

**МКОУ Людковская СОШ**

Приложение к основной образовательной  
программе НОО МКОУ ЛСОШ  
Приказ № 79 от 24.03.2022г.

Рабочая программа  
учебного предмета  
**«Физическая культура»**  
*Модуль «Шахматы»*  
для 2-4 классов

на 2022/2025 учебный год

Составил учитель  
физической культуры  
Акимов В А

## Пояснительная записка

Рабочая программа модуля «Шахматы» предназначена для обучающихся 2-4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя, (авт. И.Г. Сухин).

Учебный план отводит 34 часа (1 час в неделю) для обязательного изучения данного модуля на базовом уровне начального общего образования. Программа конкретизирует содержание предметных тем, предлагает распределение предметных часов по разделам курса, последовательность изучения тем и разделов с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей учащихся. Реализация программы обеспечивается нормативными документами:

### Перечень методических материалов

#### *Федеральный уровень*

- Примерная основная образовательная программа начального общего образования // <http://fgosreestr.ru/>
- Примерная программа по Шахматам. 2-4 класс. – М.: Просвещение, 2011. –112 с.

#### *Школьный уровень*

- Авторской программой «Шахматы» 2-4 кл , И Г Сухина .-М.: Просвещение, 2019.
- И Г Сухин. Учебник «Шахматы» - М: Просвещение, 2019

**Цель:** развитие интеллектуальных способностей детей при обучении игре в шахматы; расширить их представление об окружающем мире; приобщить детей к общечеловеческим и культурным ценностям, искусству и спорту, используя богатые игровые ресурсы шахмат; стимулировать социально-личностное развитие ребенка и его творческие способности.

#### **Задачи изучения курса «Шахматы»:**

– Обучающая: вызвать у детей интерес к шахматам, обучить детей основным приемам игры, формировать познавательную активность, научить планировать свою игру и работу.

– Развивающая: расширяет кругозор, активизирует логическое мышление и память, наблюдательность, внимание, развивать образное, логическое и ассоциативное мышление, интеллектуальное развитие, развивает способность к самооценке и самоконтролю, развивает мыслительную деятельность.

– Воспитательная: воспитывает настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, способность к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач, способность к овладению навыками речевого общения, обеспечивает эмоционально-нравственное развитие.

**Период реализации программы:** 2022 – 2025 гг

**Формы контроля:** тестирование.

**Используемые образовательные технологии:** здоровьесберегающая технология,

#### **Планируемые результаты освоения учебного занятия (модуля):**

**Личностные** результаты освоения программы – отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала.

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;

- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками; умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

**Метапредметные** результаты освоения программы - характеризуют уровень сформированности *универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных и регулятивных.*

***Познавательные :***

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по памяти информацию;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

***Коммуникативные :***

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнера (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

***Регулятивные:***

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

**Предметные** результаты освоения программы – характеризуют умение и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного предмета.

- 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;

- овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);
- взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;
- выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;
- развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

### **Содержание программы учебного занятия (модуля)**

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.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий – четвертый год обучения предполагают обучению решения шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

### **Первый год обучения**

1. Шахматная доска. 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. Шахматные фигуры. 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. 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.

#### **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.

4. 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.

#### **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». 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.

«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.

5. Цель шахматной партии. 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.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. 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.

**К концу первого года обучения обучающиеся должны знать:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, 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 должны уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

### **Второй год обучения**

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

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

### **Дидактические игры и задания**

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»»), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

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

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

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

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

«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. Техника матования одинокого короля. 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. 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.

#### **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.

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

#### **Дидактические игры и задания**

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

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

#### **К концу второго года обучения обучающиеся должны знать:**

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

#### **К концу второго года обучения обучающиеся должны уметь:**

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

### **Третий год обучения**

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

#### **Дидактические задания**

«Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход neroкированному королю», «Поставь детский мат» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

«Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата» Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

«Выведи фигуру» Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

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

«Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

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

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

«Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у неприятеля образовались сдвоенные пешки.

#### **К концу третьего года обучения обучающиеся должны знать:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин «дебют».

***К концу третьего года обучения обучающиеся должны уметь:***

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

#### **Четвертый год обучения**

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

##### **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.

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

##### **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».

«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.

