили и ладейные окончания. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.

5. Повторение (2 часа)

Оценка возможностей применения шахматных знаний. Игровая практика. Празднично-конкурсная программа.

Тематическое планирование курса «Шахматы 1 класс»

№	Учебная неделя	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6	7	8
1 четверть – 9 часов							
1	1 неделя	Шахматная доска	6 часов	Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат.	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 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	<p>Предметные результаты: Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур</p> <p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).</p> <p>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.</p>	
2	2 неделя			Шахматная доска			
3	3 неделя			Горизонталь			
4	4 неделя			Вертикаль			
5	5 неделя			Диагональ			
6	6 неделя			Шахматная нотация			

					центра. Количество полей в центре		
7	7 неделя	Начальное положение фигур	3 часа	Шахматные фигуры в начальной позиции	Расстановка фигур перед шахматной партией.	<p>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</p> <p>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.</p> <p>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. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других. – Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).</p>	
8	8 неделя			Шахматные фигуры в начальной позиции. Стартовая контрольная работа	Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, 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"		Стартовая контрольная работа
9	9 неделя			Шахматные фигуры в начальной позиции			

2 четверть – 7 часов							
10	10 неделя	Ходы и взятия	17 часов	Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых". Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". 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.	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. 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. Коммуникативные УУД:	Контрольн ая работа
11	11 неделя			Слон			
12	12 неделя			Слон			
13	13 неделя			Ферзь			
14	14 неделя			Ферзь			
15	15 неделя	Конь Контрольная работа					
16	16 неделя	Конь					

					Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь"	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.	
3 четверть – 9 часов							
17	17 неделя			Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин" Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита",	<p>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</p> <p>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.</p> <p>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. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний:</p>	
18	18 неделя			Пешка. Превращение пешки			
19	19 неделя			Нападение			
20	20 неделя			Взятие. Взятие на проходе.			
21	21 неделя			Ценность фигур			
22	22 неделя			Шах и защита от шаха.			
23	23 неделя			Мат.			
24	24 неделя			Пат – ничья. Контрольная работа			Контрольная работа
25	25 неделя			Рокировка.			
	26 неделя						

					<p>Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности"</p> <p>Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах".</p> <p>Дидактическая игра "Первый шах"</p> <p>Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат"</p> <p>Отличие пата от мата.</p> <p>Варианты ничьей.</p> <p>Примеры на пат.</p> <p>Дидактическое задание "Пат или не пат" Длинная и короткая рокировка.</p> <p>Правила рокировки.</p> <p>Дидактическое задание "Рокировка"</p>	<p>отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.</p> <p>Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <p>Донести свою позицию до других.</p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.</p> <p>– Учиться выполнять различные роли в группе.</p>	
4 четверть – 8 часов							
26	26 неделя	Основные принципы игры	8 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"	Предметные результаты: уметь проводить элементарные комбинации; уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, определять последовательность событий;	
27	27 неделя			Мат двумя ладьями одиночному королю			
28	28 неделя			Мат ферзём и ладьёй одиночному королю			
29	29 неделя			Мат ферзём и			

				королём одинокому королю	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.	<p>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.</p> <p>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. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им. –</p>	
30	30 неделя		Материальное преимущество				
31	31 неделя		Нарушение основных принципов игры в начале партии. Контрольная работа за год				Контрольная работа за год
32	32 неделя		Запись шахматной партии.				
33	33 неделя		Партии – миниатюры. Шахматный этикет				

Тематическое планирование курса «Шахматы 2 класс»

№	Учебная неделя	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6	7	8
1 четверть – 9 часов							
1	1 неделя	Повторение	9 часов	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и выдающиеся шахматисты мира.	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	<p>Предметные результаты: Приобрести знания из истории развития шахмат. Представление о роли шахмат в мире. Знать шахматные фигуры и их ходы. Уметь защитить короля.</p> <p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p>Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p>Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже</p>	
2	2 неделя			Проект «Выдающиеся шахматисты мира»			
3	3 неделя			Шахматные фигуры.			
4	4 неделя			Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него.			
5	5 неделя			Рокировка.			
6	6 неделя			Мат. Пат.			
7	7 неделя			Мат в один ход. Мат одинокому королю королём и ладьёй.			
8	8 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Контрольная работа за 1 четверть.			
9	9 неделя			Игровая практика			

