

**МИНИСТРЕСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Департамент образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа-Югры

Департамент образования администрации города Нефтеюганска

**СОГЛАСОВАНО:**

Руководитель методического  
объединения учителей начальных  
классов Л.В. Данилова

Протокол №1 от «25» августа 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО:**

Директор муниципального  
бюджетного общеобразовательного  
учреждения «Школа развития № 24»  
Н.Н. Кривошеева

Приказ №505 от «30» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
курса внеурочной деятельности  
«Шахматы»  
направление: интеллектуальные марафоны

Класс: 1-4

г. Нефтеюганск 2023

## Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Шахматы» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021г № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования», программы воспитания МБОУ «Школа развития №24».

Программа для младших школьников «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **Цели программы:**

усвоение обучающимися значимых знаний, развивающих их любознательность, позволяющих привлечь их внимание к экономическим, политическим, экологическим, гуманитарным проблемам нашего общества и формирующих их гуманистическое мировоззрение и научную картину мира,

развитие познавательных процессов и творческих способностей обучающихся.

### **Задачи:**

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

приобретение обучающимися элементарных социальных знаний об обустройстве мира и общества, о человеке, одобряемых и неодобряемых формах поведения, понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Место учебного курса внеурочной деятельности в учебном плане: 1 класс – 16 часов (1 раз в неделю), 2 класс – 17 часов (1 раз в неделю), 3 класс – 17 часов (1 раз в неделю), 4 класс – 17 часов (1 раз в неделю).

## **Содержание курса внеурочной деятельности**

### **1 класс**

*Шахматная доска.*

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

*Шахматные фигуры.*

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

*Начальная расстановка фигур.*

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

*Ходы и взятие фигур.*

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

*Цель шахматной партии.*

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

*Игра всеми фигурами из начального положения.*

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

## **2 класс**

*Краткая история шахмат.*

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

*Шахматная нотация.*

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

*Ценность шахматных фигур.*

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

*Техника матования одинокого короля.*

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

*Достижение мата без жертвы материала.*

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

*Шахматная комбинация.*

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.)

## **3 класс**

*Основы дебюта.*

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкостей”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

## **4 класс**

*Основы миттельшпиля.*

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

### *Основы эндшпиля.*

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

## **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

### *Личностные результаты:*

1 класс

У ученика будут сформированы познавательный интерес к новому материалу; ответственность за свои поступки, поступки других людей на основе элементарных знаний об обустройстве мира, понимания элементарных проблем – экологических, экономических, гуманитарных.

2 класс

У ученика будут сформированы потребность в познавательной деятельности, интерес к событиям, происходящим в мире, научным открытиям, понимание роли человека в развитии общества.

3 класс

У ученика будут сформированы: мотивация к познавательной деятельности; положительные эмоции от интеллектуальной деятельности, элементарные научные знания об обустройстве общественного мира, мира природы, человека и его взаимоотношений с окружающим.

4 класс

У ученика будут сформированы: широкие учебно-познавательные мотивы, желание заниматься интеллектуальной деятельностью, потребность преобразовывать мир на основе научных знаний и представлений об его устройстве.

### *Метапредметные результаты:*

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

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

- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

- 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; – готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

*Предметные результаты:*

*К концу первого года обучения, обучающиеся будут знать:*

- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия;
- начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая);
- шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

*К концу первого года обучения, обучающиеся будут уметь:*

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

*К концу второго года обучения, обучающиеся будут знать:*

- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.

*К концу второго года обучения, обучающиеся будут уметь:*

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

*К концу третьего года обучения, обучающиеся будут знать:*

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;

- термины дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

*К концу третьего года обучения, обучающиеся будут уметь:*

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

*К концу четвертого года обучения, обучающиеся будут знать:*

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит.

Ферзевый гамбит и др.).

- правила игры в миттельшпилье;
- основные элементы позиции.

