Приложение 1
к основной образовательной программе
начального общего образования
МБОУ Полненской СОШ.
Утверждено
Приказ от 18.08.2026 № 246
Директор МБОУ Полненской СОШ
Л.В. Ткачева

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ПОЛНЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

РАССМОТРЕНО и
СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
МБОУ Полненской СОШ
Протокол №1 от 18.08.2026
Председатель педсовета
. Ткачева Л.В

УТВЕРЖДЕНО
Приказ от 18.08.2026 № 246
Директор МБОУ Полненской СОШ:
Ткачева Л.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Мир шахмат»

1-4 классы

2026 г

Пояснительная записка

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Программа внеурочной деятельности «В мире шахмат» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин

Цель программы:

Создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время.

Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.

8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.

9. Сформировать умение записывать шахматную партию.

10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.

11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения.

Основные формы обучения:

1. Практическая игра.

2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Необходимое оборудование.
На занятиях предполагается к использованию:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами (либо интерактивная доска с ПК и ПО);

- шахматные часы;

- комплекты шахматных фигур с досками.

Система контролирующих материалов для оценки планируемых результатов:

- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;

- промежуточные контроли проводится в виде устного опроса, в форме тестирования,
- выполнение упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний;
- итоговый контроль может проводиться в виде турнира.

Планируемые результаты

Личностные результаты освоения программы курса.
Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям. Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в

разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций. Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей. Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств. Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха. Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений. Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий. Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур:
ладья, слон, ферзь, конь, пешка.
Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила. Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
Основные тактические приемы; что означают 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.

К **концу <u>первого</u> года обучения обучающиеся будут *знать***:

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

 концу <u>первого</u> года обучения обучающиеся будут *уметь*:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную

позицию;

- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход. **концу <u>второго</u> года обучения обучающиеся будут *знать***:
- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.

 концу второго года обучения обучающиеся будут *уметь*:
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

 концу <u>третьего</u> года обучения обучающиеся будут *знать*:
- принципы игры в дебюте; о основные тактические приемы;
- термины ***дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля***.

 концу третьего года обучения обучающиеся будут *уметь*:
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

 концу <u>четвертого</u> года обучения обучающиеся будут *знать*:
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

 концу четвертого года обучения обучающиеся будут *уметь*:
- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

Содержание занятий

1 класс

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.(3ч.)

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

Дидактические игры и задания

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“Диагональ”. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (3ч.)

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.
3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. (1ч.)
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.9
4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). (15ч.)
Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.
Дидактические игры и задания
“Игра на уничтожение” – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
“Один в поле воин”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
“Лабиринт”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.
“Перехитри часовых”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
“Сними часовых”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
“Кратчайший путь”. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
“Захват контрольного поля”. Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
“Защита контрольного поля”. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
“Атака неприятельской фигуры”. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
“Двойной удар”. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
“Защита”. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
“Выиграй фигуру”. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
“Ограничение подвижности”. Это разновидность “игры на уничтожение”, но с “заминированными” полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт”, “Перехитри часовых” и т. п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. (8ч.)

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.
“Защита от шаха”. Белый король должен защититься от шаха.
“Мат или не мат”. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
“Первый шах”. Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
“Рокировка”. Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ (4 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.

2 класс

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ (2 ч.)

Рождение шахмат. Шахматы проникают в Европу.

2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (5 ч.)

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.
Дидактические игры и задания «Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее . «Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. «Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет. «Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее. «Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР (2ч.)

. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.
Дидактические игры и задания «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны. «Выигрыш материала».

Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса. «Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ (7 ч.)

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

Дидактические, игры и задания «Шах или мат». Шах или мат черному королю? «Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. «Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю. «На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА (3 ч.)

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

Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода. «Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ (15ч.)

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

Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса

3 класс

1.ИСТОРИЯ ШАХМАТ.(4ч.)

Мат Диларам, первая чемпионка мира среди женщин, шахматные часы

2. ДЕБЮТ. (9ч.)

Правила игры в дебюте, «Детский мат», дебют четырех коней..

Дидактические игры и задания

Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие 13 о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах. «Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход нерокированному королю», «Поставь детский мат» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход. «Поймай ладью», «Поймай ферзя».

3. МИТТЕЛЬШПИЛЬ. (6 ч.)