				<p>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</p>	<p>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.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания "Шах или не шах".		
2 четверть – 7 часов							
10	10 неделя	Тактические приёмы и защиты	11 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	<p>Предметные результаты: знать тактические приёмы, способы защиты, умение поставить мат и защититься от мата.</p> <p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p>Метапредметные результаты:</p> <p>Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p>Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах</p>	Контрольная работа за 1 полугодие
11	11 неделя			Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение.			
12	12 неделя			Тактический приём «двойной удар» Тест «Защиты»			
13	13 неделя			Тактический приём «связка»			
14	14 неделя			Тактический приём «ловля фигуры»			
15	15 неделя			Тактический приём «сквозной удар» Контрольная работа за 1 полугодие			
16	16 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика			

						общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.	
3 четверть – 10 часов							
17	17 неделя		6 часов	Тактический приём «открытый шах»	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».	<p>Предметные результаты: Знать правила игры в дебюте, дебютные ошибки, типичные комбинации в дебюте</p> <p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p>Метапредметные результаты:</p> <p>Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p>Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе</p>	
18	18 неделя			Тактический приём «двойной удар»			
19	19 неделя			Мат на последней горизонтали			
20	20 неделя			Игровая практика			
21	21 неделя			Дебютные ловушки			
22	22 неделя	Дебютные ошибки					
23	23 неделя	Атака на короля					
24	24 неделя	Атака на короля					
25	25 неделя	Типичные комбинации в дебюте. Контрольная работа за 3 четверть					
26	26 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика					

						<p>знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
4 четверть – 8 часов							
27	27 неделя	Основы эндшпиля		Реализация большого материального преимущества	<p>Правила игры в эндшпилю, 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. “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</p>	<p>Предметные результаты: уметь играть в эндшпилю, знать правила игры в эндшпилю</p> <p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p>Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p>Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже</p>	
28	28 неделя			План игры в эндшпилю			
29	29 неделя			Реализация преимущества в конце шахматной партии			

					<p>королю? “Мат или пат”.</p> <p>Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.</p> <p>“Мат в один ход”.</p> <p>Требуется объявить мат в один ход черному королю.</p> <p>“На крайнюю линию”.</p> <p>Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. “В угол”.</p> <p>Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.</p> <p>“Ограниченный король”.</p> <p>Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.</p>	<p>известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
30	30 неделя	Основы анализа шахматной партии	5 часов	Основы анализа шахматной партии	<p>Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.</p>	<p>Предметные результаты: уметь анализировать шахматную партию, повторить правила игры в дебюте</p> <p>Личностные результаты:</p> <p>Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p>Метапредметные результаты:</p>	
31	31 неделя			Тактические приёмы			
32	32 неделя			Правила разыгрывания дебюта.			
				Контрольная работа за год			
33	33 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика			Контрольная работа за год

34	34 неделя			Шахматный праздник. Игровая практика		<p>Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p>Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
----	-----------	--	--	--------------------------------------	--	--	--

Тематическое планирование курса «Шахматы 3 класс»

№	Учебная неделя	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6	7	8
1 четверть – 9 часов							
1	1 неделя	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	<p>Предметные результаты: Уметь различать разные системы проведения шахматных соревнований.</p> <p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве.</p> <p>Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий.</p> <p>Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им.</p>	
2	2 неделя			Ходы фигур			
3	3 неделя	Тактические приёмы	14 часов	Тактический приём «Связка», «Сквозной удар»	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского	<p>Предметные результаты: Уметь ставить мат, используя тему отвлечения, завлечения, блокировки, тему прикрытия, освобождения пространства, превращения пешки. Уметь ставить мат, используя тему освобождения</p>	
4	4 неделя			Тактический приём «Двойной удар», «Ловля фигуры»			

