

ЧОУ «Классическая Гимназия-пансион Свято-Алексиевской Пустыни  
памяти протоиерея Василия Лесняка»

Утверждено:

Директор Гимназии \_\_\_\_\_ Василенко С.А.

Приказ №\_63\_ от 31.08.2023 г.

Рабочая программа внеурочной деятельности

«Шахматы»

1-4 класс

на 2023 – 2024 учебный год

Программу составили учителя начальных классов:

Барышева Е.В.

Жукова Н.Г.

Новожилова Е.В.

Мамьянова М.А.

с. Новоалексеевка

<p>Основа составления рабочей программы</p>	<p>Программа разработана в соответствии с программой: И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2011, 40 с.)</p>
<p>Учебник</p>	<p>1) Учебник «Шахматы в школе» Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Первый год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 175 стр</p> <p>2) Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Второй год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 159 стр</p> <p>3) Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Третий год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 175 стр</p> <p>4) Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Четвёртый год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 175 стр</p>
<p>Количество часов в неделю</p>	<p>2ч.</p>

Количество часов в год	66 ч – 1кл, 68 ч – 2кл, 3 кл, 4 кл
------------------------	------------------------------------

## **Планируемые результаты освоения учебного предмета «Шахматы»**

### **В результате изучения данной программы, обучающиеся получают возможность формирования**

#### **Личностных результатов:**

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Метапредметных результатов :**

##### **Регулятивные УУД:**

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

### **Познавательные УУД:**

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

### **Коммуникативные УУД:**

- Донести свою позицию до других.
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

### **Предметные результаты:**

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту

своих фигур;

- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии
- Правила хода и взятия каждой из фигур
- лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,
- взятие на проходе,
- превращение пешки.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания

## Содержание учебного курса «Шахматы» 1 класс 66 часов

### 1. Шахматная доска (6 часов).

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Дидактические игры и задания "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

### 2. Начальное положение фигур (3 часа).

Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Дидактические игры и задания "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

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

### 3. Ходы и взятие фигур (17 часов).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение". Белополюсные и чернополюсные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми). "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их. "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на

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

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

#### **4. Основные принципы игры (7 часов).**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами. Основные ошибки в дебюте. Правила матования одинокого короля разными фигурами.

### **Содержание учебного предмета «Шахматы» 2 класс, 34 часа**

#### **1. Повторение. (9 часов).**

Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры

на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. "Защита контрольного поля". "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры. "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем. "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур. "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания "Шах или не шах".

## **2. Тактические приёмы и защиты (11 часов).**

Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика.

## **3. Основы дебюта (6 часов).**

Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».

## **4. Основы эндшпиля (3 часа).**

Правила игры в эндшпилье, реализация большего материального преимущества, игровая практика. Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические, игры и задания “Шах или мат”. Шах или мат черному королю? “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю. “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

## **5. Основы анализа шахматной партии (5 часов).**

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



## Содержание учебного предмета «Шахматы» 3 класс, 34 часа

### 1. Краткая история шахмат. (2 часа).

Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

### 2. Шахматные приёмы (14 часов).

Повторение изученных приёмов: связка, двойной удар, ловля фигуры, сквозной удар, двойной шах, открытый шах. Тактические приёмы: завлечение, отвлечение, уничтожение защиты, спёртый мат. Борьба за инициативу. Игровая практика. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”. Захвати центр”, “Выиграй фигуру”. “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”,

### 3. Основы дебюта (6 часов).

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

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

### 4. Основы пешечного эндшпиля(9 часов).

Правила игры в эндшпиле, а пешечном эндшпиле. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические, игры и задания “Шах или мат”. Шах или мат черному королю? “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю. “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

### 5. Повторение (3 часа).

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, 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.

## Содержание учебного предмета «Шахматы» 4 класс, 34 часа

### 1. Повторение (2 часа)

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

### 2. Основы дебюта (11 часов).

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру 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 “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

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

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

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

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

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

### 3. Основы миттельшпиля (10 часов).

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в 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.