*К концу четвертого года обучения, обучающиеся будут уметь:*

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их

взаимодействие;

- проводить элементарно анализ позиции;

составлять простейший план игры;

- находить несложные тактические приемы и проводить

простейшие комбинации;

- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

Материально-техническое обеспечение.

- На занятиях предполагается к использованию:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами

(либо интерактивная доска с ПК и ПО);

- шахматные часы;
- комплекты шахматных фигур с досками.

**Тематическое планирование  
1 класс**

№ п/п	Тема учебного занятия	Количество часов	Основные виды учебной деятельности обучающихся	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения
Раздел 1. Знание о теоретических основах и правилах шахматной игры (12 ч)					
1	Шахматная доска. Мотивационный видеоролик «Шахматы в школе» (проект)	1	Знакомство с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Соблюдение основных правил личной гигиены. Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнёрами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Проект
2	Знакомство с шахматными фигурами. Начальная расстановка фигур.	1	Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры. Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Круглый стол
3	Шахматная доска и фигуры. ОС «Шахматное королевство».	1	Познакомиться с понятием: партнёры. Правильно расставлять фигуры в начальное положение. Организовывать комфортные отношения с партнёрами по игре.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Конкурс



4	Знакомство с фигурой. Ладья в игре.	1	Познакомиться с понятиями: ход, взятие. Ладьи. Научиться играть фигурой в отдельности.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Игра
5	Знакомство с фигурами. Слон в игре.	1	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса. Познакомиться с понятиями: ход, взятие слоном.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Соревнование
6	Ладья против слона. Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	Уважать мнение и решение других. Делать выводы, выяснять закономерности анализировать ситуацию и принимать правильное решение.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Практика
7	Ферзь в игре. Ферзь против ладьи и слона.	1	Анализировать ситуацию и принимать правильное решение.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Турнир
8	Знакомство с шахматными фигурами. Слон в игре.	1	Играть на доске, сравнивать силу фигур и их позицию.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Игра
9	Знакомство с шахматной фигурой конь. Конь в игре.	1	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Работать в парах.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	
10	Конь против ферзя, ладьи, слона. Шахматный Челлендж «Всей семьёй за одной игрой» 1-4 класс	1	Уметь работать конем, знать значения ферзя, слона.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Челлендж
11	Знакомство с пешкой. Пешка в игре. Пешка против ферзя, ладьи.	1	Уметь работать конем, знать значения пешки.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Практика

12	Пешка против ферзя, ладьи, слона.	1	Уметь работать пешкой, знать значения фигур.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Турнир
Раздел 2. Спортивно – соревновательная деятельность. (4 ч)					
13	Шах. Мат. Цель шахматной партии.	1	Познакомиться с понятиями: шах, мат, пат, ничья.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Соревнование
14	Детский мат.	1	Научиться объявлять шах. Научиться ставить детский мат. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Конкурс
15	Ничья, пат. Рокировка.	1	Научится делать рокировку. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Практика
16	Шахматная партия. Онлайн викторина «Окно в шахматный мир»	1	Оценивать правильность ходов. Играть всеми фигурами.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Викторина
Общее количество часов по программе		16			

**Тематическое планирование  
2 класс**

№ п/п	Тема учебного занятия	Количество часов	Основные виды учебной деятельности обучающихся	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения
Раздел 1. Знание о теоретических основах и правилах шахматной игры. ( 8 ч)					
1	Поля, горизонталь, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Мотивационный видеоролик «Шахматы в школе» (проект)	1	Читать дидактическую сказку «Удивительные приключения шахматной доски». Повторить шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Проект
2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	1	Познакомиться с правилами Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Практика
3	Обозначение шахматных фигур и терминов. ОС «Шахматное королевство».	1	Познакомиться с понятием: партнёры. Обозначение шахматных фигур и терминов отношения с партнерами по игре.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Конкурс
4	Краткая и полная шахматная нотация.	1	Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем. Научиться записывать шахматную партию.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.pdf/">https://шахматнаяпланета.pdf/</a>	Игра