5	5 неделя			Тактический приём «Двойной шах», «Открытый шах»	прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения	пространства, превращения пешки	
6	6 неделя			Тактический приём «Завлечение». Тест «Тактические приёмы»	пространства, уничтожения защиты и др. Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.	Знать, как построить патовую комбинацию	
7	7 неделя			Тактический приём «Отвлечение»	“Сделай ничью”.	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	8 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Контрольная работа за 1 четверть			Контрольная работа за 1 четверть
9	9 неделя			Тактический приём «Уничтожение защиты»			
2 четверть – 7 часов							
10	10 неделя			Тактический приём «Спёртый мат»	Шахматные комбинации, ведущие к достижению 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.	
11	11 неделя			Тактический приём «Блокировка»	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации, освобождение пространства, блокировка, спёртый мат).		
12	12 неделя			Тактический приём «Освобождение пространства»	Дидактические игры и задания. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса		
13	13 неделя			Сочетания тактических приёмов. Тест «Тактические приёмы»		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.	
14	14 неделя			Сочетания тактических приёмов.		Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других.	
15	15 неделя			Борьба за инициативу. Контрольная			Контрольная работа за 1

				работа за 1 полугодие		Слушать и понимать речь других	полугодие
16	16 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?			
3 четверть – 10 часов							
17	17 неделя	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.	<p>Предметные результаты: Знать правила дебюта, комбинации в дебюте, находить ошибки в шахматной партии</p> <p>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.</p> <p>Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>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.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.</p>	
18	18 неделя			Атака на neroкировавшегося короля			
19	19 неделя			Типичные комбинации в дебюте.			
20	20 неделя			Типичные комбинации в дебюте.			
21	21 неделя			Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план			
22	22 неделя			Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план. Тест «Комбинации в дебюте»			
23	23 неделя	Основы	9 часов	Проходная пешка,	Эндшпиль – конец	Предметные результаты:	

		пешечног о эндшпиля		правило квадрата	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.	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.	Контрольн ая работа за 3 четверть
24	24 неделя			Крайняя пешка, «отталкивание плечом»			
25	25 неделя			Борьба за инициативу. Контрольная работа за 3 четверть			
26	26 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?			
4 четверть – 8 часов							
27	27 неделя			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 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	
28	28 неделя			Король с пешкой против короля с пешкой			
29	29 неделя			Король против пешек, правило блуждающего квадрата			
30	30 неделя			Король против пешек, правило блуждающего квадрата			
31	31 неделя			Ферзь против пешки			

32	32 неделя	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	<p>Предметные результаты: Знать запись партии из начального положения и из игрового, ценность шахматной фигуры</p> <p>Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, делать выбор, как поступить.</p> <p>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.</p>	Контрольная работа за год
33	33 неделя			Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира.			
34	34 неделя			Повторение программного материала. Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?			

Тематическое планирование курса «Шахматы 4 класс»

№	Учебная неделя	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6	7	8
1 четверть – 9 часов							
1	1 неделя	Повторение	2 часа	История появления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России.	История появления шахмат на Руси. Роль шахматной игры в современном обществе. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии	Предметные результаты: Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур 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. 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 поведения в школе и следовать им.	
2	2 неделя			Практика матования одинокого короля			
3	3 неделя	Основы дебюта	11 часов	Основные принципы игры в дебюте. Тест	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин	Предметные результаты: Знать правила дебюта, виды дебюта.	

