

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №3» г.Щучье

«Принята»

«Согласовано»

«Утверждаю»

на заседании

Заместитель директора по УВР

Директор МКОУ «СОШ №3»

педагогического совета

 Е.Н.Неустроева

 О.Н.Снегирева

Протокол № 1

от 31.08. 2021г.

от 31.08. 2021г.

от 31.08. 2021г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по учебному предмету
«Шахматный всебуч»**

Составитель:

Учитель физической культуры

Чагина Валентина Николаевна

2021год

Пояснительная записка

Рабочая программа по учебному курсу «Шахматный всеобуч» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373и авторской программы И.Г. Сухина.

Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.

Данный курс реализуется во 2-4 классах. Проводится 1 час в неделю.

Планируемые результаты освоения учебного курса

Личностные УУД: 2класс

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

-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.

Личностные УУД: 3 класс

- уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
-развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе

Личностные УУД: 4класс

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

-развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

-формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

-развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные УУД:2 класс

-формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

-учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

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

-слушать и понимать речь других.

Метапредметные УУД:3 класс

-освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

-учиться работать по предложенному учителем плану.

-учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

-делать выводы в результате совместной работы всей группы.

-оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

Метапредметные УУД:4 класс

-овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

-учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

-сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

-находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

-овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Предметные УУД: 2класс

ученик научится:

-обозначать горизонтали и вертикали, полей, шахматных фигур;

--рождение шахмат.

краткая и полная шахматная нотация.

-обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур;

-краткая и полная шахматная нотация.

-ценность шахматных фигур;

-сравнительная сила фигур.

-уметь ходить двумя ладьями против короля;

-ферзь и ладья против короля;

-король и ферзь против короля;

-король и ладья против короля.

-делать мат в два хода

-делать мат в два хода.

ученик получит возможность научиться:

-записывать шахматную партию.

-понимать ценность шахматных фигур.

-записывать шахматную партию.

-достижение материального перевеса;

-способы защиты.

-записывать шахматную партию.

-делать защиту от мата.

Предметные УУД: 3 класс

ученик научится:

-обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур;

-краткая и полная шахматная нотация.

-принципы игры в дебюте;

-основные тактические приемы;

-что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

-основные тактические приемы.

ученик получит возможность научиться:

-записывать шахматную партию.

-грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

-точно разыгрывать простейшие окончания.

Предметные УУД: 4 класс

Выпускник научится:

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

Выпускник получит возможность научиться:

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

Работа с текстом:

Ученик научится:

- находить в тексте конкретные сведения, факты, заданные в явном виде;
- определять тему и главную мысль текста;
- ориентироваться в соответствующих возрасту словарях и справочниках.

Ученик получит возможность научиться:

- сопоставлять информацию, полученную из нескольких источников.

Формирование ИКТкомпетентностиобучающихся (метапредметные результаты)

Ученик научится:

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приемы работы с компьютером и другими средствами ИКТ;
- выполнять компенсирующие физические упражнения (минизарядку).
- создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ, редактировать, оформлять и сохранять их;
- создавать простые изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера.

Ученик получит возможность научиться:

- представлять данные.

Содержание тем учебного курса

2класс

1.ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА(2ч.)

Повторение программного материала, изученного за год обучения.

ученик научится:

- обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур;
- краткая и полная шахматная нотация.

ученик получит возможность научиться:

- записывать шахматную партию.

2.КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ (3ч.)

Рождение шахмат. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

ученик научится:

- рождение шахмат.

ученик получит возможность научиться:

- ценность шахматных фигур.

3.ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (2ч.)

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 «е»). 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.

ученик научится:

- обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур;
- краткая и полная шахматная нотация.

ученик получит возможность научиться:

- записывать шахматную партию.

4. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР(4ч.)

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.

ученик научится:

- ценность шахматных фигур;
- сравнительная сила фигур.

ученик получит возможность научиться:

- достижение материального перевеса;
- способы защиты.

5. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ (4ч.)

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.

ученик научится:

- уметь ходить двумя ладьями против короля;
- ферзь и ладья против короля;
- король и ферзь против короля;
- король и ладья против короля.

ученик получит возможность научиться:

- записывать шахматную партию.

6. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА (3ч.)

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.

ученик научится:

-делать мат в два хода.

ученик получит возможность научиться:

-делать защиту от мата.

7. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ (18ч.)

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.

ученик научится:

-делать мат в два хода.

ученик получит возможность научиться:

-делать защиту от мата.

3класс

1.Повторение изученного материала(4ч.)

Повторение программного материала, изученного за год обучения.

ученик научится:

-обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур;

-краткая и полная шахматная нотация.

ученик получит возможность научиться:

-записывать шахматную партию.

2.Основы дебюта(26ч.)

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 нерокированному 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 “пешкоода”. 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.

ученик научится:

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

ученик получит возможность научиться:

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

3.Повторение программного материала(4ч.)

ученик научится:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы.

ученик получит возможность научиться:

- точно разыгрывать простейшие окончания.

4класс

1.Повторение изученного материала (3ч.)

Повторение программного материала, изученного за год обучения.

выпускник научится:

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

выпускник получит возможность научиться:

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

2.ОсновыМиттельшпиля(17ч.)

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.

выпускник научится:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы.

выпускник получит возможность научиться:

- грамотно располагать шахматные фигуры.

3.Основы Эндшпиля(14ч.)

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 эндшпиле.

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.

выпускник научится:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы.

выпускник получит возможность научиться:

- грамотно располагать шахматные фигуры.

Тематическое планирование
2 класс

	Тема	
	<u>1.Повторение изученного материала(2ч.)</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения
1.	Повторение изученного материала.	
2.	Повторение изученного материала.	
	<u>2. Краткая история шахмат(1ч.)</u>	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.
3.	Краткая история шахмат.	
	<u>3. Шахматная нотация(2ч.)</u>	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	
	<u>4. Ценность шахматных фигур(4ч.)</u>	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	
	<u>5. Техника матования одинокого короля(4ч.)</u>	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	
	<u>6. Достижение мата без жертвы материала(3ч.)</u>	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на	

	мат в два хода в миттельшпиле.	
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	
	<u>7. Шахматная комбинация(18ч)</u>	
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	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.).
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	
30.	Типичные комбинации в дебюте.	
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	
32.	Повторение программного материала.	
33.	Повторение программного материала.	

34.	Повторение программного материала.	
-----	------------------------------------	--

**Тематическое планирование
3 класс**

	Тема	
1	<u>1.Повторение изученного материала.(4ч.)</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения
2	Игровая практика	
3	Повторение изученного материала.	
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игровая практика с записью шахматной партии
5	2.ОСНОВЫ ДЕБЮТА.(26ч.) Двух- и трехходовые партии.	Игровая практика
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	Игровая практика
10	Решение заданий.	
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	
12	Решение заданий	Игровая практика
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	
14	Решение заданий	
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Игровая практика
16	Решение задания “Выведи фигуру”..	
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в	

	дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	
18	Решение заданий.	
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Игровая практика
20	Решение заданий.	
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	
22	Решение заданий.	
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	
24	Решение заданий.	
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	
26	Решение заданий.	
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	
28	Решение заданий.	
29	Типичные комбинации в дебюте.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	
31	<u>3.Повторение программного материала(4ч.)</u>	
32	Повторение программного материала	
33	Повторение программного материала	
34	Повторение программного материала	

Тематическое планирование 4 класс

	Тематическое планирование	
1	<u>1.Повторение изученного материала.(3ч.)</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения
2	Игровая практика	
3	Повторение изученного материала.	

4	2.ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.(17ч.) Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Игровая практика	
5	Игровая практика		
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.”		
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.		
8	Решение задания “Выигрыш материала”.		
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		
10	Решение заданий.		
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.		Игровая практика
12	Решение заданий.		
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		
14	Решение заданий.	Игровая практика	
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Игровая практика	
16	Решение заданий.		
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.		
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		
20	Решение заданий		

21	3.ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.(14ч.) Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	
22	Решение заданий	
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	
24	Решение заданий	
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	
26	Решение заданий	Игровая практика
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	
28	Решение заданий	Игровая практика
29	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	
30	Решение заданий	Игровая практика
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	
32	Решение заданий	Игровая практика
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	
34	Повторение программного материала. Решение заданий	Игровая практика

**Тематическое планирование с определением основных видов учебной
деятельности обучающихся**

2 класс

	Тематическое планирование		Характеристика основных видов учебной деятельности обучающихся
	<u>1.Повторение изученного материала(2ч.)</u>	Повторение программного материала,	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).
1.	Повторение изученного материала.	изученного за год обучения	
2.	Повторение изученного материала.		Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

	<u>2. Краткая история шахмат(1ч.)</u>	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.
3.	Краткая история шахмат.		
	<u>3. Шахматная нотация(2ч.)</u>	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.		
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.		Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
	<u>4. Ценность</u>	Ценность фигур.	Ценность фигур. Сравнительная

	<u>шахматных фигур(4ч.)</u>	Сравнительная сила фигур.	сила фигур. Дидактические игры и задания» Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.		Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.		Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.		Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.
	<u>5. Техника</u>	Две ладьи	Две ладьи против короля.

