

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ**

**Ярославская область Ростовский МР**

**муниципальное общеобразовательное учреждение**

**МОУ Марковская ООШ**

**УТВЕРЖДЕНО**

директор МОУ  
Марковской школы

---

Оралова Ирина Викторовна  
№ приказа 155/1/01.10  
от «30» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по внеурочной деятельности

«Шахматы»

*(направление: учение с увлечением)*

для обучающихся 1-4 классов

## Пояснительная записка

### Цель программы:

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

### Задачи:

#### Обучающие:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;
- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- овладение навыками игры в шахматы.

#### Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

#### Воспитательные:

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

## Общая характеристика курса

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

## **2. Содержание курса «Шахматы, первый год».**

### **I. Шахматная доска.**

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

#### **Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

### **II. Шахматные фигуры.**

Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

*«Волшебный мешочек».* В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

*«Угадай-ка».* Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«*Секретная фигура*». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«*Что общего?*». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«*Большая и маленькая*». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«*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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

### **III. Начальная расстановка фигур.**

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией/

Дидактические игры и игровые задания.

«*Мешочек*». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«*Да или нет?*». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«*Не зевай!*». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

### **IV. Ходы и взятие фигур. (основная тема учебного курса)**

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

**Дидактические игры и игровые задания.**

«*Игра на уничтожение*» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

*«Защита контрольного поля»*. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

*«Атака неприятельской фигуры»*. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

*«Двойной удар»*. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

*«Взятие»*. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

*«Защита»*. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

## **V. Цель шахматной партии.**

Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

## **Дидактические игры и игровые задания.**

*«Шах или не шах»*. Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

*«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

*«Мат в один ход»*. Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

*«Рокировка»*. Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

## **VI. Игра всеми фигурами из начального положения.**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как

начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

### **Дидактические игры и игровые задания.**

«*Два хода*». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

## **VII. Обобщение.**

Повторение основных вопросов курса

### **Содержание курса «Шахматы, второй год».**

#### **I. Краткая история шахмат.**

Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.

Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.

#### **II. Шахматная нотация.**

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

#### **Дидактические игры и игровые задания.**

«*Назови вертикаль*». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«*Назови горизонталь*». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«*Назови диагональ*». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«*Какого цвета поле?*». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«*Кто быстрее*». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«*Вижу цель*». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«*Диагональ*». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

#### **III. Ценность шахматных фигур.**

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение

материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

#### **Дидактические игры и игровые 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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«*Выигрши материала*». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«*Защита*». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

#### **IV. Техника матования одинокого короля.**

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

#### **Дидактические игры и игровые 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*». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«*В угол*». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«*Ограниченный король*». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

#### **V. Достижение мата без жертвы материала.**

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода.

#### **Дидактические игры и игровые 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.

#### **VI. Обобщение.**

Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

### **Содержание курса «Шахматы, третий год».**

#### **I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.**

Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.

## **II. Основы дебюта.**

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.

### **Дидактические задания.**

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход не рокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать

сдвоения пешек.

*«Сдвой противнику пешки»*. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю.

### **III. Основы миттельшпилю.**

Правила миттельшпилю. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилю. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

#### **Дидактические задания.**

*«Выигрши материала»*. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

*«Мат в три хода»*. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

### **IV. Основы эндшпилю.**

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпилю.

#### **Дидактические задания.**

*«Мат в два хода»*. Белые начинают и дают мат в два хода.

*«Мат в три хода»*. Белые начинают и дают мат в три хода.

*«Выигрши фигуры»*. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

*«Квадрат»*. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

*«Проведи пешку в ферзи»*. Требуется провести пешку в ферзи.

*«Выигрши или ничья?»*. 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 нужно добиться ничьей.

### **V. Обобщение.**

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

## **Содержание курса «Шахматы, четвертый год».**

### **I. Шахматная партия.**

Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

## **II. Анализ и оценка позиции.**

Правила игры в миттельшпиле. Элементы оценки позиции. Практическое занятие. Решение задач.

### **Дидактические игры и игровые задания.**

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

## **III. Шахматная комбинация.**

Понятие о шахматной комбинации. Пути поиска комбинации. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема блокировки. Тема связки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Тема «батареи». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема перекрытия. Тема освобождения пространства. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

### **Дидактические игры и игровые задания.**

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

## **IV. Обобщение.**

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

### **3. Планируемые результаты освоения учебного предмета**

Личностные результаты	– формирование чувства гордости за свою Родину, формирование ценностей многонационального российского общества; – формирование 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 представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; – формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств; – развитие этических качеств, доброжелательности
-----------------------	--

	<p>и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;</li> <li>– формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни</li> </ul>
<p>Метапредметные результаты:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;</li> <li>– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;</li> <li>– формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;</li> <li>– определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;</li> <li>– готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;</li> <li>– овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.</li> </ul>
<p>Предметные результаты:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;</li> <li>– овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);</li> </ul>

