

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 38 г. Томска**

СОГЛАСОВАНО  
Педагогический совет  
МАОУ СОШ № 38 г. Томска  
Протокол № 1 от 29.08.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МАОУ СОШ № 38 г. Томска  
\_\_\_\_\_ Р.Ю. Терекон  
Приказ № 288-О от 02.09.2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ»  
для обучающихся 2 - 4 классов**

город Томск, 2024 год

# Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы»

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Шахматы» для обучающихся 2-4 классов составлена на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования». (Зарегистрирован 05.07.2021 № 64100.);
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 569 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования». (Зарегистрирован 17.08.2022 № 69676.)
4. Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 1 декабря 2016 г. № 642;
5. Примерная основная образовательная программа начального общего образования, одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол 1/22 от 18.03.22 г.;
6. Примерная рабочая программа воспитания для общеобразовательных организаций, одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 23 июня 2022 г. № 3/22;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;
8. Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
9. Концепция развития математического образования в РФ от 24.12. 2013 г. № 2506-р;
10. Программа развития МАОУ СОШ №38 г. Томска;
11. Программа начального общего образования МАОУ СОШ № 38 г. Томска;
12. Авторская программа И.Г. Сухина «Шахматы – школе» (издательство «Духовное возрождение», г.Обнинск, 2012г.)

Программа «Шахматы» предназначена для начинающих юных шахматистов и уже имеющих некоторый опыт игры в шахматы, проявляющих интерес к освоению высот мастерства шахматной игры.

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.

Поэтому основными **целями** программы являются:

- развитие творческих и интеллектуальных способностей обучающихся через занятия игрой в шахматы;
- формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Основные **задачи** курса:

- обучить правилам игры в шахматы;
- познакомить с опытом известных шахматистов;

- правильно произносить шахматные термины и записывать без ошибок позиции и партии;
- научить пользоваться специальной литературой и компьютерными программами игры в шахматы;
- научить методам решения шахматных задач и упражнений;
- выявить и развить природные задатки и способности детей, которые обеспечивают им успех в шахматной игре;
- воспитать интерес к интеллектуальной деятельности к освоению повышения уровня спортивного мастерства.

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 обучающихся, 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.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в обучающихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

Игра в шахматы многогранна и обладает огромным эмоциональным потенциалом и одновременно требует умения мобилизовать и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, она сочетает в себе элементы искусства, науки и спорта. Образовательная составляющая курса определяется логикой таких **предметных областей** таких, как «Литературное чтение», «Математика», «Окружающий мир», «Технология», «Изобразительное искусство».

**Место в плане внеурочной деятельности:** 1 раз в неделю, 34 учебных занятия во 2-4 классах. Итого: 102 часа.

## 1. Содержание курса «Шахматы»

### Формы проведения занятий:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры.

### Формы деятельности:

1. Индивидуальная
2. Работа в паре

### 1 год обучения (34 ч)

#### I. ШАХМАТНАЯ ДОСКА (4 ч)

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.

#### II. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (2 ч)

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.

«Угадай-ка». 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.

#### III. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (1 ч)

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.

#### IV. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (17 ч).

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» — важная 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.

#### V. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (6 ч)

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.

## VI. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ (3 ч)

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.

## VII. ОБОБЩЕНИЕ (1 ч)

### 2 год обучения (34 ч)

#### I. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ (5 ч)

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

#### II. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (7 ч)

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.

*Дидактические игры и задания.*

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

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

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

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

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

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

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

#### III. ЦЕННОСТНОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР (7 ч)

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

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

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

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

#### IV. ТЕХНИКА МОТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ (4 ч)

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи 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». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

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

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

## V. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА ( 5ч)

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиль (середина игры), эндшпиль (конец 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.

## VI.ОБОБЩЕНИЕ (5 ч)

### 3 год обучения (34 ч)

#### I. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (5 ч)

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

#### II. ОСНОВЫ ДЕБЮТА (13 ч)

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. Борьба за центр.
3. Безопасная позиция короля. Значение рокировки.
4. Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками.

