

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и молодежной политики**

**Свердловской области**

**МАОУ СОШ № 15**


**РАССМОТРЕНО**

Педагогическим  
советом МАОУ СОШ  
№ 15

1 от «27» 08 2025 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Заместителем  
директора по учебной  
работе

  
В.Г. Адамян  
130-ОД от «01» 09 2025 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директором

  
Н.А. Панковой  
130-ОД от «01» 09 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности «Шахматы»**

для обучающихся 1 – 2 классов

**г. Екатеринбург, 2025**

Основа составления рабочей программы	Программа разработана в соответствии с программой: И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2011, 40 с.)
Учебник	<p>1) Учебник «Шахматы в школе» Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Первый год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 175 стр</p> <p>2) Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Второй год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 159 стр</p> <p>3) Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Третий год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 175 стр</p> <p>4) Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Четвёртый год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 175 стр</p>
Количество часов в неделю	1ч.
Количество часов в год	33 ч – 1кл, 34 ч – 2кл

## Оглавление рабочей программы

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы».	4
2. Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы».	5
3. Календарно-тематическое планирование.	10

## Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы» В результате

### изучения данной программы, обучающиеся получают возможность формирования

#### **Личностных результатов:**

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Метапредметных результатов :**

##### **Регулятивные УУД:**

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

##### **Познавательные УУД:**

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

##### **Коммуникативные УУД:**

- Донести свою позицию до других.
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

### **Предметные результаты:**

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии
- Правила хода и взятия каждой из фигур
- лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,
- взятие на проходе,
- превращение пешки.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания

### **Содержание учебного курса.**

#### **Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы» 1 класс 33 часа**

##### **1. Шахматная доска (6 часов).**

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Дидактические игры и задания "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

##### **2. Начальное положение фигур (3 часа).**

Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Дидактические игры и задания "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры

и постепенно расставляют начальную позицию. "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические игры и задания "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана. "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет". "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана. "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.) "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

### **3. Ходы и взятие фигур (17 часов).**

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение". Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми). "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их. "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур. "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. "Защита контрольного поля". "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры. "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем. "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур. "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю. "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю. "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха. "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

### **4. Основные принципы игры (7 часов).**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами. Основные ошибки в дебюте. Правила матования одинокого короля разными фигурами.

### Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы» 2 класс, 34 часа

#### **1. Повторение. (9 часов).**

Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. "Защита контрольного поля". "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры. "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем. "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур. "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания "Шах или не шах".

#### **2. Тактические приёмы и защиты (11 часов).**

Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика.

#### **3. Основы дебюта (6 часов).**

Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».

#### **4. Основы эндшпиля (3 часа).**

Правила игры в эндшпили, реализация большего материального преимущества, игровая практика. Дидактические игры и задания "Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. "Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. "Выиграш материала". Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические, игры и задания "Шах или мат". Шах или мат черному королю? "Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю. "На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. "В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. "Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

#### **5. Основы анализа шахматной партии (5 часов).**

Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.

Тематическое планирование курса «Шахматы 1 класс»

№	Учебная неделя	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>1 четверть – 9 часов</b>							
1	1 неделя	<b>Шахматная доска</b>	6 часов	Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. 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 белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма	<b>Предметные результаты:</b> Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур <b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). <b>Метапредметные результаты:</b> Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других.	
2	2 неделя			Шахматная доска			
3	3 неделя			Горизонталь			
4	4 неделя			Вертикаль			
5	5 неделя			Диагональ			
6	6 неделя			Шахматная нотация			

					центра. Количество полей в центре		
7	7 неделя	<b>Начальное положение фигур</b>	<b>3 часа</b>	Шахматные фигуры в начальной позиции	Расстановка фигур перед шахматной партией.	<p><b>Предметные результаты:</b>          знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, уметь ориентироваться на шахматной доске</p> <p><b>Личностные результаты:</b>          В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b>  <b>Регулятивные УУД:</b>          Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.          Проговаривать последовательность действий.  <b>Познавательные УУД:</b>          Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.          Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.  <b>Коммуникативные УУД:</b>          Донести свою позицию до других.          Слушать и понимать речь других.</p>	
8	8 неделя			Шахматные фигуры в начальной позиции. <b>Стартовая контрольная работа</b>	Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч"		<b>Стартовая контрольная работа</b>
9	9 неделя			Шахматные фигуры в начальной позиции			

						Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).	
<b>2 четверть – 7 часов</b>							
10	10 неделя	<b>Ходы и взятия</b>	<b>17 часов</b>	Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	<b>Предметные результаты:</b> знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, знать правила хода и взятия каждой фигурой; различать диагональ, вертикаль, горизонталь; уметь проводить элементарные комбинации; уметь ориентироваться на шахматной доске <b>Личностные результаты:</b> В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. <b>Метапредметные результаты :</b> Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний:	<b>Контрольн ая работа</b>
11	11 неделя			Слон			
12	12 неделя			Слон			
13	13 неделя			Ферзь			
14	14 неделя			Ферзь			
15	15 неделя			Конь <b>Контрольная работа</b>			
16	16 неделя			Конь	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин",		

					<p>"Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь"</p>	<p>отличать новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им. Учиться выполнять различные роли в группе.</p>	
<b>3 четверть – 9 часов</b>							
17	17 неделя			Король	<p>Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская</p>	<p><b>Предметные результаты:</b> знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, знать правила хода и взятия каждой фигурой; различать диагональ, вертикаль, горизонталь; уметь проводить элементарные комбинации; уметь ориентироваться на шахматной доске <b>Личностные результаты:</b> В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на</p>	
18	18 неделя		Пешка. Превращение пешки				
19	19 неделя		Нападение				
20	20 неделя		Взятие. Взятие на проходе.				
21	21 неделя		Ценность фигур				
22	22 неделя		Шах и защита от шаха.				
23	23 неделя		Мат.				
24	24 неделя		Пат – ничья. <b>Контрольная работа</b>	<b>Контроль ая работа</b>			
25	25 неделя		Рокировка.				

					<p>пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин"</p> <p>Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита",</p> <p>Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности"</p> <p>Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах".</p> <p>Дидактическая игра "Первый шах"</p> <p>Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат"</p> <p>Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат" Длинная и короткая рокировка.</p>	<p>общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p><b>Метапредметные результаты :</b></p> <p>Регулятивные УУД:</p> <p>Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий.</p> <p>Учиться работать по предложенному учителем плану.</p> <p>Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.</p> <p>Познавательные УУД:</p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.</p> <p>Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <p>Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.</p> <p>Учиться выполнять различные роли в группе.</p>	
	26 неделя						

					Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка"		
<b>4 четверть – 8 часов</b>							
26	26 неделя	<b>Основные принципы игры</b>	<b>8 часов</b>	Основные принципы игры в начале партии	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода" Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения Матование одинокого короля различными фигурами. Демонстрация коротких партий. Правила шахматного этикета, дебютные ошибки.	<b>Предметные результаты:</b> уметь проводить элементарные комбинации; уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, определять последовательность событий; <b>Личностные результаты:</b> В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить. <b>Метапредметные результаты :</b> Регулятивные УУД: Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Перерабатывать полученную	
27	27 неделя			Мат двумя ладьями одинокому королю			
28	28 неделя			Мат ферзём и ладьёй одинокому королю			
29	29 неделя			Мат ферзём и королём одинокому королю			
30	30 неделя			Материальное преимущество			
31	31 неделя			Нарушение основных принципов игры в начале партии. <b>Контрольная работа за год</b>			<b>Контрольная работа за год</b>
32	32 неделя			Запись шахматной партии.			
33	33 неделя			Партии – миниатюры. Шахматный этикет			

						информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.	
--	--	--	--	--	--	---	--

### Тематическое планирование курса «Шахматы 2 класс»

№	Учебная неделя	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>1 четверть – 9 часов</b>							
1	1 неделя	<b>Повторение</b>	9 часов	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и выдающиеся шахматисты мира.	Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура	<p><b>Предметные результаты:</b> Приобрести знания из истории развития шахмат. Представление о роли шахмат в мире. Знать шахматные фигуры и их ходы. Уметь защитить короля.</p> <p><b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b> <b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель</p>	
2	2 неделя			Проект «Выдающиеся шахматисты мира»			
3	3 неделя			Шахматные фигуры.			
4	4 неделя			Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него.			
5	5 неделя			Рокировка.			
6	6 неделя			Мат. Пат.			
7	7 неделя			Мат в один ход. Мат одинокому королю королём и ладьёй.			