				по теме «Повторение».	поражения в них одной из сторон.	Связка в дебюте.	
4	4 неделя			Перевес в развитии фигур. Шотландский дебют.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Детский мат. Защита.	Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, делать выбор, как поступить.	
5	5 неделя		Атака на короля. Шотландский дебют.	Контроль центра с помощью фигур Решение заданий.			
6	6 неделя		Перевес в пространстве. Итальянский дебют.	Вариации на тему детского мата. Угрозы быстрого мата в дебюте			
7	7 неделя		Оценка позиции. Итальянский дебют.	Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Решение заданий.			
8	8 неделя		План игры. Контрольная работа за 1 четверть.		Контрольная работа за 1 четверть.		
9	9 неделя		Выбор хода. Дебют Рети.				
2 четверть – 7 часов							
10	10 неделя			Открытые дебюты. Дебют Рети.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Контролировать центр фигур до появления чёрных. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Познавательные УУД: Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других.	
11	11 неделя			Полуоткрытые дебюты. Испанский дебют.			
12	12 неделя			Закрытые дебюты. Испанский дебют.			
13	13 неделя			Гамбиты. Проверочная работа «Виды дебютов».			
14	14 неделя	Основы миттельш	10 часов	Тактический приём «мельница»	Самые общие рекомендации о том, как	Предметные результаты Уметь ставить мат в два хода в дебюте, в	

		пиля			играть в миттельшпилю. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. Двойной удар	миттельшпилю. Тактические приемы миттельшпиля. Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	Контрольная работа за 1 полугодие
15	15 неделя		Тактический приём «перекрытие» Контрольная работа за 1 полугодие				
16	16 неделя		Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?				
3 четверть – 10 часов							
17	17 неделя			Тактический приём «рентген»	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к двойному шаху, открытому шаху. Двойной удар. Открытое нападение в шахматах. Разбор защиты двух коней, голландской, сицилианской, новоиндийской защите	Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного. Познавательные УУД: 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. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других.	
18	18 неделя			Открытое нападение.			
19	19 неделя			Открытый шах. Двойной шах.			
20	20 неделя			Темы комбинаций и сочетание тактических приёмов.			
21	21 неделя			Патовые комбинации и комбинации на вечный шах.			
22	22 неделя			Анализ шахматной партии: выбери ход. Решение заданий. «Сделай ничью».			
23	23 неделя			Решение заданий. Игровая практика. Тест «Основы миттельшпиля»			
24	24 неделя	Основы эндшпиля	9 часов	Игра в эндшпилю.	Ладейные эндшпили и ладейные окончания. Комбинации для	Предметные результаты: Уметь ставить мат, используя тему освобождения пространства, превращения	Контрольная работа
25	25 неделя			Патовые комбинации.			

				Контрольная работа за 3 четверть	достижения ничьей. Патовые комбинации.	пешки Знать, как построить патовую комбинацию	за 3 четверть
26	26 неделя			Решение заданий. Игровая практика	Дидактическое задание «Сделай ничью», «объяви мат в 1 ход, в 2 хода, в 3 хода».	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 четверть – 8 часов							
27	27 неделя			Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королём против ладьи и короля.	Метод защиты Филидора, рассмотрение различных ладейных окончаний. Знакомство с линейным матом, позицией Лусены, отработка техники матования одинокого короля. Дидактические задания: «Поставь мат в 1 ход, 2 хода, 3 хода», «Куда отступить королём?», «путь к ничьей».	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. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей. Познавательные УУД: Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Коммуникативные УУД:	
28	28 неделя			Пешка против короля.			
29	29 неделя			Линейный мат.			
30	30 неделя			Простейшие легкофигурные окончания: мат двумя слонами одинокому королю.			
31	31 неделя			Простейшие легкофигурные окончания: мат конём и слоном одинокому королю			
32	32 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Контрольная работа за год			Контрольная работа за год

						<p>Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.</p>	
33	33 неделя	Повторение	2 часа	Роль шахмат в жизни человека. Как стать сильным шахматистом.	Оценка возможностей применения шахматных знаний. Игровая практика. Празднично-конкурсная программа.	<p>Предметные результаты: Знать запись партии из начального положения и из игрового, ценность шахматной фигуры</p> <p>Личностные результаты: В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества делать выбор, как поступить.</p> <p>Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.</p> <p>Познавательные УУД: Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других.</p>	
34	34 неделя			Шахматный праздник			