### 4. Основы эндшпиля (9 часов).

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в 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. Ладейные эндшпили и ладейные окончания. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.

## 5. Повторение (2 часа)

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

### Тематическое планирование курса «Шахматы 1 класс»

№	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	3	4	5	6	7	8
1	<b>Шахматная доска</b>	10 часов	Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование	<b>Предметные результаты:</b> Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных	

2			Шахматная доска	белых и черных полей на шахматной доске.	фигур	
3			Горизонталь	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали.	<b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).  <b>Метапредметные результаты:</b> Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других.	
4		Вертикаль				
5		Диагональ				
6		Шахматная нотация				

				Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре		
7	<b>Начальное положение фигур</b>	<b>10 часов</b>	Шахматные фигуры в начальной позиции	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч"	<p><b>Предметные результаты:</b></p> <p>знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,</p> <p>уметь ориентироваться на шахматной доске</p> <p><b>Личностные результаты:</b></p> <p>В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p>	<b>Стартовая контрольная работа</b>
8			Шахматные фигуры в начальной позиции. <b>Стартовая контрольная работа</b>			
9			Шахматные фигуры в начальной позиции			

					<p>Регулятивные УУД:</p> <p>Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>Проговаривать последовательность действий.</p> <p>Познавательные УУД:</p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <p>Донести свою позицию до других.</p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).</li></ul>	
--	--	--	--	--	--	--

10	<b>Ходы и взятия</b>	<b>25 часов</b>	Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых".	<b>Предметные результаты:</b>  знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,  знать правила хода и взятия каждой фигурой;  различать диагональ, вертикаль, горизонталь;  уметь проводить элементарные комбинации;  уметь ориентироваться на шахматной доске		
11			Слон				
12			Слон				
13			Ферзь	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.			
14			Ферзь				
15			Конь <b>Контрольная работа</b>	Конь  Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых".  Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской		<b>Личностные результаты:</b>  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.  <b>Метапредметные результаты :</b>  Регулятивные УУД:  Определять и формулировать	<b>Контрольная работа</b>
16			Конь				

			<p>фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".</p> <p>Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры.</p> <p>Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь"</p>	<p>цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>Проговаривать последовательность действий.</p> <p>Учиться работать по предложенному учителем плану.</p> <p>Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.</p> <p>Познавательные УУД:</p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.</p> <p>Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <p>Донести свою позицию до других.</p>	
--	--	--	--	--	--



					<p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Учиться выполнять различные роли в группе.</li> </ul>	
17			Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	<b>Предметные результаты:</b> <p>знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,</p> <p>знать правила хода и взятия каждой фигурой;</p> <p>различать диагональ, вертикаль, горизонталь;</p> <p>уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p>уметь ориентироваться на шахматной доске</p> <b>Личностные результаты:</b> <p>В предложенных педагогом</p>	
18			Пешка. Превращение пешки			
19			Нападение			
20			Взятие. Взятие на проходе.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя		
21			Ценность фигур			
22			Шах и защита от шаха.	Место пешки в начальном положении.		
23			Мат.			

24			Пат – ничья. <b>Контрольная работа</b>	Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин"	ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	<b>Контрольная работа</b>
25			Рокировка.	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности"	<b>Метапредметные результаты :</b> Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы,	
				Открытый шах. Двойной шах. Дидактические		

				<p>задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах"</p> <p>Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат"</p> <p>Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат" Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка"</p>	<p>используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.</p> <p>Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p> <p>Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Учиться выполнять различные роли в группе.</li> </ul>	
26	<b>Основные принципы игры</b>	<b>20 часов</b>	Основные принципы игры в начале партии	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том,	<b>Предметные результаты:</b> уметь проводить элементарные комбинации; уметь планировать нападение	
27			Мат двумя ладьями одиночному королю			