Классификация дебютов.

*Дидактические задания.*

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

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

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

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

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

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

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

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

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

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

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

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

### III. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ (5 ч)

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса.

*Дидактические задания.*

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

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

### IV. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ (9 ч)

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 два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

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

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

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

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

«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

### V. ОБОБЩЕНИЕ (2 ч)

#### 2. Планируемые результаты освоения курса «Шахматы»

В результате изучения программы «Шахматы» у обучающегося будут сформированы следующие **личностные** новообразования:

гражданско-патриотического воспитания:

— становление ценностного отношения к своей Родине — России, в том числе через изучение русского языка, отражающего историю и культуру страны, через изучение истории и природы родного края;

— осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;

— сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;

— уважение к своему и другим народам, формируемое в том числе на основе примеров из художественных произведений;

— первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений;

духовно-нравственного воспитания:

— признание индивидуальности каждого человека с опорой на собственный жизненный и читательский опыт;



— проявление сопереживания, уважения и доброжелательности, в том числе с использованием адекватных языковых средств для выражения своего состояния и чувств;

— неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям (в том числе связанного с использованием недопустимых средств языка);

эстетического воспитания:

— уважительное отношение и интерес к художественной культуре, традициям и творчеству своего и других народов;

— стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, в том числе в искусстве слова; осознание важности русского языка как средства общения и самовыражения;

физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

— соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной) при поиске дополнительной информации в процессе языкового образования;

— бережное отношение к физическому и психическому здоровью, проявляющееся в выборе приемлемых способов речевого самовыражения и соблюдении норм речевого этикета и правил общения;

трудового воспитания:

— осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям, возникающий при обсуждении примеров из художественных произведений;

экологического воспитания:

— бережное отношение к природе, формируемое в процессе работы с текстами;

— неприятие действий, приносящих ей вред;

ценности научного познания:

— первоначальные представления о научной картине мира;

— познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании, в том числе познавательный интерес к изучению русского языка, активность и самостоятельность в его познании.

### **Метапредметные результаты**

В результате изучения курса внеурочной деятельности «Шахматы» у обучающегося будут сформированы следующие **познавательные** универсальные учебные действия:

Базовые логические действия:

— сравнивать различные объекты, устанавливать основания для сравнения объектов; устанавливать аналогии объектов;

— объединять объекты по определённому признаку;

— определять существенный признак для классификации объектов; классифицировать объекты;

— находить в учебном материале закономерности и противоречия на основе предложенного учителем алгоритма наблюдения; анализировать алгоритм действий при работе с объектами, самостоятельно выделять учебные операции при анализе объектов;

— выявлять недостаток информации для решения учебной и практической задачи на основе предложенного алгоритма, формулировать запрос на дополнительную информацию;

— устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях наблюдения за учебным материалом, делать выводы

Базовые исследовательские действия:

— определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогом вопросов;

— с помощью педагога формулировать цель, планировать изменения объекта, учебной ситуации;

— сравнивать несколько вариантов выполнения задания, выбирать наиболее подходящий (на

основе предложенных критериев);

— проводить по предложенному плану опыт, несложное мини исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами;

— формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения за объектом (классификации, сравнения, исследования);

— прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях

#### Работа с информацией:

— выбирать источник получения информации: нужный словарь для получения запрашиваемой информации, для уточнения;

— согласно заданному алгоритму находить представленную в явном виде информацию в предложенном источнике;

— распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогом способа её проверки;

— соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей, законных представителей, несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в Интернете;

— анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;

— понимать информацию, зафиксированную в виде таблиц, схем;

- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

#### Общение:

— воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;

— проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

— признавать возможность существования разных точек зрения;

— корректно и аргументированно высказывать своё мнение;

— строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;

— создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование) в соответствии с речевой ситуацией;

— готовить небольшие публичные выступления о результатах парной и групповой работы, о результатах наблюдения, выполненного мини исследования, проектного задания;

— подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления

#### Совместная деятельность:

— формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного учителем формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;

— принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

— проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться, самостоятельно разрешать конфликты;

— ответственно выполнять свою часть работы;

— оценивать свой вклад в общий результат;

— выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы

### **Регулятивные универсальные учебные действия**

#### Самоорганизация:

— планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;

— выстраивать последовательность выбранных действий

### Самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок;
- соотносить результат деятельности с поставленной учебной задачей;
- находить ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности и деятельности одноклассников, объективно оценивать их по предложенным критериям

## **Образовательные результаты 1 года обучения:**

### 1 уровень.

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.

### 2 уровень.

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;

## **Образовательные результаты 2 года обучения:**

### 1 уровень.

Знать:

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

### 2 уровень.

Уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

### 3 уровень.

Уметь:

- проводить элементарные комбинации.

## **Образовательные результаты 3 года обучения:**

### 1 уровень.

Знать:

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

### 2 уровень.

Уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;

### 3 уровень.

Уметь:

- точно разыгрывать простейшие окончания.

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке (Шахматный турнир).



### 3. Тематическое планирование 1<sup>ый</sup> год обучения (34 ч)

№ п/п	Тема, раздел курса	Программное содержание	Характеристика деятельности обучающихся	ЭОР/ ЦОР	Деятельность учителя с учетом программы воспитания
1	Шахматная доска - 4 ч	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	<p>Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму. 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. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски. Оценивать результаты освоения темы.</p>	<p><a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a></p> <p><a href="https://www.chess.com/ru/lessons">https://www.chess.com/ru/lessons</a></p> <p><a href="https://mel.fm/ucheba/fakultativ/8206954-chess_study">https://mel.fm/ucheba/fakultativ/8206954-chess_study</a></p>	<p>— уважение к своему и другим народам,</p> <p>— первоначальные представления об уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений;</p> <p>— проявление сопереживания, уважения и доброжелательности,</p>
2	Шахматные фигуры - 2 ч	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	<p>Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).</p>		<p>— неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям (в том числе связанного с использованием недопустимых средств языка);</p>
3	Начальная расстановка фигур - 1 ч	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой	<p>Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: <b>«Каждый ферзь любит свой цвет»</b>. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.</p>		<p>— соблюдение</p>

		фигур.			
4	Ходы и взятие фигур - 17 ч	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.	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Термин «стоять под боем». Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Оценивать результаты освоения темы.		правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной) при поиске дополнительной информации в процессе языкового образования; — бережное отношение к физическому и психическому здоровью, и соблюдении норм речевого этикета и правил общения; — ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, интерес к различным профессиям. — первоначальные представления о научной картине мира; — познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.
5	Цель шахматной партии - 6 ч	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом фигур. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.		
6	Игра всеми фигурами из начального положения - 3 ч	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Применять знания и способы действий в изменённых		

			условиях. Оценивать свои достижения.		
7	Обобщение - 1 ч		Оценивать результаты изучения темы.		

### 2<sup>ой</sup> год обучения (34 ч)

№ п/п	Тема, раздел курса	Программное содержание	Характеристика деятельности обучающихся	ЭОР/ ЦОР	Деятельность учителя с учетом программы воспитания
1	Краткая история шахмат - 5 ч	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма «Анатолий Карпов – чемпион мира». Игровая практика. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы. Правила поведения за шахматной доской.	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>  <a href="https://www.chess.com/ru/lessons">https://www.chess.com/ru/lessons</a>  <a href="https://mel.fm/ucheba/fakultativ/8206954-chess_study">https://mel.fm/ucheba/fakultativ/8206954-chess_study</a>	
2	Шахматная нотация - 7 ч	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое поле идет. Например, «Король с g7 – на f8». Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). Игровая практика (фрагмента шахматной партии). Игровая практика (с записью шахматной партии или		