5	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила.	1	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса. (Ладья, слон).	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Викторина
6	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1	Уважать мнение и решение других. Делать выводы, выяснять закономерности, анализировать ситуацию и принимать правильное. Уметь выполнять защиту.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Практика
7	Две ладьи против короля.	1	Анализировать ситуацию и принимать правильное решение. Умение ставить мат ладьей и ферзем.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Соревнование
8	Ферзь и король против короля.	1	Играть на доске, сравнивать силу фигур и их позицию. Игры на умение ставить мат.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Игра
Раздел 2. Спортивно – соревновательная деятельность. (9 ч)					
9	Учебные положения на мат в два хода.	1	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Работать в парах. Умение выполнять мат. Решать задачи.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Практика
10	Мат в два хода в дебюте. Шахматный Челлендж «Всей семьей за одной игрой» 1-4 класс	1	Познакомится с основными правилами дебюта.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Челлендж
11	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня.	1	Уметь работать пешкой, знать значения пешки.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Игра
12	Король. Место короля. Ход короля.	1	Уметь работать королем, знать значения фигур.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Турнир

13	Шах. Шах всеми фигурами. Защита от шаха.	1	Знать три способа защиты от шаха и мата. Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Соревнование
14	Мат всеми фигурами. Мат в один ход. (простые примеры).	1	Решать задачи «мат в один ход». Научиться объявлять шах. Научиться ставить мат. Уметь организовать комфортные отношения с партнёрами по игре.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Практика
15	Сочетание тактических приёмов.	1	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Анализировать положение фигур на шахматной доске. Знать простые тактические приёмы.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Игра
16	Патовые комбинации.	1	Оценивать правильность ходов. Примеры патовых позиций.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Турнир
17	Игра всеми фигурами. Онлайн викторина «Окно в шахматный мир»	1	Познакомиться с элементарными шахматными приемами. Оценивать свои достижения и достижения других учащихся. Играть всеми фигурами из начального положения.		Викторина
Общее количество часов по программе		17			

## Тематическое планирование

### 3 класс

№ п/п	Тема учебного занятия	Количество часов	Основные виды учебной деятельности обучающихся	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы.	Форма проведения.
Раздел 1. Знание о теоретических основах и правилах шахматной игры. ( 7 ч)					
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Мотивационный видеоролик «Шахматы в школе» (проект)	1	Читать дидактическую сказку «Удивительные приключения шахматной доски». Повторить шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнёрами, организовывать комфортные отношения с партнёрами по игре.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Проект
2	Рокировка. Превращение пешки взятие на проходе.	1	Длинная короткая рокировка. Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем. Научиться играть фигурой в отдельности.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Игра
3	Шах, мат, пат. Начальное положение. ОС «Шахматное королевство».	1	Познакомиться с понятием: партнёры. Правильно расставлять фигуры в начальное положение. Организовывать комфортные отношения с партнёрами по игре. Начальное положение.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Конкурс
4	Начальное положение. Шахматная нотация.	1	Научится записи шахматной нотации. Правильное начальное положение.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Практика

5	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Соревнование
6	Запись начального положения краткая и полная шахматная нотация.	1	Уметь вести записи шахматной нотации.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Турнир
7	Запись шахматной партии. Ценность фигур.	1	Запись шахматной нотации. Изучение ценности фигур. Играть на доске, сравнивать силу фигур и их позицию.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Викторина
Раздел 2. Спортивно – соревновательная деятельность. (10 ч)					
8	Мат в один ход, два хода. Решение шахматных задач.	1	Играть на доске, сравнивать силу фигур и их позицию. Умение быстро ставить мат.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Игра
9	Игровая практика с записью шахматной партии.	1	Уметь организовывать комфортные отношения с партнёром по игре. Работать в парах.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Практика
10	Двух- и трехходовые партии. Шахматный Челлендж «Всей семьёй за одной игрой» 1-4 класс	1	Уметь работать конем, знать значения коня.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Челлендж
11	Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика.	1	Уметь работать конем, знать значения пешки, коня.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Игра
12	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.	1	Уметь работать конем, знать значения других фигур.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Практика
13	Детский мат. Защита. Игровая практика.	1	Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Турнир