28			Мат ферзём и ладьёй одинокому королю	как лучше начинать шахматную партию).	на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;	
29			Мат ферзём и королём одинокому королю	Дидактическая игра "Два хода"	уметь ориентироваться на шахматной доске, определять последовательность событий;	
30			Материальное преимущество	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения	<b>Личностные результаты:</b> 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.	
31			Нарушение основных принципов игры в начале партии. <b>Контрольная работа за год</b>	Матование одинокого короля различными фигурами.		<b>Контрольная работа за год</b>
32			Запись шахматной партии.	Демонстрация коротких партий. Правила шахматного этикета, дебютные ошибки.	<b>Метапредметные результаты :</b> Регулятивные УУД: Проговаривать последовательность действий.	
33			Партии – миниатюры. Шахматный этикет		Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного. Познавательные УУД:	

					<p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
--	--	--	--	--	---	--

№	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	3	4	5	6	7	8
1	<b>Повторение</b>	10 часов	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и выдающиеся шахматисты мира.	Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "Кратчайший путь". За минимальное	<b>Предметные результаты:</b> Приобрести знания из истории развития шахмат. Представление о роли шахмат в мире. Знать шахматные фигуры и их ходы. Уметь защитить короля.  <b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.  <b>Метапредметные результаты:</b> <b>Регулятивные УУД:</b> Определять и	
2			Проект «Выдающиеся шахматисты мира»			
3			Шахматные фигуры.			
4			Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него.			
5			Рокировка.			
6			Мат. Пат.			
7			Мат в один ход. Мат одинокому королю королём и ладьёй.			

8			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? <b>Контрольная работа за 1 четверть.</b>	число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.	формулировать цель деятельности с помощью учителя.	<b>Контрольная работа за 1 четверть.</b>
9			Игровая практика	<p>"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. "Защита контрольного поля". "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</p>	<p>Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	

				<p>"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.</p> <p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p>		
--	--	--	--	--	--	--



				Дидактические игры и задания "Шах или не шах".		
10	<b>Тактические приёмы и защиты</b>	20 часов	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры	Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика	<p><b>Предметные результаты:</b> знать тактические приёмы, способы защиты, умение поставить мат и защититься от мата.</p> <p><b>Личностные результаты:</b></p> <p>Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <p>Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>Проговаривать</p>	
11			Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение.			
12			Тактический приём «двойной удар» Тест «Защиты»			
13			Тактический приём «связка»			
14			Тактический приём «ловля фигуры»			
15			Тактический приём «сквозной удар» <b>Контрольная работа за 1 полугодие</b>			
						<b>Контрольная работа за 1 полугодие</b>

16			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика		<p>последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
17			Тактический приём «открытый шах»			
18			Тактический приём «двойной удар»			
19			Мат на последней			

			горизонтали			
20			Игровая практика			
21	<b>Основы игры в дебюте</b>	16 часов	Дебютные ловушки	Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».	<b>Предметные результаты:</b> Знать правила игры в дебюте, дебютные ошибки, типичные комбинации в дебюте  <b>Личностные результаты:</b>  Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.  <b>Метапредметные результаты:</b>  <b>Регулятивные УУД:</b>  Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.  Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно	
22			Дебютные ошибки			
23			Атака на короля			
24			Атака на короля			
25			Типичные комбинации в дебюте. <b>Контрольная работа за 3 четверть</b>			
26	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика					

					<p>учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

27	<b>Основы эндшпиля</b>	7	Реализация большого материального преимущества	<p>Правила игры в эндшпиле, реализация большого материального преимущества, игровая практика.</p> <p>Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”.</p> <p>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</p> <p>Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.</p>	<p><b>Предметные результаты:</b> уметь играть в эндшпиле, знать правила игры в эндшпиле</p> <p><b>Личностные результаты:</b></p> <p>Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p>	
28			План игры в эндшпиле		<p><b>Метапредметные результаты:</b></p>	
29			Реализация преимущества в конце шахматной партии		<p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <p>Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать</p>	

			<p>Дидактические, игры и задания “Шах или мат”. Шах или мат черному королю? “Мат или пат”.</p> <p>Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.</p> <p>“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю. “На крайнюю линию”.</p> <p>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.</p> <p>“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей</p>	<p>новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
--	--	--	--	--	--

