

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

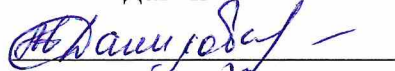
**Министерство образования и науки Удмуртской Республики**

**Управление образования Администрации города Ижевска**

**МБОУ СОШ № 34**

**РАССМОТРЕНО**

на заседании ШМК




Данилова А.Ф.,

руководитель ШМК

Протокол №1 от «27» 08  
2024 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора  
по НМР



Лизунова И.Ю.

Приказ №184-од от «28» 08  
2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор школы  
МБОУ СОШ №34



Ивашечкин К.Л.

Приказ №184-од от «28» 08  
2024 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Шахматы в школе»**

для обучающихся 1-2 классов

**г.Ижевск 2024**

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Удмуртской Республики**

**Управление образования Администрации города Ижевска**

**МБОУ СОШ № 34**

**РАССМОТРЕНО**

на заседании ШМК

\_\_\_\_\_  
Данилова А.Ф.,  
руководитель ШМК  
Протокол №1 от «27» 08  
2024 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора  
по НМР

\_\_\_\_\_  
Лизунова И.Ю.  
Приказ №184-од от «28» 08  
2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор школы  
МБОУ СОШ №34

\_\_\_\_\_  
Ивашечкин К.Л.  
Приказ №184-од от «28» 08  
2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Шахматы в школе»**

для обучающихся 1-2 классов

**г.Ижевск 2024**

## Пояснительная записка

Нормативную правовую основу программы по модулю «Шахматы в школе» предмета «Физическая культура» для образовательных организаций, реализующих образовательные программы начального общего образования составляют следующие документы: Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 15.11.2018 № 939 «Об утверждении федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре, условиям реализации дополнительных предпрофессиональных программ в области физической культуры и спорт и к срокам обучения по этим программам»; Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 17.07.2017 № 654 «Об утверждении правил вида спорта «шахматы»; Приказ Министерства спорта РФ от 20.02.2017 № 108 «Об утверждении положения о Единой всероссийской спортивной классификации»; Приказ Министерства спорта РФ от 12.10.2015 № 930 «Об утверждении Федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «шахматы»; Программа «Развитие вида спорта шахматы в Российской Федерации», утвержденная решением Наблюдательного Совета общероссийской общественной организации «Российская шахматная федерация».

Программа учебного модуля «Шахматы в школе» предмета «Физическая культура» (далее – программа) разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования предмета «Физическая культура». Программа включает пояснительную записку, в которой раскрываются цели изучения учебного модуля «Шахматы в школе» предмета «Физическая культура», даётся общая характеристика модуля, определяется место модуля в учебном плане, характеризуются его основные содержательные линии. Программа устанавливает требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования при реализации учебного модуля «Шахматы в школе» предмета «Физическая культура», примерное содержание модуля. Программа учебного модуля «Шахматы в школе» предмета «Физическая культура» разработана с учетом актуальных задач воспитания, обучения и развития обучающихся, их возрастных особенностей и возможностей, а также условий, которые необходимы для развития личностных и познавательных качеств учащихся.

Программа составлена на основе Примерной программы учебного модуля «Шахматы в школе» предмета «Физическая культура» для образовательных организаций, реализующих образовательные программы общего образования (Одобрена Объединением по общему образованию Протокол от 26.10.2020 №4/20)

### *Общая характеристика учебного модуля*

«Шахматы в школе» является учебным модулем предмета «Физическая культура», который может быть использован в общеобразовательной школе для изучения шахматной теории и практики и включён в целостный образовательный процесс.

В современной школе важное место занимает развивающая функция обучения, ориентированная на развитие мышления школьников, требующая не только усвоения готовых знаний, но и, самое главное, понимания, осознания и воспроизведения полученных знаний в различных метапредметных областях. Сохраняя все основные плюсы классической шахматной игры, учебный модуль обладает рядом существенных преимуществ, важных для общеобразовательных организаций:

- компактность оборудования: шахматный инвентарь, необходимый для обучения и турниров, лёгок, мобилен и удобен при транспортировке и в использовании;
- возможность участия в игре (соревнованиях) обучающихся различного возраста и уровня подготовленности;
- травмобезопасность.