14	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	1	Научиться объявлять шах. Научиться ставить мат. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Соревнование
15	Принципы игры в дебюте.	1	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Анализировать положение фигур на шахматной доске. Дебют.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Практика
16	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр.	1	Оценивать правильность ходов.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Игра
17	Игра всеми фигурами. Онлайн викторина «Окно в шахматный мир»	1	Играть всеми фигурами из начального положения.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Викторина
Общее количество часов по программе.		17			



## Тематическое планирование

### 4класс

№ п/п	Тема учебного занятия	Количество часов	Основные виды учебной деятельности обучающихся	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы.	Форма проведения.
Раздел 1. Знание о теоретических основах и правилах шахматной игры. ( 4 ч)					
1	Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Мотивационный видеоролик «Шахматы в школе» (проект)	1	Читать дидактическую сказку «Удивительные приключения шахматной доски». Повторить шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Проект
2	Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	Повторить названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Различать и называть шахматные фигуры.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Практика
3	Темы разрушения королевского прикрытия. ОС «Шахматное королевство».	1	Правильно расставлять фигуры в начальное положение. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Конкурс
4	Комбинации на вечный шах.	1	Проводить комбинации на шахматной доске. Играть каждой фигурой в отдельности.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Игра
Раздел 2. Спортивно – соревновательная деятельность. (13 ч)					

5	Решение задания. Игровая практика.	1	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Состязание
6	Игровая практика. Ладья против ладьи.	1	Уважать мнение и решение других. Делать выводы, выяснять закономерности, анализировать ситуацию и принимать правильное решение.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Практика
7	Решение заданий. Игровая практика.	1	Анализировать ситуацию и принимать правильное решение.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Игра
8	Игровая практика. Матование слоном и конем (простые случаи).	1	Сравнивать силу фигур и их позицию.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Соревнование
9	Решение заданий. Пешка против короля.	1	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Работать в парах.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Игра
10	Решение заданий. Игровая практика. Шахматный Челлендж «Всей семьей за одной игрой» 1-4 класс	1	Уметь работать конем, значения коня.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Челлендж
11	Король ведет свою пешку за собой.	1	Уметь работать пешкой, знать значения пешки.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Турнир
12	Решение заданий. Игровая практика.	1	Уметь работать конем, значения фигур.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Викторина
13	Игровая практика. Два коня против короля.	1	Научиться рокировать. Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Игра

14	Решение заданий. Игровая практика.	1	Научиться рокировать. Научиться объявлять шах. Научиться ставить мат. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Практика
15	Игра в эндшпиле.	1	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Анализировать положение фигур на шахматной доске.	Шахматная планета <a href="https://шахматнаяпланета.рф/">https://шахматнаяпланета.рф/</a>	Соревнование
16	Принципы игры в дебюте.	1	Оценивать правильность ходов.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Соревнование
17	Игровая практика. Онлайн викторина «Окно в шахматный мир»	1	Играть всеми фигурами из начального положения.	Планета динозавров <a href="https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html">https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html</a>	Викторина
Общее количество часов по программе		17			

## Список литературы, учебных видеоматериалов и ресурсов Интернета

1. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
2. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. – М.: Международная книга, 1991.
3. Злотник Б., Кузьмина С. Курс-минимум по шахматам. — М.: ГЦОЛИФК, 1990.
4. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
5. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
6. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы, второй год, или учусь и учу. - 2002.
9. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. — Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
10. Сухин И. Шахматы, третий год, или учусь и учу. — Обнинск: Духовное возрождение, 2005.
11. Электронный шахматный ресурс Шахматная планета.рф
12. Dinohistory - планета динозавров. Динозавры учат шахматам.