				для отхода.		
30	<b>Основы анализа шахматной партии</b>	15 часов	Основы анализа шахматной партии	Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.	<b>Предметные результаты:</b> уметь анализировать шахматную партию, повторить правила игры в дебюте  <b>Личностные результаты:</b>  Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.  <b>Метапредметные результаты:</b>  <b>Регулятивные УУД:</b>  Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.  Проговаривать последовательность действий. Планировать,	<b>Контрольная работа за год</b>
31			Тактические приёмы			
32			Правила разыгрывания дебюта. <b>Контрольная работа за год</b>			
33			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика			
34			Шахматный праздник. Игровая практика			

					<p>контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
--	--	--	--	--	---	--



**Тематическое планирование курса «Шахматы 3 класс»**

№	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	3	4	5	6	7	8
1	<b>Краткая история шахматных соревнований.</b>	<b>5 часов.</b>	Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.	Знакомство с историей возникновения соревнований по шахматам.	<p><b>Предметные результаты:</b> Уметь различать разные системы проведения шахматных соревнований.</p> <p><b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>Проговаривать</p>	
2			Ходы фигур	<p>Правила проведения соревнований.</p> <p>Шахматная нотация, ходы фигур</p>		

					<p>последовательность действий.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и следовать им.</p>	
3	<b>Тактические приёмы</b>	<b>20 часов</b>	Тактический приём «Связка», «Сквозной удар»	<p>Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки,</p>	<b>Предметные результаты:</b>	<p>Уметь ставить мат, используя тему отвлечения, завлечения, блокировки, тему прикрытия, освобождения пространства, превращения пешки. Уметь ставить мат, используя тему освобождения пространства, превращения пешки</p> <p>Знать, как построить</p>
4			Тактический приём «Двойной удар», «Ловля фигуры»			
5			Тактический приём «Двойной шах», «Открытый шах»			
6			Тактический приём «Завлечение». Тест			

			«Тактические приёмы»	освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	патовую комбинацию	
7			Тактический приём «Отвлечение»		<b>Личностные результаты:</b>	
8			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? <b>Контрольная работа.</b>	Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.	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.	<b>Контрольная работа за 1 четверть</b>
9		Тактический приём «Уничтожение защиты»	“Сделай ничью”.			
10			Тактический приём «Спёртый мат»	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	<b>Метапредметные результаты:</b>	
11			Тактический приём «Блокировка»	Комбинации для достижения ничьей	<b>Регулятивные УУД:</b>	
12			Тактический приём «Освобождение пространства»	(комбинации на вечный шах, патовые комбинации, освобождение пространства, блокировка, спёртый мат).	Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.  Проговаривать последовательность действий.	
13			Сочетания тактических приёмов. Тест «Тактические приёмы»		Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку	
14			Сочетания тактических приёмов.			

15			Борьба за инициативу. <b>Контрольная работа.</b>	Дидактические игры и задания. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса	деятельности товарищей. <b>Познавательные УУД:</b> Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.  Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. <b>Коммуникативные УУД:</b> Донести свою позицию до других.  Слушать и понимать речь других	<b>Контрольная работа за 1 полугодие</b>
16			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?			
17	<b>Основы дебюта</b>	<b>16 часов</b>	Атака на neroкировавшегося короля	Атака, дебют, безопасность короля. Рокировка, правила дебюта, развитие фигур, решение шахматных задач.  План игры, нахождение своих ошибок и ошибок соперника. Разбор	<b>Предметные результаты:</b>  Знать правила дебюта, комбинации в дебюте, находить ошибки в шахматной партии  <b>Личностные результаты:</b>  В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для	
18			Атака на neroкировавшегося короля			
19			Типичные комбинации в дебюте.			
20			Типичные комбинации в дебюте.			