Программа реализуется в соответствии с действующим законодательством о самостоятельности образовательной организации в осуществлении образовательной деятельности и возможности свободы выбора в части образовательных программ в соответствии с интересами детей и подростков (ч. 2, п. 6 и 16 ч. 3 ст. 28 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации»). Эффективность использования системы шахматных уроков в основной школе доказана их положительным влиянием на общий педагогический процесс обучения в школе.

### *Цель и задачи модуля*

Целью программы является создание условий для гармоничного когнитивного развития детей посредством их массового вовлечения в шахматную игру. Задачи программы подразделяются на общие, образовательные, оздоровительные и воспитательные.

Общие задачи направлены на:

- массовое вовлечение учащихся в шахматную игру;
- приобщение учащихся к шахматной культуре;
- открытие новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;
- выявление, развитие и поддержку одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к

занятиям шахматами, в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях.

Образовательные задачи способствуют:

- приобретению знаний из истории развития шахмат;
- углублению знаний в области шахматной игры, получению представлений о различных тактических приемах;
- освоению принципов игры;
- изучению приемов и методов шахматной борьбы.

Оздоровительные задачи направлены на:

- формирование представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;
- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений;
- воспитание стремления вести здоровый образ жизни.

Воспитательные задачи способствуют:

- приобщению подростков к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формированию у подростков устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям;
- развитию выдержки, собранности, внимательности;
- развитию эстетического восприятия действительности;
- формированию уважения к чужому мнению.

**Объем программы:** программа рассчитана на два года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю ( 1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год).

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40 минут.

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

**Для закрепления знаний** обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

**Организационно-педагогические условия**

Занятия проводятся в соответствии с учебным планом. Чтобы не допустить переутомления обучающихся, нервного истощения и статических перегрузок занятия проводятся в игровой форме с включением двигательного компонента в структуру занятия.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного модуля**

Программа учебного модуля «Шахматы в школе» предмета «Физическая культура» предусматривает достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала. К личностным результатам относят:

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение;
- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- 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;
- воспитание этических чувств 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;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

#### *Познавательные УУД:*

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;

- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

*Коммуникативные УУД:*

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);
- возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

*Регулятивные УУД:*

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

Предметные результаты освоения программы характеризуют умения и опыт обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения учебного модуля «Шахматы в школе».

В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по данной программе обучающиеся должны:

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;

— владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;  
— приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

## **Содержание программы**

### **1 класс (33 часа; 1 час в неделю)**

#### **Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.**

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

#### **Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.**

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

#### **Раздел №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.

#### **Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).**

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.

#### **Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.**

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

#### **Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

### **2 класс (34 часа; 1 час в неделю)**

#### **Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.**

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

#### **Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.**

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

#### **Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.**

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



#### **Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.**

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

#### **Раздел №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.

#### **Раздел №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.).

### **Планируемые результаты**

**В результате освоения программы «Шахматы в школе» учащиеся должны знать /применять:**

- правила техники безопасности во время занятий;
- историю возникновения и развития шахматной игры;
- имена чемпионов мира по шахматам и ведущих шахматистов мира, какой вклад они внесли в развитие шахмат;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований, шахматный этикет, а также какими личностными (интеллектуальными, физическими, духовно-нравственными) качествами должен обладать шахматист - спортсмен;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- приобретённые знания и умения в самостоятельной творческой деятельности

**К концу первого учебного года (первого класса) учащиеся должны:**

- уметь объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые и черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пай, ничья;
- знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятие каждой фигуры;
- иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнера;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать цену каждой шахматной фигуры;

- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- владеть способом взятие на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с партнером от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнера.

