

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа № 7 города Похвистнево городского округа Похвистнево Самарской области

Проверена  
Зам.директора по УВР  
\_\_\_\_\_ /Данилина Л.И./  
« \_\_ » августа 2022 г.

Утверждена  
Приказом №\_\_ от « \_\_ » августа 2022 г  
Директор школы  
\_\_\_\_\_ /Козлов Д.А./

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Предмет (курс): Программа интеллектуального развития "Шахматы"

Направление: Интеллектуальные марафоны

Общее количество часов по учебному плану: 270ч

Рассмотрена на заседании МО \_\_\_\_\_ учителей начальных классов  
(название методического объединения)

Протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г.

Руководитель МО \_\_\_\_\_ Иванова Ю.И.  
(подпись) (ФИО)

## Пояснительная записка

В основу рабочей программы взяты следующие нормативно-правовые документы:

1. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»
2. Концепция духовно- нравственного развития и воспитания личности гражданина России;
3. Информационно-методическое письмо Минпросвещения Российской Федерации «Методические рекомендации по организации внеурочной деятельности» от 05.07.2022 № ТВ-1290/03
4. Положение о внеурочной деятельности ГБОУ СОШ № 7 города Похвистнево;
5. Рабочая программа воспитания обучающихся ГБОУ СОШ № 7 города Похвистнево
6. Программа курса «Шахматный всеобуч» предназначена для обучающихся 1-4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

### Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

### Задачи:

создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);  
формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);  
воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

### Личностные и метапредметные результаты освоения курса

#### Личностные:

- 1) воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, осознание своей этнической принадлежности, знание истории развития шахмат в России и в мире; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей русского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;
- 2) формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
- 3) формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития общественной практики, учитывающего социальное,

культурное, духовное многообразие современного мира;

4) формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности общаться с другими людьми и достигать взаимопонимания;

5) освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах.

6) развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

7) формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе занятий шахматами;

8) формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения ;

9) развитие эстетического сознания через освоение элементарных основ и правил шахматной игры;

#### **Метапредметные:**

1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

6) умение применять элементарные основы шахматной игры и знать простейшие тактические приемы;

7) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

8) умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

9) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ– компетенции).

**Содержание практического раздела программы**  
**Первый год обучения (66 часов из расчета 2 часа в неделю)**

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

*Дидактические игры и задания*

- "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками).
- "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

**2. Шахматные фигуры.** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Дидактические игры и задания*

- "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

**3. Начальная расстановка фигур.** Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

*Дидактические игры и задания*

- "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**4. Ходы и взятие фигур.** Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

*Дидактические игры и задания*

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

- "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
- "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
- "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
- "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.
- "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
- "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**5. Цель шахматной партии.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

#### *Дидактические игры и задания*

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

**6. Игра всеми фигурами из начального положения.** 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.

**К концу первого года обучения дети должны знать:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

- правила хода и взятия каждой фигуры.

#### **К концу первого года обучения дети должны уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

### **Второй год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)**

- 1. Краткая история шахмат.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.
- 2. Шахматная нотация.** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

#### *Дидактические игры и задания*

- "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "e"), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" и т. п.
- "Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: "Вторая горизонталь").
- "Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ e1 - a5").
- "Какого цвета поле?" Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- "Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
- "Вижу цель". Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

- 3. Ценность шахматных фигур.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

#### *Дидактические игры и задания*

- "Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько очков?"
- "Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- "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. Техника матования одинокого короля.** 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. Достижение мата без жертвы материала.** Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (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.
- 6. Шахматная комбинация.** 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 достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

### *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.

### **К концу второго года обучения дети должны знать:**

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

### **К концу второго года обучения дети должны уметь:**

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

### **Третий год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)**

**1. Основы дебюта.** Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. 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 neroкированному 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 “пешкода”. 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.

#### **К концу третьего года обучения дети должны знать:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют.

#### **К концу третьего года обучения дети должны уметь:**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **Четвертый год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)**

- 1. Основы миттельшпиля.** Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. 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.



2. **Основы эндшпиля.** Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем 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 эндшпиль.