8	8 неделя			<p>Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?  <b>Контрольная работа за 1 четверть.</b></p>	<p>должна достичь определенной клетки шахматной доски. "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.  "Защита контрольного поля". "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.  "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.  "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем. "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных</p>	<p>деятельности с помощью учителя.  Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.  <b>Познавательные УУД:</b>  Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.  <b>Коммуникативные УУД:</b>  Слушать и понимать речь других.  Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	<p><b>Контрольная работа за 1 четверть.</b></p>
9	9 неделя			<p>Игровая практика</p>			

					они проиграли одну из своих фигур. "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания "Шах или не шах".		
<b>2 четверть – 7 часов</b>							
10	10 неделя	<b>Тактические приёмы и защиты</b>	11 часов	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры	Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности.	<b>Предметные результаты:</b> знать тактические приёмы, способы защиты, умение поставить мат и защититься от мата. <b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями. <b>Метапредметные результаты:</b> <b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать,	
11	11 неделя		Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение.	Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры.			
12	12 неделя		Тактический приём «двойной удар» Тест «Защиты»	Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах.			
13	13 неделя		Тактический приём «связка»	Игровая практика			
14	14 неделя		Тактический приём «ловля фигуры»				
15	15 неделя		Тактический приём «сквозной удар» <b>Контрольная</b>				
							<b>Контрольная работа</b>

				<b>работа за 1 полугодие</b>		контролировать, объективно учитывать свои способности.	<b>за 1 полугодие</b>
16	16 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика		<b>Познавательные УУД:</b> Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать. <b>Коммуникативные УУД:</b> Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.	
<b>3 четверть – 10 часов</b>							
17	17 неделя			Тактический приём «открытый шах»			
18	18 неделя			Тактический приём «двойной удар»			
19	19 неделя			Мат на последней горизонтали			
20	20 неделя			Игровая практика			
21	21 неделя	<b>Основы игры в дебюте</b>	6 часов	Дебютные ловушки	Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай	<b>Предметные результаты:</b> Знать правила игры в дебюте, дебютные ошибки, типичные комбинации в дебюте <b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые	
22	22 неделя			Дебютные ошибки			
23	23 неделя			Атака на короля			
24	24 неделя			Атака на короля			
25	25 неделя			Типичные комбинации в дебюте. <b>Контрольная работа за 3 четверть</b>			
							<b>Контрольная работа за 3 четверть</b>

26	26 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика	ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».	<p>общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b>  Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b>  Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b>  Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
<b>4 четверть – 8 часов</b>							

27	27 неделя	<b>Основы эндшпиля</b>	Реализация большого материального преимущества	Правила игры в эндшпилю, реализация большого материального преимущества, игровая практика. Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические, игры и задания “Шах или мат”. Шах или мат черному королю? “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю. “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или	<p><b>Предметные результаты:</b> уметь играть в эндшпилю, знать правила игры в эндшпилю</p> <p><b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>
28	28 неделя		План игры в эндшпилю		
29	29 неделя		Реализация преимущества в конце шахматной партии		

					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.	
30	30 неделя	<b>Основы анализа шахматной партии</b>	5 часов	Основы анализа шахматной партии	Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.	<p><b>Предметные результаты:</b> уметь анализировать шахматную партию, повторить правила игры в дебюте</p> <p><b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b></p>
31	31 неделя			Тактические приёмы		
32	32 неделя			Правила разыгрывания дебюта. <b>Контрольная работа за год</b>		
33	33 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика		
34	34 неделя			Шахматный праздник. Игровая практика		
						<b>Контрольная работа за год</b>

						<p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 203213900564843355954824568531281433305066908500

Владелец Панкова Наталья Алексеевна

Действителен с 15.10.2024 по 15.10.2025