21			Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план	шахматных партий.	всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	
22			Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план. Тест «Комбинации в дебюте»		<p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <p>Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и</p>	

					поведения в школе и следовать им.	
23	<b>Основы пешечного эндшпиля</b>	20 часов	Проходная пешка, правило квадрата	Эндшпиль – конец шахматной партии, пешечные окончания, проходная пешка, отсталая пешка, сдвоенные пешки, правило квадрата, отталкивание плечом.	<b>Предметные результаты:</b> Уметь ставить мат, используя тему правило квадрата, отталкивание плечом, пешечные окончания.  Знать, как построить патовую комбинацию	
24			Крайняя пешка, «отталкивание плечом»			
25			Борьба за инициативу. <b>Контрольная работа за 3 четверть</b>			<b>Контрольная работа за 3 четверть</b>
26			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?			Разбор шахматных ситуаций и задач.  Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
27			Оппозиция и ключевые	Ключевые поля,	<b>Метапредметные</b>	

			поля	сильнейшая и слабая сторона, крайняя пешка, позиция совместного цугцванга, связанные пешки, правило блуждающего квадрата. Решение шахматных ситуаций и задач.	<p><b>результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <p>Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>Проговаривать последовательность действий.</p> <p>Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Донести свою позицию до других.</p>	
28			Король с пешкой против короля с пешкой			
29			Король против пешек, правило блуждающего квадрата			
30			Король против пешек, правило блуждающего квадрата			
31			Ферзь против пешки	<p>Дидактические игры.</p> <p>Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса</p>		

					Слушать и понимать речь других	
32	<b>Повторение</b>	<b>7 часов</b>	Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира  <b>Контрольная работа за год</b>	Разбор партий В. Крамник – Д. Садвакасов, В. Ананд – М. Карлсен. Решение шахматных комбинаций	<b>Предметные результаты:</b> Знать запись партии из начального положения и из игрового, ценность шахматной фигуры  <b>Личностные результаты:</b> В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, делать выбор, как поступить.  <b>Метапредметные результаты:</b> Регулятивные УУД:  Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.  Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.  Познавательные УУД:  Перерабатывать	<b>Контрольная работа за год</b>
33			Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира.			
34			Повторение программного материала. Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?			



					<p>полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

**Тематическое планирование курса «Шахматы 4 класс»**

№	Учебная неделя	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>1 четверть – 9 часов</b>							
1	1 неделя	<b>Повторение</b>	<b>2 часа</b>	История появления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России.	История появления шахмат на Руси. Роль шахматной игры в современном обществе.  Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	<b>Предметные результаты:</b>  Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур  <b>Личностные результаты:</b>  В предложенных педагогом ситуациях общения и	
2	2 неделя			Практика матования одинокого короля			

					<p>Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии</p>	<p>сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p>Регулятивные УУД:</p> <p>Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>Проговаривать последовательность действий.</p> <p>Познавательные УУД:</p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о</p>	
--	--	--	--	--	---	--	--

						правилах общения и поведения в школе и следовать им.	
3	3 неделя	<b>Основы дебюта</b>	<b>11 часов</b>	Основные принципы игры в дебюте. Тест по теме «Повторение».	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	<b>Предметные результаты:</b> Знать правила дебюта, виды дебюта. Связка в дебюте.  <b>Личностные результаты:</b> В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, делать выбор, как поступить.	
4	4 неделя			Перевес в развитии фигур. Шотландский дебют.			
5	5 неделя			Атака на короля. Шотландский дебют.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		
6	6 неделя			Перевес в пространстве. Итальянский дебют.	Детский мат. Защита. Контроль центра с помощью фигур		
7	7 неделя			Оценка позиции. Итальянский дебют.	Решение заданий.		
8	8 неделя			План игры. <b>Контрольная работа за 1 четверть.</b>	Вариации на тему детского мата. Угрозы быстрого мата в дебюте		<b>Контрольная работа за 1 четверть.</b>
9	9 неделя			Выбор хода.	Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.		