	<p>– взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;</p> <p>– выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;</p> <p>-развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.</p>
--	--

#### 4. Календарно-тематическое планирование по «Шахматам» в 1 классе

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата
			План
<b>I раздел «Шахматная доска»</b>			
1	Вводное занятие		
2	Шахматная доска. Белые и черные поля	1	
3	Шахматная доска. Горизонталь	1	
4	Шахматная доска. Вертикаль	1	
5	Шахматная доска. Диагональ	1	
6	Фланги и центр.	1	
<b>II раздел «Начальная расстановка фигур»</b>			
7	Начальная позиция	1	
8	Расстановка фигур перед шахматной партией	1	
<b>III раздел «Шахматные фигуры»,</b>			
9	Тяжелые и легкие фигуры	1	
10	Ладья	1	
11	Слон	1	
12	Взаимная ценность фигур. Ладья против слона	1	
13	Ферзь	1	
14	Ферзь против ладьи и слона	1	
15	Король	1	

16	Король против других фигур	1	
17	Поле под ударом	1	
	Конь		
18		1	
19	Конь	1	
20	Конь против других фигур	1	
21	Пешка. Место пешки в начальном положении	1	
22	Превращение пешки	1	
23	Король и пешка против коня	1	
24	Ударная сила фигур. Ценность фигур	1	
<b>IV раздел «Цель и результат шахматной партии»</b>			
25	Шах.	1	
26	Ставим шах. «Умный шах»	1	
27	Мат.	1	
28	Мат в один ход.	1	
29	Пат. Рокировка	1	
30	Шахматная партия	1	
31-33	Игра всеми фигурами. Итоговый урок	3	

**Итого: 33 часа.**

**Календарно-тематическое планирование по «Шахматам» в 2 классе**

№ п/п	Тема	Количество часов	Дата
1-2.	Вводное занятие	2	

3-8.	Повторение пройденного материала	6	
9-12.	Краткая история шахмат	4	
13-18.	Шахматная нотация	6	
19-26.	Ценность шахматных фигур	8	
27-34.	Техника матования одинокого короля	8	
35-36	Достижения мата без жертвы и материала	2	
37-38	Достижения мата без жертвы и материала	2	
39-46.	Шахматная комбинация	8	
47-48	Повторение материала	2	
49-54.	Шахматная комбинация	6	
55-58.	Повторение материала	4	
59-68	Шахматная комбинация	10	

**Итого: 68 часа.**

**Календарно-тематическое планирование по «Шахматам» в 3 классе**

№ п\п	Тема	Количество часов	Дата
1-2.	Вводное занятие	2	
3-6.	Повторение пройденного материала	4	
7-12.	Три стадии шахматной партии	6	
13-18.	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии.	6	
19-22.	Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	4	
23-30.	Игра «на мат» с первых ходов партии. <i>Детский</i> мат. Защита.	8	
31-32	Основы дебюта. Защита.	2	
33-34	Основы дебюта. Защита.	2	

35-38.	Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур.	4	
39-42.	Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития фигур.	4	
43-46.	Основы дебюта. Борьба за центр.	4	
47-50.	Принципы игры в дебюте. Рокировка. Правила рокировки.	4	
51-52	Принципы игры в дебюте. Рокировка. Правила рокировки.	2	
53-54	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение.	2	
55-58.	Основы дебюта. Связка в дебюте.	4	
59-68	Основы миттельшпиля.  <b>Итого: 68 часа.</b>	10	

### Календарно-тематическое планирование по «Шахматам» в 4 классе

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата
<b>1-2.</b>	Вводное занятие	2	
<b>3-8.</b>	Повторение пройденного материала	6	
<b>9-12.</b>	Виды преимущества в шахматах.	4	
<b>13-14.</b>	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи	2	
<b>15-16.</b>	Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона. Ладья против коня	2	
<b>17-18</b>	Основы эндшпиля. Матование двумя слонами. Матование слоном и конем.	2	
<b>19-20</b>	Основы эндшпиля. Матование двумя слонами. Матование слоном и конем.	2	
<b>21-24.</b>	Анализ и оценка позиции. Практическое занятие.	4	

25-28.	Пути поиска комбинации.		4	
29-32.	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <i>отвлечения</i> .		4	
33-34	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <i>отвлечения</i> .		2	
35-38.	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <i>завлечения</i> .		4	
39-42.	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <i>блокировки</i> .		4	
43-46.	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <i>связки</i> .		4	
47-50.	Шахматная комбинация. Тема <i>разрушения королевского прикрытия</i> .		4	
51-52.	Шахматная комбинация. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.		2	
53-56.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.		4	
57-60	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации.		4	
61-68.	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.		8	
<b>Итого: 68 часа</b>				

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
 МАРКОВСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА, Оралова  
 Ирина Викторовна, ДИРЕКТОР

26.09.24 15:03 (MSK)

Сертификат D89263D247B75808B031E0758DFBD812