



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
РОСТОВСКАЯ ОБЛАСТЬ
муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
г. Шахты Ростовской области
«Гимназия №10 им. В.М. Шаповалова»

346500 Россия, г. Шахты Ростовской обл., пер. Короткий, 2, тел. / факс (8636) 22-48-26, e-mail: gimn10@shakhty-edu.ru

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО

Н.Г. Жарикова

30.08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
по УВР

О.В. Сеницина

31.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор

Приказ № 198 от 01.09.2023г.

Подписано
цифровой

подписью:

Попова Наталья
Алексеевна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Шахматы»

для обучающихся 1-4 классов

Учитель: Савкина М.Г.

г. Шахты 2023 год

Шахматы

Рабочая программа внеурочной деятельности составлена на основе Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «Гимназия №10 имени В.М. Шаповалова» по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы – школе»

Программа разработана в соответствии с программой: И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (М: «Центрполиграф», 2011г)

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению "Шахматы в школе" 1–4 классы подготовлена в соответствии с требованиями ФГОС НОО и концепцией физического воспитания.

Цель курса

-способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей

Задачи курса

-реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

-совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

-формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;

-развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;

-формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;

-умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

- развивать когнитивные функции младших школьников, и способствовать достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностные результаты освоения программы курса.

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- 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.
- — Определять и высказывать простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); —
- 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 освоения программы курса.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Владение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
- Правильно расставлять фигуры перед игрой;
- Сравнить, находить общее и различие.
- Уметь ориентироваться на шахматной доске.
- Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.
- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают 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

Планируемые результаты формирования универсальных учебных действий средствами предмета «Шахматы» на конец 1-го класса

Личностные результаты: Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

Регулятивные УУД:

- Понимать шахматные термины: , белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на
- знать названия шахматных фигур:
- правила хода взятия каждой фигуры.
- осуществлять последовательность действий

Познавательные:

- слушать учителя и понимать шахматные термины
- выявлять непонятные слова, спрашивать об их значении

Коммуникативные:

- участвовать в шахматных играх , говорить о своих впечатлениях, слушать одноклассников, соблюдать основные правила при игре в шахматы

Планируемые предметные результаты освоения программы по « Шахматы» в конце 1-го класса

- 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.

Планируемые результаты формирования универсальных учебных действий средствами предмета «Шахматы» на конец 2-го класса

Личностные результаты: общее представление об игре шахматы положительное отношение к обучению игры учению (наличие элементов познавательного интереса)

Регулятивные УУД:

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

Познавательные

- под руководством учителя читать и понимать шахматные задания, следовать инструкциям;
 - находить необходимую информацию, применять её для решения практических задач;
- понимать общий способ решения шахматных

Коммуникативные

- задавать вопросы, отвечать на вопросы других;
- высказывать своё мнение по обсуждаемым вопросам

Планируемые предметные результаты освоения программы 2-го класса

Ученик научится

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Планируемые результаты формирования универсальных учебных действий средствами предмета «Шахматы» на конец 3-го класса

Личностные результаты: освоение навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций

Регулятивные УУД:

- понимать, принимать, коллективно ставить и сохранять учебную задачу;
- планировать (в сотрудничестве с учителем, одноклассниками, а также самостоятельно) свои действия для решения конкретных шахматных задач;
- действовать по намеченному плану, по инструкции, представленной в словесном или схематичном, в том числе алгоритмичном виде;
- выполнять учебные действия

Познавательные УУД

- понимать информацию, представленную в изобразительном, модельном, табличном виде, переводить её в словесную форму и использовать для решения шахматных задач;

- применять разные способы фиксации информации (словесный, схематический);
- находить в предложенных материалах или указанных источниках примеры для иллюстрации определённых понятий, правил, закономерностей;
- **Коммуникативные УУД:**
- задавать вопросы, отвечать на вопросы других; слушать высказывания собеседников;
- высказывать своё мнение по обсуждаемым вопросам, объяснять его;
- участвовать в общей беседе, в диалоге
- стремиться к достижению согласия при столкновении интересов
-

Планируемые предметные результаты освоения программы 3-го класса

Ученик научится:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- овладеет принципами игры в дебюте;
- узнает основные тактические приемы;
- овладеет шахматными терминами : дебют, миттельшпиль.

Планируемые результаты формирования универсальных учебных действий средствами предмета «Шахматы» на конец 4-го класса

В результате изучения курса внеурочной деятельности «Шахматы» по данной программе у выпускника начальной школы будут сформированы **предметные** знания и умения, предусмотренные программой, а также **личностные** и **метапредметные (регулятивные, познавательные, коммуникативные)** универсальные учебные действия как основа умения учиться.

Личностные результаты освоения предмета «Шахматы»

У выпускника будут сформированы: представления об игре шахматы, осознание важности этой игры-как средство общения с одноклассниками.

Выпускник получит возможность для формирования:

понимания значимости игры, развития коммуникативного и учебно-познавательного мотивов её освоения; выраженного познавательного интереса к игре в шахматы; сознательного отношения к качеству этой игры

Метапредметные результаты освоения предмета « Шахматы»

Регулятивные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- владеть способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- освоит способы решения проблем творческого и поискового характера.
- сформирует умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- сформирует умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- определит общие цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы «Шахматы»

Общие результаты освоения программы

Выпускники начальной школы:

- узнают шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. -- правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
- научатся правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие.
- умеют ориентироваться на шахматной доске
- понимают информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.
- знают названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка.
- Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- освоят основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- научатся грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находят несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

Содержание программы

1 класс (33 часа; 1 час в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Раздел №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.

Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

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.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

2 класс (34 часа; 1 час в неделю)

Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

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

Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Раздел №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.

Раздел №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.).

3класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 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.

4класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 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.

Раздел № 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 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 эндшпиле.

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.).

Основные формы работы на занятии:

Индивидуальные групповые и коллективные (игровая деятельность).

Тематическое планирование 1 класс

№	тема	Количество часов	Планируемые результаты
	1. Шахматная доска	2	ориентироваться на шахматной доске. правильно помещать шахматную доску между партнерами; различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
1	Знакомство с шахматной доской	1	
2	Шахматная доска	1	
	2. Шахматные фигуры.	2	правильно расставлять фигуры перед игрой; знать местоположение фигуры на шахматном поле; уметь ходить данной фигурой в зависимости от ситуации на шахматном поле играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания. проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных ситуациях. умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности. Осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности
3	Знакомство с шахматными фигурами	1	
4	Знакомство с шахматными фигурами	1	
	3. Начальная расстановка фигур.	1	правильно помещать шахматную доску между партнерами; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; правильно расставлять фигуры перед игрой; знать местоположение фигуры на шахматном поле; организация самостоятельной деятельности обнаружение ошибок при выполнении учебных заданий, отбор способов их исправлений готовность конструктивно разрешать конфликты.
5	Начальное положение		
	4. Ходы и взятие фигур.	16	правильно помещать шахматную доску между партнерами; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; правильно расставлять фигуры перед игрой; знать местоположение фигуры на шахматном поле; знать взаимосвязь между фигурами на шахматном поле адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности. Осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.		
7	Ладья в игре.		
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		
9	Слон в игре.		
10	Ладья против слона.		
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.		
12	Ферзь в игре.		
13	Ферзь против ладьи и слона.		
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.		
15	Конь в игре.		
16	Конь против ферзя, ладьи слона.		
17	Знакомство с пешкой.		
18	Пешка в игре.		
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король.		
21	Король против других фигур.		
	5. Цель шахматной	9	рокировать;

	партии.		объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход. знать основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др защита, три стадии шахматной партии, развитие и др находить мат в один ход в любых задачах такого типа; → оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса; планировать, контролировать и оценивать действия соперников; → определять общую цель и пути её достижения; → решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале знать фазы шахматной партии о невозможности нахождения короля под шахом
22	Шах.		
23	Шах.		
24	Мат.		
25	Мат		
26	Ставим мат.		
27	Ставим мат.		
28	Ничья, пат.		
29	Рокировка.		
30	Рокировка.		
	6. Игра всеми фигурами из начального положения.	3	Освоить шахматную нотацию и умение записать шахматный ход записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи; участвовать в шахматных играх , говорить о своих впечатлениях, слушать одноклассников, соблюдать основные правила при игре в шахматы
31	Шахматная партия.		
32	Шахматная партия.		
33	Повторение программного материала.		

Тематическое планирование 2 класс

№	Название темы	Количество часов	Планируемые результаты
	<u>Повторение изученного материала.</u>	2	правильно расставлять фигуры перед игрой; знать местоположение фигуры на шахматном поле; уметь ходить данной фигурой в зависимости от ситуации на шахматном поле играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
1.	Повторение изученного материала.		
2.	Повторение изученного материала.		
	<u>1. Краткая история шахмат.</u>	1	
3.	Краткая история шахмат.		
	<u>2. Шахматная нотация.</u>		знать обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	2	
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.		
	<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>	4	повторить ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
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>4. Техника матования одинокого короля.</u>	4	матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.	
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>5. Достижение мата без жертвы материала</u>	3		Решать шахматные задачи на достижение мата; уметь ставить мат в два или три хода; развивать образное воображение
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>6. Шахматная комбинация.</u>	15		Решать шахматные задачи на достижение мата; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.			
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).		
	<u>Повторение программного материала</u>	3	Решать шахматные задачи и проводить элементарные комбинации
32.	Повторение программного материала		
33.	Повторение программного материала		
34.	Повторение программного материала		

Тематическое планирование 3 класс

№	Название темы	Количество часов	Планируемые результаты
	<u>Повторение изученного материала</u>		Решать шахматные задачи на достижение мата; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.
1	Повторение изученного материала.		
2	Игровая практика		
3	Повторение изученного материала.		
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).		
	<u>1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА</u>		Использовать вариативность в шахматном дебюте;
5	Двух- и трехходовые партии.		
6	Решение задания “Мат в 1 ход”		
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		решать шахматные задачи;
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.		проводить элементарные комбинации.
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
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		
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		
14	Решение заданий		
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур.		

	Темпы. Гамбиты.		
16	Решение задания “Выведи фигуру”..		
17	Наказание за несоблюдение принципа быстреего 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.		
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.		
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		
	<u>Повторение программного материала</u>		Решение шахматных задач
31	Повторение программного материала	4	Проведение шахматных турниров
32	Повторение программного материала		
33	Повторение программного материала		
34	Повторение программного материала		

Тематическое планирование 4 класс

№	Название темы	Количество часов	Планируемые результаты
	<u>Повторение изученного материала.</u>		уметь ориентироваться на шахматной доске понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем
1	Повторение изученного материала.		
2	Игровая практика		
3	Повторение изученного материала.		
	<u>1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ</u>		освоить основные тактические приемы; что означают термины: дебют,
4	Самые общие рекомендации о том, как		

	играть в миттельшпиле.		миттельшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля; решать задачи средней сложности
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.		
12	Решение заданий.		
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		
14	Решение заданий.		
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.		
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		
	<u>2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ</u>		Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила. правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте; освоят основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
21	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		
27	Пешка против короля. Когда пешка		

	проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		
28	Решение заданий		
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.		
30	Решение заданий		
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		
32	Решение заданий		
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.		
34	Повторение программного материала. Решение заданий		Решение шахматных задач средней сложности