**К концу второго учебного года (второго класса) учащиеся должны:**

- уметь видеть нападение со стороны партнера, защищать свои фигуры, нападать и создавать свои угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигур, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
- разыгрывать шахматную партию с партнером от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовать большое материальное преимущество.

## Календарно-тематическое планирование

**1 класс (33 часа; 1 час в неделю)**

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности.	Дата проведения
	<b><u>1. Шахматная доска</u></b>	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.	
1.	Знакомство с шахматной доской			
2.	Шахматная доска			Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятка – хвастунишки». 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. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
	<b><u>2. Шахматные фигуры.</u></b>	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
3.	Знакомство с шахматными фигурами			
4	Знакомство с шахматными фигурами			
	<b><u>3. Начальная расстановка фигур.</u></b>	Начальное положение (начальная позиция);	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между	

5.	Начальное положение	расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	
	<b>4. Ходы и взятие фигур.</b>	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»,	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры,	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	
7.	Ладья в игре.	ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	
9.	Слон в игре.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выйграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и 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	
10.	Ладья против слона.			

			положения), «Ограничение подвижности».	
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
12.	Ферзь в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
13.	Ферзь против ладьи и слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.		Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
15.	Конь в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
17.	Знакомство с пешкой.		Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение	

			пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	
18.	Пешка в игре.		Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	
21.	Король против других фигур.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	
	<b>5. Цель шахматной партии.</b>	Шах, мат, пат, ничья, мат		
22.	Шах.	в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	
23.	Шах.			
24.	Мат.		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем,	

25	Мат		ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	
26.	Ставим мат.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	
27	Ставим мат.			
28.	Ничья, пат.		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	
29.	Рокировка.		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
30	Рокировка.			
	<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</b>	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.		
31.	Шахматная партия.		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	
32.	Шахматная партия.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	
33.	Повторение программного материала.		Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	

## 2 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения
	<b><u>Повторение изученного материала.</u></b>	Повторение программного о материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	
1.	Повторение изученного материала.			
2.	Повторение изученного материала.			Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания

			дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	
	<b><u>1. Краткая история шахмат.</u></b>	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	
3.	Краткая история шахмат.			
	<b><u>2. Шахматная нотация.</u></b>	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».	
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.		
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	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).	
	<b><u>3. Ценность шахматных фигур.</u></b>	Сравнительная сила фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.	
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.			



7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Способы защиты.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.		Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	
	<b><u>4. Техника матования одинокого короля.</u></b>			
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Король и ферзь против короля.	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Король и ладья против короля.	Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.		Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
	<b><u>5. Достижение мата без жертвы материала</u></b>			
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в	эндшпиле (начале,	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата».	

	мительшпиле.	середине и конце игры).	Игровая практика.	
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
	<b>6. Шахматная комбинация.</b>			
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	Достижение мата путем жертвы шахматного материала	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	(матовые комбинации)	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	. Типы матовых комбинаций:	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	темы разрушения королевского прикрытия,	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	о прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	пространства	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	

26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
30.	Типичные комбинации в дебюте.		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
	<b><u>Повторение программного материала</u></b>	Повторение программного о материала, изученного за первый и второй год обучения		
32.	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
33.	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
34.	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	

## Перечень ключевых слов.

Безопасная позиция короля  
Белые и черные поля  
Борьба за центр  
Быстрейшее развитие фигур  
Гамбиты  
Гармоничное пешечное расположение  
Горизонталь, вертикаль  
Двойной удар  
Двойной шах  
Двух- и трехходовые партии  
Детский мат и защита от него  
Диагональ  
длинная и короткая рокировка  
ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ  
МАТЕРИАЛА  
Достижение материального перевеса  
Запись начального положения  
Запись шахматной партии  
ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ  
НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ  
Игра на мат с первых ходов  
Ключевые поля  
Краткая и полная шахматная нотация  
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ  
Мат  
Мат в один ход  
Матовые комбинации на мат в 3 хода  
Наказание “пешкоедов”