				Дебют Рети.	Решение заданий.		
<b>2 четверть – 7 часов</b>							
10	10 неделя			Открытые дебюты. Дебют Рети.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур.  Контролировать центр фигур до появления чёрных.  Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	<b>Метапредметные результаты:</b>  <b>Регулятивные УУД:</b>  Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.  Проговаривать последовательность действий.  <b>Познавательные УУД:</b>  Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.  <b>Коммуникативные УУД:</b>  Донести свою позицию до других.  Слушать и понимать речь других.	
11	11 неделя			Полуоткрытые дебюты. Испанский дебют.			
12	12 неделя			Закрытые дебюты. Испанский дебют.			
13	13 неделя			Гамбиты. <b>Проверочная работа</b> «Виды дебютов».			

14	14 неделя	<b>Основы миттельшпиля</b>	<b>10 часов</b>	Тактический приём «мельница»	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилю. Тактические приёмы. Связка в миттельшпилю. Двойной удар	<b>Предметные результаты</b>  Уметь ставить мат в два хода в дебюте, в миттельшпилю. Тактические приёмы миттельшпиля.  <b>Личностные результаты:</b>  Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве.  В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	<b>Контрольная работа за 1 полугодие</b>
15	15 неделя			Тактический приём «перекрытие»  <b>Контрольная работа за 1 полугодие</b>			
16	16 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?			
<b>3 четверть – 10 часов</b>							
17	17			Тактический приём	Достижение мата	<b>Метапредметные</b>	

	неделя			«рентген»			
18	18 неделя			Открытое нападение.	<p>путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).          Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.          Шахматные комбинации, ведущие к двойному шаху, открытому шаху.          Двойной удар.          Открытое нападение в шахматах.</p> <p>Разбор защиты двух коней, голландской, сицилианской, новоиндийской защите</p>	<p><b>результататы:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <p>Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>Проговаривать последовательность действий.</p> <p>Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.</p> <p>Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Донести свою позицию</p>	
19	19 неделя			Открытый шах. Двойной шах.			
20	20 неделя			Темы комбинаций и сочетание тактических приёмов.			
21	21 неделя			Патовые комбинации и комбинации на вечный шах.			
22	22 неделя			Анализ шахматной партии: выбери ход. Решение заданий. «Сделай ничью».			
23	23 неделя			Решение заданий. Игровая практика. Тест «Основы миттельшпиля»			

						до других. Слушать и понимать речь других.	
24	24 неделя	<b>Основы эндшпиля</b>	<b>9 часов</b>	Игра в эндшпиле.	Ладейные эндшпили и ладейные окончания. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.  Дидактическое задание «Сделай ничью», «объяви мат в 1 ход, в 2 хода, в 3 хода».	<b>Предметные результаты:</b>  Уметь ставить мат, используя тему освобождения пространства, превращения пешки  Знать, как построить патовую комбинацию  <b>Личностные результаты:</b>  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.	
25	25 неделя			Патовые комбинации. <b>Контрольная работа за 3 четверть</b>			<b>Контрольная работа за 3 четверть</b>
26	26 неделя			Решение заданий. Игровая практика			
<b>4 четверть – 8 часов</b>							



27	27 неделя			Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королём против ладьи и короля.	Метод защиты Филадельфии, рассмотрение различных ладейных окончаний. Знакомство с линейным матом, позицией Лусены, отработка техники матования одинокого короля. Дидактические задания: «Поставь мат в 1 ход, 2 хода, 3 хода», «Куда отступить королём?», «Путь к ничьей».	<b>Метапредметные результаты:</b>  <b>Регулятивные УУД:</b>  Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.  Проговаривать последовательность действий.  Учиться работать по предложенному учителем плану.  Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.  Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.  <b>Познавательные УУД:</b>  Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.	
28	28 неделя		Пешка против короля.				
29	29 неделя		Линейный мат.				
30	30 неделя		Простейшие легкофигурные окончания: мат двумя слонами одинокому королю.				
31	31 неделя		Простейшие легкофигурные окончания: мат конём и слоном одинокому королю				
32	32 неделя		Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?  <b>Контрольная работа за год</b>	<b>Контрольная работа за год</b>			

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

					программа.	<p>В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества делать выбор, как поступить.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <p>Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>Слушать и понимать речь других.</p>	
--	--	--	--	--	------------	---	--