***К концу четвертого года обучения обучающиеся должны знать:***

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

***К концу четвертого года обучения обучающиеся должны уметь:***

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

#### **Тематическое планирование**

##### **1 год обучения (34 часа)**

##### **Шахматная доска (3ч.)**

- 1 Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля 1
- 2 Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали 1
- 3 Диагональ. Большие и короткие диагонали 1

##### **Шахматные фигуры (20ч.)**

- 4 Белые и черные фигуры 1
- 5 Виды шахматных фигур 1
- 6 Начальное положение 1
- 7 Ладья. Место ладьи в начальном положении 1
- 8 Ход ладьи-1
- 9 Слон. Место слона в начальном положении 1



- 10 Ход слона 1
- 11 Ладья против слона 1
- 12 Ферзь. Место ферзя в начальном положении 1
- 13 Ход ферзя 1
- 14 Ферзь против ладьи и слона 1
- 15 Конь. Место коня в начальном положении 1
- 16 Ход коня 1
- 17 Конь против ферзя, ладьи, слона 1
- 18 Пешка. Место пешки в начальном положении 1
- 19 Ход пешки 1
- 20 Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня 1
- 21 Король. Место короля в начальном положении 1
- 22 Ход короля 1
- 23 Король против других фигур 1

#### **Шах (2ч.)**

- 24 Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха 1
- 25 Открытый шах. Двойной шах 1

#### **Мат (5ч.)**

- 26 Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой 1
- 27 Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры) 1
- 28 Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур 1
- 29 Ничья, пат. Отличие пат от мата. Варианты ничьей 1
- 30 Рокировка. Длинная и короткая рокировка 1

#### **Шахматная партия (3ч.)**

- 31 Игра всеми фигурами из начального положения 1
- 32 Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. 1
- 33 Демонстрация коротких партий. 1

#### **Повторение (2 ч.)**

- 34 Повторение программного материала 1

**2 год обучения (34 часа)**

#### **Повторение (2ч.)**

- 1 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение 1
- 2 Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей 1

#### **Краткая история шахмат (1ч.)**

- 3 Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. 1

#### **Шахматная нотация (3ч.)**

- 4 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей 1
- 5 Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения 1
- 6 Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии. 1

#### **Ценность шахматных фигур (4ч.)**

- 7 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур 1
- 8 Достижение материального перевеса 1
- 9 Достижение материального перевеса. Способы защиты 1
- 10 Защита 1

#### **Техника матования одинокого короля (4ч.)**

- 11 Две ладьи против короля 1
- 12 Ферзь и ладья против короля 1
- 13 Ферзь и король против короля 1
- 14 Ладья и король против короля 1

#### **Достижение мата без жертвы материала (4ч.)**

- 15 Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле 1
- 16 Цугцванг 1
- 17 Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле 1
- 18 Учебные положения на мат в два хода в дебюте 1

#### **Шахматная комбинация (15 ч.)**

- 19 Матовые комбинации. Тема отвлечения 1
- 20 Матовые комбинации. Тема завлечения. 1

- 21 Матовые комбинации. Тема блокировки 1
  - 22 Тема разрушения королевского прикрытия 1
  - 23 Тема освобождения пространства и уничтожения защиты 1
  - 24 Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов 1
  - 25 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения 1
  - 26 Тема уничтожения защиты. Тема связки 1
  - 27 Тема освобождения пространства. Тема перекрытия 1
  - 28 Тема превращения пешки 1
  - 29 Сочетание тактических приемов 1
  - 30 Патовые комбинации 1
  - 31 Комбинации на вечный шах 1
  - 32 Типичные комбинации в дебюте 1
  - 33 Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры). 1
- Повторение (2 ч.)**
- 34 Повторение программного материала 1

### **3 год обучения (34 часа)**

#### **Повторение и закрепление (17ч.)**

- 1 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр 1
- 2 Ходы фигур, взятие 1
- 3 Рокировка 1
- 4 Превращение пешки. Взятие на проходе 1
- 5 Шах, мат, пат 1
- 6 Начальное положение 1
- 7 Игровая практика. 1
- 8 Шахматная нотация 1
- 9 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей 1
- 10 Обозначение шахматных фигур и терминов.
- 11 Запись начального положения 1
- 12 Краткая и полная шахматная нотация 1
- 13 Запись шахматной партии 1
- 14 Ценность шахматных фигур 1
- 15 Пример матования одинокого короля 1
- 16 Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала 1
- 17 Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии 1

