

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Удмуртской Республики
Администрация муниципального образования
"Муниципальный округ Вавожский район Удмуртской Республики"
МОУ "Каменноключинская ООШ"

Принята на педагогическом совете
Протокол № 8
от 26 августа 2024 г

Утверждена
Приказ № 106-ОД
от 02 августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Факультативного курса

«Шахматы»

для обучающихся 1-4 классов
на 2024-2025 учебный год

Составитель: Поздеев Николай Егорович
учитель физической культуры

2024 г

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 предмета, курса.

Содержание учебного предмета «Шахматы» 1 класс 33 часа

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". Белопольные и чернопольные 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 эндшпиль, 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. "Выиграш

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 атаку 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 нерокированному королю”, “Поставь

детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход. “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру. “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько). “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоода”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

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

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

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

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

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

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»

№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия
1.	Шахматная доска	6	1	7-
2.	Начальное положение фигур	3	-1	2
3.	Ходы и взятия	17	-1	16
4.	Основные принципы игры	8	1	7
6.	ИТОГО	33	4	29

Поурочное планирование

№	Учебная неделя	Тема урока	Количество часов	
			Контрольная работа	Практическая работа
1	2	5	Контрольная работа	Практическая работа
1 четверть – 9 часов				
1	1 неделя	Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат.		1
2	2 неделя	Шахматная доска		1
3	3 неделя	Горизонталь		1
4	4 неделя	Вертикаль		1
5	5 неделя	Диагональ		1
6	6 неделя	Шахматная нотация		1
7	7 неделя	Шахматные фигуры в начальной позиции		1
8	8 неделя	Шахматные фигуры в начальной позиции. Стартовая контрольная работа	Стартовая контрольная работа	
9	9 неделя	Шахматные фигуры в начальной позиции		1
2 четверть – 7 часов				
10	10 неделя	Ладья		1
11	11 неделя	Слон		1
12	12 неделя	Слон		1
13	13 неделя	Ферзь		1
14	14 неделя	Ферзь		1
15	15 неделя	Конь Контрольная работа	Контрольная работа	
16	16 неделя	Конь		1
3 четверть – 9 часов				
17	17 неделя	Король		1
18	18 неделя	Пешка. Превращение пешки		1
19	19 неделя	Нападение		1
20	20 неделя	Взятие. Взятие на проходе.		1
21	21 неделя	Ценность фигур		1
22	22 неделя	Шах и защита от шаха.		1
23	23 неделя	Мат.		1
24	24 неделя	Пат – ничья. Контрольная работа	Контрольная работа	
25	25 неделя	Рокировка.		1

4 четверть – 8 часов				
26	26 неделя	Основные принципы игры в начале партии		1
27	27 неделя	Мат двумя ладьями одинокому королю		1
28	28 неделя	Мат ферзём и ладьёй одинокому королю		1
29	29 неделя	Мат ферзём и королём одинокому королю		1
30	30 неделя	Материальное преимущество		1
31	31 неделя	Нарушение основных принципов игры в начале партии. Контрольная работа за год	Контрольная работа за год	
32	32 неделя	Запись шахматной партии.		1
33	33 неделя	Партии – миниатюры. Шахматный этикет		1

Тематическое планирование курса «Шахматы 2 класс»

№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия
1.	Повторение	9	1	
2.	Тактические приёмы и защиты	11	1	
3.	Основы игры в дебюте	6	1	
4.	Основы эндшпиля	1	1	
5	Основы анализа шахматной партии	7		
		34	4	30

Поурочное планирование

№	Учебная неделя	Тема урока	Количество часов	
			Контрольная работа	Практическая работа
1	2	5		
1 четверть – 9 часов				
1	1 неделя	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и		1

		выдающиеся шахматисты мира.		
2	2 неделя	Проект «Выдающиеся шахматисты мира»		1
3	3 неделя	Шахматные фигуры.		1
4	4 неделя	Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него.		1
5	5 неделя	Рокировка.		1
6	6 неделя	Мат. Пат.		1
7	7 неделя	Мат в один ход. Мат одинокому королю королём и ладьёй.		1
8	8 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Контрольная работа за 1 четверть.	
9	9 неделя	Игровая практика		1
2 четверть – 7 часов				1
10	10 неделя	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры		1
11	11 неделя	Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение.		1
12	12 неделя	Тактический приём «двойной удар» Тест «Защиты»		1
13	13 неделя	Тактический приём «связка»		1
14	14 неделя	Тактический приём «ловля фигуры»		1
15	15 неделя	Тактический приём «сквозной удар»	Контрольная работа за 1 полугодие	
16	16 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика		1
3 четверть – 10 часов				1
17	17 неделя	Тактический приём «открытый шах»		1
18	18 неделя	Тактический приём «двойной удар»		1
19	19 неделя	Мат на последней горизонтали		1
20	20 неделя	Игровая практика		1
21	21 неделя	Дебютные ловушки		1
22	22 неделя	Дебютные ошибки		1
23	23 неделя	Атака на короля		1
24	24 неделя	Атака на короля		1

25	25 неделя	Типичные комбинации в дебюте.	Контрольная работа за 3 четверть	
26	26 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика		1
4 четверть – 8 часов				
27	27 неделя	Реализация большого материального преимущества		1
28	28 неделя	План игры в эндшпиле		1
29	29 неделя	Реализация преимущества в конце шахматной партии		1
30	30 неделя	Основы анализа шахматной партии		1
31	31 неделя	Тактические приёмы		1
32	32 неделя	Правила разыгрывания дебюта.	Контрольная работа за год	
33	33 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика		1
34	34 неделя	Шахматный праздник. Игровая практика		1