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР  
Начальное положение (начальная позиция)  
Оппозиция  
ОСНОВЫ ДЕБЮТА  
ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ  
ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ  
Открытое нападение  
Открытый шах  
Пат  
Понятие о темпе  
Правило “квадрата”  
Принципы игры в дебюте  
Рождение шахмат  
Связка в дебюте  
Связка в миттельшпиле  
Способы защиты  
Сравнительная сила фигур  
Тактические приемы  
ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО  
КОРОЛЯ  
ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР  
ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ  
Ценность фигур  
Чемпионы мира по шахматам  
Шах  
Шахматная доска  
ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ  
ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ  
ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (Белые, черные,  
ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король)  
Элементарные окончания.

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

### ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Уманская Э.Э., Волкова Е.И., Прудникова Е.А. «Шахматы в школе»

АО «Издательство «Просвещение»

### МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. *Абрамов С. П.* Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий / С. П. Абрамов, В. Л. Барский. – М.: ООО «Дайв», 2009.
2. *Весела И.* Шахматный букварь / И. Весела, И. Веселы. – М.: Просвещение, 1983.
3. *Гришин В.* Шахматная азбука / В. Гришин, Е. Ильин. – М.: Детская литература, 1980.
4. *Зак В.* Я играю в шахматы / В. Зак, Я. Длуголенский. – Л.: Детская литература, 1985
5. *Карякин С. А.* Шахматы. Обучающий задачник. Медная книга /С. А. Карякин, Е. И. Волкова. М.: ЭКСМО, 2019.
6. *Карякин С.А.* Шахматы. Обучающий задачник. Бронзовая книга /С. А. Карякин, Е. И. Волкова. – М.: ЭКСМО, 2019.
7. *Князева В.* Уроки шахмат / В. Князева. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
8. *Кузин С. Л.* 1000 + задач по шахматам. Учеб. пособие / С. Л. Кузин. –М.: РГ-Пресс, 2020.
9. *Кузин С. Л.* 1000 + задач по шахматам. Профи.. Учеб. Пособие /С. Л. Кузин. – М.: Проспект, 2019.
10. *Кузин С. Л.* Шахматы. Пятерки +. Учеб. пособие / С. Л. Кузин. – М.:Проспект, 2020.
11. *Пожарский В. А.* Шахматный учебник / В. А. Пожарский. –Ростов н/Д: Феникс, 2020.
12. *Прудникова Е. А.* Шахматы: 1- 4 классы: все правила / Е. А. Прудникова. – Ростов н/Д: Феникс, 2018
13. Шахматы – школе / Сост. Б. С. Гершунский, А. Н. Костьев. – М.: Педагогика,2014

### ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

#### Игровые серверы

- [Обзор игровых серверов](#)
- [Шахматная планета](#)
- [Internet Chess Club \(ICC\)](#)
- [Шахматный клуб "Берег"](#)

- [Internet Chess Kingdom \(ICK\)](#)
- [Free Chess](#)
- [Chess21](#)
- [Chess-World.Net](#)
- [Белорусский шахматный клуб](#)
- [Рейтинговые турниры \(шахматы и другие интеллектуальные игры\)](#)
- [Бесплатный Интернет-сервер заочной игры](#)
- [Сайт серверных шахмат](#)
- [Бесплатный сервер Blubbie - играйте и читайте новости!](#)
- [Игра по переписке и в блиц, форум, база данных](#)
- [Chess and Mail](#)
- [VINCO Online Games](#)
- [Логические игры on-line для взрослых и детей - Шахматы](#)
- [Internet Game Area - включает Шахматы](#)
- [AjaxPlay.com - шахматы онлайн](#)
- [Игра в шахматы онлайн \(с компьютером\)](#)
- [Шахматный сервер Yourpot](#)
- [Chesshotel - шахматы онлайн](#)
- [Net Chess Server](#)
- [Коллекция ссылок на игровые сервера + игра против программы](#)