#### **Основы дебюта (18ч.)**

- 18 Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон 1
- 19 Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика 1
- 20 Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя 1
- 21 Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика 1
- 22 Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. 1
- 23 Решение заданий. Игровая практика 1
- 24 Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. 1
- 25 «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек» 1
- 26 Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты 1
- 27 Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство» 1
- 28 Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит 1
- 29 Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка 1
- 30 Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки 1
- 31 Связка в дебюте. Полная и неполная связка 1
- 32 Решение заданий. Игровая практика 1
- 33 Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты 1
- 34 Игровая практика.

### **4 год обучения (34 часа)**

#### **Основы миттельшпиля (30ч.)**

- 1 Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле 1
  - 2 Связка в миттельшпиле. Двойной удар 1
  - 3 Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах 1
  - 4 Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика 1
  - 6 Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки 1
  - 7 Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты 1
  - 8 Темы связки, «рентгена», перекрытия 1
  - 9 Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов 1
  - 10 Решение заданий. Игровая практика 1
  - 11 Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах 1
  - 12 Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика 1
  - 13 Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия 1
  - 14 Игровая практика 1
  - 15 Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи) 1
  - 16 Решение заданий. Игровая практика 1
  - 17 Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи) 1
  - 18 Решение заданий. Игровая практика 1
  - 19 Матование двумя слонами (простые случаи) 1
  - 20 Матование слоном и конем (простые случаи) 1
  - 21 Решение заданий. Игровая практика 1
  - 22 Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата» 1
  - 23 Решение заданий. Игровая практика. 1
  - 24 Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция 1
  - Решение заданий. Игровая практика.
  - 25 Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой 1
  - 26 Решение заданий. Игровая практика 1
  - 27 Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля 1
  - 28 Решение заданий. Игровая практика 1
  - 29 Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля 1
  - 30 Решение заданий. Игровая практика 1
- Основы эндшпиля (2ч.)**
- 31 Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле 1
  - 32 Игровая практика 1
- Повторение (2 ч.)**
- 33 Повторение программного материала 1
  - 34 Игровая практика 1

**Календарно-тематическое планирование учебного модуля «Шахматы»  
Первый год обучения  
34 часа**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
<b>I. Шахматная доска (4 ч)</b>			
1		Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму. <i>Отработка теории с помощью мультимедийной программы «Динозавры учат шахматам».</i>
2		Линии на шахматной доске. Горизонтالي и вертикали.	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в

			вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование черных и белых полей в горизонтали и вертикали. <i>Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».</i>
3		Линии на шахматной доске. Диагонали.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в шахматной стране» (с.132-135). Дидактические задания и игры «Диагональ».Игра с компьютером.</i>
4		Центр шахматной доски.	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски.
<b>II. Шахматные фигуры (2 ч)</b>			
1(5)		Шахматные фигуры.	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. <i>Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая». Просмотр видеоурока по теме.</i>
2(6)		Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). <i>Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i>
<b>III. Начальная расстановка фигур (1 ч)</b>			
1(7)		Начальная позиция.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: <b>«Каждый ферзь любит свой цвет»</b> . Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».
<b>IV. Ходы и взятие фигур (17 ч)</b>			
2(8)		Ладья.	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. <i>Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
3(9)		Ладья.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности» (разновидность игры на уничтожение, но с «опасными», контролируемые , полями).</i>
4(10)		Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
5(11)		Слон.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на</i>

			<i>уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».</i>
6(12)		Ладья против слона.	<p>Термин «стоять под боем».</p> <p><i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</i></p> <p><i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».</i></p>
7(13)		Ферзь.	<p>Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура.</p> <p><i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».</i></p>
8(14)		Ферзь.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</i>
9(15)		Ферзь против ладьи и слона.	<p><i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».</i></p> <p><i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</i></p>
10(16)		Конь.	<p>Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура.</p> <p><i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i></p>
11(17)		Конь	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».</i>
12(18)		Конь против ферзя, ладьи, слона.	<p><i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</i></p> <p><i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</i></p>
13(19)		Пешка.	<p>Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.</p> <p><i>Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».</i></p>