	<u>матования</u> <u>одинокого</u> <u>короля(4ч.)</u>	против короля. Ферзь и ладья против короля.	Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Игровая практика.
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.		Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.		Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.		Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».

			Игровая практика.
	<u>6. Достижение мата без жертвы материала(3ч.)</u>	Учебные положения на мат в два хода в дебюте,	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата».
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	Игровая практика.
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата».
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		Игровая практика.

	<u>7. Шахматная комбинация(18ч)</u>	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций:	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций:	
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	темы разрушения королевского прикрытия,	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения	достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

	защиты. Тема «рентгена».	вечный шах, патовые комбинации и др.).	
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.		Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания

	освобождения пространства. Тема перекрытия		«Выигрыш материала». Игровая практика.
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
30.	Типичные		Типичные комбинации в дебюте.

	комбинации в дебюте.		Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
32.	Повторение программного материала.		Дидактические игры и задания Игровая практика.
33.	Повторение программного материала.		Дидактические игры и задания Игровая практика.
34.	Повторение программного материала.		Дидактические игры и задания Игровая практика.

3 класс

	Тематическое планирование		Характеристика основных видов учебной деятельности обучающихся
1	<u>1.Повторение изученного материала.(4ч.)</u>	Повторение программного материала,	. Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
2	Игровая практика	за год обучения	

			<p>Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.</p>
3	Повторение изученного материала.		<p>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. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).</p>
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игровая практика с записью шахматной партии	
5	2.ОСНОВЫ ДЕБЮТА.(26ч.) Двух- и трехходовые партии.	Игровая практика	<p>Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо</p>

6	Решение задания “Мат в 1 ход”		третьем ходу партии).
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
10	Решение заданий.		
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.
12	Решение заданий		
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		
14	Решение заданий		Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур.	Игровая практика	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.

	Темпы. Гамбиты.		
16	Решение задания “Выведи фигуру”..		
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.
18	Решение заданий.		
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Игровая практика	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.
20	Решение заданий.		
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”,

			“Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.
22	Решение заданий.		
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.
24	Решение заданий.		
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.
26	Решение заданий.		
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		
28	Решение заданий.		
29	Типичные комбинации в дебюте.	Повторение программн ого материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		
31	<u>3.Повторение программного материала(4ч.)</u>		
32	Повторение программного		

	материала		
33	Повторение программного материала		
34	Повторение программного материала		

4 класс

	Тематическое планирование		Характеристика основных видов учебной деятельности обучающихся
1	<u>1.Повторение изученного материала.(3ч.)</u>	Повторение программно	. Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
2	Игровая практика	ого материала, изученного за год обучения	
3	Повторение изученного материала.		
4	2.ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.(Игровая практика	

	17ч.) Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.		
5	Игровая практика		Дидактическое задание
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”		“Выигрыш материала
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.		Дидактическое задание “Выигрыш материала”.
8	Решение задания “Выигрыш материала”.		Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		
10	Решение заданий.		
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к	Игровая практика	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

	<p>достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.</p>		
12	Решение заданий.		Дидактические задания
13	<p>Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.</p>		<p>“Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.</p>
14	Решение заданий.	Игровая практика	
15	<p>.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание</p>	Игровая практика	<p>Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.</p>

	тематических приемов.		
16	Решение заданий.		
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		Дидактическое задание “Сделай ничью”.
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.		
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		
20	Решение заданий		
21	3.ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.(14ч.) Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
22	Решение заданий		
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

24	Решение заданий		
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.
26	Решение заданий	Игровая практика	
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		Дидактическое задание “Квадрат”.
28	Решение заданий	Игровая практика	
29	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
30	Решение заданий	Игровая практика	
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
32	Решение заданий	Игровая	

		практика	
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.		Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.
34	Повторение программного материала. Решение заданий	Игровая практика	