Тематическое планирование курса «Шахматы 3 класс»

№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия
1.	Краткая история шахматных соревнований.	2	1	
2.	Тактические приёмы	14	1	
3.	Основы дебюта	6	1	

4.	Основы пешечного эндшпиля	9	1	
5	Повторение	3		
		34	4	30

Поурочное планирование

№	Учебная неделя	Тема урока	Количество часов	
			Контрольные работы	Практические работы
1	2	5		
1 четверть – 9 часов				1
1	1 неделя	Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.		1
2	2 неделя	Ходы фигур		1
3	3 неделя	Тактический приём «Связка», «Сквозной удар»		1
4	4 неделя	Тактический приём «Двойной удар», «Ловля фигуры»		1
5	5 неделя	Тактический приём «Двойной шах», «Открытый шах»		1
6	6 неделя	Тактический приём «Завлечение». Тест «Тактические приёмы»		1
7	7 неделя	Тактический приём «Отвлечение»		1
8	8 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Контрольная работа за 1 четверть	
9	9 неделя	Тактический приём «Уничтожение защиты»		1
2 четверть – 7 часов				
10	10 неделя	Тактический приём «Спёртый мат»		1
11	11 неделя	Тактический приём «Блокировка»		1
12	12 неделя	Тактический приём «Освобождение пространства»		1
13	13 неделя	Сочетания тактических приёмов. Тест «Тактические приёмы»		1

14	14 неделя	Сочетания тактических приёмов.		1
15	15 неделя	Борьба за инициативу.	Контрольная работа за 1 полугодие	
16	16 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		1
3 четверть – 10 часов				1
17	17 неделя	Атака на neroкировавшегося короля		1
18	18 неделя	Атака на neroкировавшегося короля		1
19	19 неделя	Типичные комбинации в дебюте.		1
20	20 неделя	Типичные комбинации в дебюте.		1
21	21 неделя	Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план		1
22	22 неделя	Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план. Тест «Комбинации в дебюте»		1
23	23 неделя	Проходная пешка, правило квадрата		1
24	24 неделя	Крайняя пешка, «отталкивание плечом»		1
25	25 неделя	Борьба за инициативу.	Контрольная работа за 3 четверть	
26	26 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		1
4 четверть – 8 часов				
27	27 неделя	Оппозиция и ключевые поля		1
28	28 неделя	Король с пешкой против короля с пешкой		1
29	29 неделя	Король против пешек, правило блуждающего квадрата		1
30	30 неделя	Король против пешек, правило блуждающего квадрата		1

31	31 неделя	Ферзь против пешки		
32	32 неделя	Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира	Контрольная работа за год	
33	33 неделя	Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира.		1
34	34 неделя	Повторение программного материала. Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		1

Тематическое планирование курса «Шахматы 4 класс»

№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия
1.	Повторение	2	1	
2.	Основы дебюта	11	1	
3.	Основы миттельшпиля	10	1	
4.	Основы эндшпиля	9	1	
5	Повторение	2		
		34	4	30

Поурочное планирование

№	Учебная неделя	Тема урока	Количество часов	
1	2	5	Контрольная работа	Практическая работа
1 четверть – 9 часов				
1	1 неделя	История появления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России.		1
2	2 неделя	Практика матования одинокого короля		1
3	3 неделя	Основные принципы игры в дебюте. Тест по теме «Повторение».		1
4	4 неделя	Перевес в развитии фигур. Шотландский дебют.		1
5	5 неделя	Атака на короля.		1

		Шотландский дебют.		
6	6 неделя	Перевес в пространстве. Итальянский дебют.		1
7	7 неделя	Оценка позиции. Итальянский дебют.		1
8	8 неделя	План игры.	Контрольная работа за 1 четверть.	
9	9 неделя	Выбор хода. Дебют Рети.		1
2 четверть – 7 часов				
10	10 неделя	Открытые дебюты. Дебют Рети.		1
11	11 неделя	Полуоткрытые дебюты. Испанский дебют.		1
12	12 неделя	Закрытые дебюты. Испанский дебют.		1
13	13 неделя	Гамбиты. «Виды дебютов».		Проверочная работа
14	14 неделя	Тактический приём «мельница»		1
15	15 неделя	Тактический приём «перекрытие»	Контрольная работа за 1 полугодие	
16	16 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?		1
3 четверть – 10 часов				
17	17 неделя	Тактический приём «рентген»		1
18	18 неделя	Открытое нападение.		1
19	19 неделя	Открытый шах. Двойной шах.		1
20	20 неделя	Темы комбинаций и сочетание тактических приёмов.		1
21	21 неделя	Патовые комбинации и комбинации на вечный шах.		1
22	22 неделя	Анализ шахматной партии: выбери ход. Решение заданий. «Сделай ничью».		1
23	23 неделя	Решение заданий. Игровая практика. Тест «Основы миттельшпиля»		1
24	24 неделя	Игра в эндшпиле.		1

25	25 неделя	Патовые комбинации.	Контрольная работа за 3 четверть	
26	26 неделя	Решение заданий. Игровая практика		1
4 четверть – 8 часов				
27	27 неделя	Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королём против ладьи и короля.		1
28	28 неделя	Пешка против короля.		1
29	29 неделя	Линейный мат.		1
30	30 неделя	Простейшие легкофигурные окончания: мат двумя слонами одиночному королю.		1
31	31 неделя	Простейшие легкофигурные окончания: мат конём и слоном одиночному королю		1
32	32 неделя	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Контрольная работа за год	
33	33 неделя	Роль шахмат в жизни человека. Как стать сильным шахматистом.		1
34	34 неделя	Шахматный праздник		1