			фрагмента шахматной партии). Оценивать результаты освоения темы.		
3	Ценность шахматных фигур - 7 ч	Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Игровая практика. Способы защиты.		
4	Техника матования одинокого короля - 5 ч	Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Две ладьи против короля, « <i>линейный</i> » мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Игровая практика. Решение заданий.		
5	Достижение мата без жертвы материала - 5 ч	Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. <i>Цугцванг</i> . Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Решение заданий. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода. Игровая практика.		
6	Обобщение - 5 ч		Повторение основных вопросов курса. Практическая игра. Игра в турнире. Турнирные партии. Оценивать результаты освоения темы.		

### 3<sup>ий</sup> год обучения (34 ч)

№ п/п	Тема, раздел курса	Программное содержание	Характеристика деятельности обучающихся	ЭОР/ЦОР	Деятельность учителя с учетом программы воспитания
-------	--------------------	------------------------	-----------------------------------------	---------	----------------------------------------------------

1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии - 5 ч	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии	<p>Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.</p> <p>Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.</p> <p>Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).</p> <p><i>Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).</i></p>	<p><a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a></p> <p><a href="https://www.chess.com/ru/lessons">https://www.chess.com/ru/lessons</a></p> <p><a href="https://mel.fm/ucheba/fakultativ/8206954-chess_study">https://mel.fm/ucheba/fakultativ/8206954-chess_study</a></p>	
2	Основы дебюта - 13 ч	<p>Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.</p> <p>Принципы игры в дебюте:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».</li> <li>2. Борьба за центр.</li> <li>3. Безопасная позиция короля. Значение рокировки.</li> <li>4. Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками.</li> </ol>	<p>Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. <i>Детский</i> мат. Защита. Вариации на тему <i>детского</i> мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.</p> <p>Принципы игры в дебюте. Принцип <i>быстрейшего развития фигур</i>. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).</p> <p>Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Безопасное положение короля. <i>Рокировка</i>.</p> <p>Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки?</p> <p>Связка в дебюте. Полная и неполная связка.</p> <p>Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.</p> <p>Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в</p>		

		Классификация дебютов.	разыгрывании дебюта. Оценивать результаты усвоения темы.		
3	Основы миттельшпиля – 5 ч	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса.	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Тактические приемы. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. « <i>Бессмертная</i> » партия. « <i>Вечнозеленая</i> » партия. Оценивать результаты усвоения темы.		
4	Основы эндшпиля - 9 ч	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 слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « <i>квадрата</i> ». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой,	Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « <i>квадрата</i> ». Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король коня помогает своей пешке. <i>Оппозиция</i> . Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. <i>Ключевые</i> 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. Оценивать результаты усвоения темы.		

		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.			
5	Обобщение - 2 ч		Понимать учебную задачу урока и стремиться выполнить её. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии. Оценивать результаты усвоения темы.		

## Приложение

### Материально-техническое обеспечение

#### Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)

##### 1. Учебно-методические комплекты:

- Программа И.Г. Сухина «Шахматы – школе» (издательство «Духовное возрождение», г.Обнинск, 2012г.) Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы. / М.: Просвещение, 2002.
- Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / Обнинск «Духовное возрождение». 2009.
- Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. / Обнинск «Духовное возрождение». 2009.
- Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. / Обнинск «Духовное возрождение». 2009.

##### 2. Методические пособия и книги для учителя

- И.Г. Сухин Шахматы, первый год, или учусь и учу (пособие для учителя) / Обнинск «Духовное возрождение». 1999

#### Учебно-практическое оборудование

1. Магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами.
2. Комплекты шахматных фигур с досками.

#### Оборудование класса

1. Ученические столы двухместные с комплектом стульев.
2. Стол учительский с тумбой.
3. Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий, учебного оборудования и пр.
4. Классная доска для вывешивания иллюстративного материала.