### **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”.
- “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.

### **К концу четвертого года обучения дети должны знать:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

### **К концу четвертого года обучения дети должны уметь:**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **Основные методы обучения:**

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

- На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный** и **репродуктивный методы**. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.
- Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**.<sup>^</sup> Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.
- При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок продельвает самостоятельно.
- На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов).
- **Метод проблемного обучения**. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой

собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

### **Основные формы и средства обучения:**

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

### **Формы контроля**

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

## **Календарно-тематическое планирование курса «Шахматы» для обучающихся начальной школы 1 год обучения (66 часов)**

<b>№ урока</b>	<b>Наименование раздела, тема урока</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Формы проведения</b>	<b>Формы контроля</b>	<b>СОТ</b>
<b>Шахматная доска (6ч.)</b>					
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Исследовательский метод
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтالي и вертикали	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Проблемное обучение
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Разноуровневое обучение
<b>Шахматные фигуры (40ч.)</b>					
4	Белые и черные фигуры	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
5	Виды шахматных фигур	2	Игра "Перепуталка"	Задания графического характера	ИКТ
6	Начальное положение	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод

7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод
8	Ход ладьи	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
9	Слон. Место слона в начальном положении	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод
10	Ход слона	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
11	Ладья против слона	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
13	Ход ферзя	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
14	Ферзь против ладьи и слона	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
15	Конь. Место коня в начальном положении	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
16	Ход коня	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
17	Конь против ферзя, ладьи, слона	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
18	Пешка. Место пешки в начальном положении	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
19	Ход пешки	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
21	Король. Место короля в начальном положении	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
22	Ход короля	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
23	Король против других фигур	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология

**Шах (4ч.)**

24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	2	Работа с демонстрационной доской	Дифференцированная практическая работа	Проблемное обучение
25	Открытый шах. Двойной шах	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
<b>Мат (10ч.)</b>					
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	2	Составление диаграмм поставленных задач.	Практическая работа	Проблемное обучение
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
<b>Шахматная партия (6ч.)</b>					
31	Игра всеми фигурами из начального положения	2	Сеанс одновременной игры	Практические работы	Игровая технология
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	2	Работа с демонстрационной доской	Практические работы	Обучение в сотрудничестве
33	Демонстрация коротких партий.	1	Работа с демонстрационной доской	Участие в соревновании	Обучение в сотрудничестве
34	Повторение программного материала.	1	Работа с демонстрационной доской	Участие в соревновании	Обучение в сотрудничестве

**Календарно-тематическое планирование курса «Шахматы» для обучающихся начальной школы  
2 год обучения (68 часов)**

№	Наименование раздела, тема урока	Количество часов	Форма проведения	Форма контроля	СОТ
<b>Повторение (4ч.)</b>					
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	2	Применение игровых моментов. Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод
2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	2	Применение игровых моментов. Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Проблемное обучение
<b>Краткая история шахмат (2ч.)</b>					
3	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	2	Работа с методической литературой	тестирование	Исследовательский метод
<b>Шахматная нотация (6ч.)</b>					
4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Проблемное обучение
5	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения фигуры	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Проблемное обучение
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Проблемное обучение
<b>Ценность шахматных фигур (8ч.)</b>					
7	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод
8	Достижение материального перевеса	2	Применение игровых моментов	Практические работы	Исследовательский метод
9	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	2	Применение игровых моментов	Практические работы	Исследовательский метод
10	Защита.	2	Применение игровых моментов	Практические работы	Обучение в сотрудничестве
<b>Техника матования одинокого короля (8ч.)</b>					
11	Две ладьи против короля.	2	Работа с демонстрационной доской	Практические работы	Исследовательский метод
12	Ферзь и ладья против короля.	2	Работа с демонстрационной доской	Практические работы	Исследовательский метод

13	Ферзь и король против короля.	2	Работа с демонстрационной доской	Практические работы	Исследовательский метод
14	Ладья и король против короля.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практические работы	Исследовательский метод
<b>Достижение мата без жертвы материала (8ч.)</b>					
15	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практические работы	Обучение в сотрудничестве
16	Цугцванг.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практические работы	Исследовательский метод
17	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практические работы	Обучение в сотрудничестве
18	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практические работы	Обучение в сотрудничестве
<b>Шахматная комбинация (28ч.)</b>					
19	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Проблемное обучение
20	Матовые комбинации. Тема завлечения.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
21	Матовые комбинации. Тема блокировки.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
22	Тема разрушения королевского прикрытия.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
23	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
24	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Проблемное обучение
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
26	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
27	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
28	Тема превращения пешки.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
29	Сочетание тактических приемов.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Проблемное обучение
30	Патовые комбинации.	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Проблемное

			Применение игровых моментов	работа	обучение
31	Комбинации на вечный шах.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Проблемное обучение
32	Типичные комбинации в дебюте.	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
<b>Повторение (4ч.)</b>					
33	Повторение программного материала	2	Работа с демонстрационной доской Применение игровых моментов	Практическая работа	Обучение в сотрудничестве
34	Игровая практика	2	Проведение турнира	Участие в турнире	Обучение в сотрудничестве