14(20)		Пешка.	<i>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».</i>
15(21)		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
16(22)		Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. <b>Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.</b> <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i> <i>Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля).</i> Игра с компьютером.
17(23)		Король против других фигур.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ладьи, король против слона, король против коня, король против ферзя, король против пешки), «Ограничение подвижности».
<b>V. Цель шахматной партии (6 ч)</b>			
1(24)		Шах.	Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). <i>Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».</i>
2(25)		Шах.	Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. <i>Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из начального положения до первого шаха.</i>
3(26)		Мат.	Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). <i>Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».</i>
4(27)		Мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом фигур. <i>Дидактическое задание «Дай мат в один ход».</i>
5(28)		Ничья. Пат.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. <i>Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат».</i>
6(29)		Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. <i>Дидактическое задание «Рокировка».</i>
<b>VI. Игра всеми фигурами из начального положения (3 ч)</b>			
1(30)		Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения

			(без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). <i>Дидактическая игра «Два хода».</i>
2(31)		Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
3(32)		Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
<b>VII. Обобщение и повторение (1 ч)</b>			
1(33)		Повторение материала.	Игровая практика
2(34)		Повторение материала.	Игровая практика

### Шахматы 2 год обучения

№ урока	дата	Тема урока
1		Повторение пройденного материала
2		Повторение пройденного материала
3		Шахматная нотация
4		Ценность шахматных фигур
5		Ценность шахматных фигур
6		Ценность шахматных фигур
7		Техника матования одинокого короля
8		Техника матования одинокого короля
9		Достижения мата без жертвы материала
10		Достижения мата без жертвы материала
11		Достижения мата без жертвы материала
12		Шахматная комбинация. Тема завлечения
13		Шахматная комбинация. Тема отвлечения
14		Шахматная комбинация. Тема блокировки
15		Шахматная комбинация. Тема разрушения королевского прикрытия.
16		Решение позиций. Мат в два хода
17		Решение позиций. Мат в два хода
18		Шахматная комбинация. Тема освобождения пространства.
19		Шахматная комбинация. Тема уничтожения защиты
20		Шахматная комбинация. Тема «рентгена».
21		Шахматная комбинация. Тема сочетание тактических приемов
22		Решение позиций мат в два хода
23		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения и завлечения.
24		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты и связки.
25		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства и перекрытия.
26		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.
27		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема сочетание тактических приемов.
28		Комбинации, ведущие для достижения ничьей. Патовые комбинации.
29		Комбинации, ведущие для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.

30		Типичные комбинации в дебюте.
31		Решение контрольных заданий. Мат в два хода.
32		Решение контрольных заданий. Мат в два хода.
33		Повторение программного материала. Игровая практика.
34		Повторение программного материала. Игровая практика

**Календарно-тематическое планирование учебного модуля «Шахматы»  
третий год обучения**

№ Урока	Тема урока	дата
1	Поля горизонталь вертикаль диагональ центр Ходы шахматных фигур Шах мат пат Начальное положение	
2	<b>Рокировка Взятие на проходе Превращение пешки Варианты ничьей</b>	
3	Происхождение шахмат Легенды о шахматах	
4	Обозначение горизонталей вертикалей полей 1	
5	<b>Обозначение шахматных фигур и терминов Запись начального положения</b>	
6	Краткая и полная шахматная нотация	
7	Ценность фигур Сравнительная стоимость фигур	
8	Достижение материального перевеса	
9	Достижения мата без жертвы материала	
10	Достижения мата без жертвы материала	
11	Две ладьи против короля	
12	Ферзь и ладья против короля	
13	Ферзь и король против короля	
14	Ладья и король против короля 1	
15	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	
16	Цугцванг	
17	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	
18	Учебные положения на мат в два хода в дебюте	
19	Матовые комбинации. Тема отвлечения	
20	Матовые комбинации. Тема завлечения.	
21	Матовые комбинации. Тема блокировки	
22	Тема разрушения королевского прикрытия	
23	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	
24	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов	



25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения	
26	Тема уничтожения защиты. Тема связки	
27	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	
28	Тема превращения пешки	
29	Сочетание тактических приемов	
30	Патовые комбинации	
31	Комбинации на вечный шах	
32	Типичные комбинации в дебюте	
33	Типичные комбинации в дебюте	
34	Игровая практика	