**Календарно-тематическое планирование курса «Шахматы» для обучающихся начальной школы  
3 год обучения (68 часов)**

№ урока	Наименование раздела, тема урока	Количество часов	Формы проведения	Формы контроля	СОТ
<b>Основы дебюта (6 ч)</b>					
1	Техника безопасности при игре в шахматы	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Исследовательский метод
2	Двух- и трёхходовые партии	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Проблемное обучение
3	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Разноуровневое обучение
<b>Дидактические задания (62ч)</b>					
4	Игра на мат с первых ходов	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
5	Детский мат и защита от него	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	ИКТ
6	Игра против «повторюшки-хрюшки»	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод
7	Принципы игры в дебюте	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод
8	Быстрейшее развитие фигур	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
9	Понятие о темпе	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод
10	Гамбиты	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
11	Наказание «пешкоедов»	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
12	Борьба за центр	2	Работа с	Практическая работа	Исследовательский метод

			демонстрационной доской		
13	Безопасная позиция короля	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
14	Гармоничное пешечное расположение	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
15	Связка в дебюте. Коротко о дебютах	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
16	Мат в один ход	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
17	«Поставь мат в один ход neroкированному королю»	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
18	«Поставь детский мат»	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
19	«Поймай ладью»	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
20	«Поймай ферзя»	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
21	«Защита от мата»	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
22	Выведи фигуру.	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
23	«Поставь мат в один ход повторюшке»	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
24	Мат в два хода	2	Работа с демонстрационной доской	Дифференцированная практическая работа	Проблемное обучение
25	Выигрыш материала, накажи «пешкоеда»	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
26	Можно ли побить пешку?	2	Составление диаграмм поставленных задач.	Практическая работа	Проблемное обучение
27	Захвати центр	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
28	Можно ли сделать рокировку?	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
29	В какую сторону можно рокировать?	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
30	Сдвой противнику пешки	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	2	Сеанс одновременной игры	Практические работы	Игровая технология
32	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	2	Работа с демонстрационной доской	Практические работы	Обучение в сотрудничестве



33	Игровая практика.	2	Работа на настольных досках	Участие в соревновании	Обучение в сотрудничестве
34	Игровая практика.	2	Работа на настольных досках	Участие в соревновании	Обучение в сотрудничестве

**Календарно-тематическое планирование курса «Шахматы» для обучающихся начальной школы  
4 год обучения (68 часов)**

№	Наименование раздела, тема урока	Количество часов	Форма проведения	Форма контроля	СОТ
<b>Основы миттельшпиля (60ч.)</b>					
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Исследовательский метод
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	2	Работа с демонстрационной доской	Задания графического характера	Игровая технология
4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	2	Игровая практика	Задания графического характера	Исследовательский метод
5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
6	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Игровая технология
7	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	2	Применение игровых моментов	Задания графического характера	Исследовательский метод
8	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
9	Решение заданий. Игровая практика.	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
10	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	2	Работа с демонстрационной доской	Практическая работа	Исследовательский метод
11	Решение задания “Сделай	2	Работа с демонстрационной доской.	Практическая работа	Игровая

	ничью”. Игровая практика		Применение игровых моментов		технология
12	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
13	Игровая практика	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
14	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
15	Решение заданий. Игровая практика.	2	Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
16	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Задания графического характера	Исследовательский метод
17	Решение заданий. Игровая практика	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
18	Матование двумя слонами (простые случаи).	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
19	Матование слоном и конем (простые случаи)	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Проблемное обучение
20	Решение заданий. Игровая практика.	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
21	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Дифференцированная практическая работа	Проблемное обучение
22	Решение заданий. Игровая практика.	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
23	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
24	Решение заданий. Игровая практика.	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали.	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Исследовательский метод

	Король ведет свою пешку за собой				
26	Решение заданий. Игровая практика.	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Игровая технология
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практическая работа	Обучение в сотрудничестве
28	Решение заданий. Игровая практика.	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практические работы	Исследовательский метод
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Практические работы	Исследовательский метод
30	Решение заданий. Игровая практика.	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов	Участие в соревновании	Игровая технология
<b>Основы эндшпиля (4 ч)</b>					
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	2	Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов Работа с демонстрационной доской. Применение игровых моментов		Игровая технология
32	Игровая практика	2	Работа на настольных досках. Участие в соревновании	Участие в соревновании	Игровая технология
<b>Повторение (4 ч)</b>					
33	Повторение программного материала	2	Работа на настольных досках. Участие в соревновании	Участие в соревновании	Игровая технология
34	Игровая практика	2	Работа на настольных досках. Участие в соревновании	Участие в соревновании	Игровая технология