Тактические приёмы и комбинации на мат и на выигрыш материала.

Дидактические игры и задания

Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход. «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная вигру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру. «Защита от мата» Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько). «Выведи фигуру» Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

4. ЭНДШПИЛЬ. (8 ч.)

Мат ферзем, ладьёй, линейный мат. Элементарные пешечные окончания. Правило квадрата, превращение пешки, понятие «проходная пешка».

Дидактические игры и задания

“Игра на уничтожение” Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество. «Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.“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, “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.
и логического мышления.

5. ИГРОВАЯ ПРАКТИКА. (7 ч.)

Турнирные правила. Турниры, матчи, сеансы одновременной игры

Дидактические игры и задания

Большее внимание уделяется спортивной составляющей шахмат. В программе третьего года обучения предусмотрено, увеличение количества учебных часов на игровую практику, проводятся праздничные турниры и матчи с награждением победителей призами и грамотами. Третьеклассники участвуют в городских шахматных турнирах.

.4 класс

1.ИСТОРИЯ ШАХМАТ (1 ч.)

. Скахографическая задача А. Петрова «Бегство Наполеона из Москвы в Париж»

2. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ (8 ч.)

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах: материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

3. АНАЛИЗ И ОЦЕНКА ПОЗИЦИИ (8 ч.)

Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

4. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ (17 ч.)

Пути поиска комбинации.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (**матовые комбинации**). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.

Матовые комбинации на мат в три хода.

Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др.. Комбинации, ведущие к ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

Тематическое планирование

1 класс

№	Название темы	Количество часов	Дата проведения	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	СКАЗКА О ВОЗНИКНОВЕНИИ ШАХМАТ	**1**	01.09	Чтение и инсценировка дидактической сказки “Удивительные приключения шахматной доски”.	
2	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	**1**	08.09	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	Презентация «Начало»
3	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	**1**	15.09	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали.	**Динозавры учат шахматам**
4	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ	**1**	22. 09	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	**презентация**
5	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ	**1**	29.09	“Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат	
6	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА	**1**	06.10	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: “Ферзь любит свой цвет”. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	
7	ПЕШКА	**1**	13.10	Урок-знакомство	

8	ПЕШКА	**1**	20.10	Практическая игра на уничтожение	
9	ЛАДЬЯ	**1**	27.10	Ход ладьи. Взятие. Место ладьи в начальном положении.	
10	ЛАДЬЯ	**1**	10.11	Игра на уничтожение (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух),	
11	СЛОН	**1**	17.11	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Практическая игра на уничтожение	
12	СЛОН ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР	**1**	24.12	Урок практика. Игровые возможности слонов	
13	ФЕРЗЬ	**1**	01.12	Ферзь – тяжелая фигура. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Практическая игра на уничтожение	
14	ФЕРЗЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР	**1**	08.12	Игровые возможности ферзя	
15	КОНЬ	**1**	15.12	Конь – легкая фигура Место коня в начальном положении	«Динозаврик учит шахматам»
16	КОНЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР	**1**	22.12	Сеанс одновременной игры	
17	КОРОЛЬ	**1**	29.12	Урок-знакомство	презентация
18	КОРОЛЬ	**1**	12.01.	Основное отличие короля от других фигур. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя	
19	ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ	**1**	19.01	Урок- сказка	https://disk.yandex.ru/i/0nGJD7nl11xB2w
20	«ДИНОЗАВРИК УЧИТ ШАХМАТАМ»	**1**	26.01	Знакомство с компьютерной	«ДИНОЗАВРИК УЧИТ ШАХМАТАМ»

				программой	
21	«ДИНОЗАВРИК УЧИТ ШАХМАТАМ»	**1**	02.02	Знакомство с компьютерной программой	«ДИНОЗАВРИК УЧИТ ШАХМАТАМ»
22	ШАХ	**1**	09.02		
23	ШАХ	**1**	16.02	Конкурс	
24	МАТ	**1**	01.03	Викторина	
25	МАТ	**1**	15.03	Групповое занятие	
26	НИЧЬЯ	**1**	22.03	Варианты ничьей.	презентация
27	НИЧЬЯ. ПАТ	**1**	05.04	Работа в группах	
28	РОКИРОВКА	**1**	12.04	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки	
29	РОКИРОВКА	**1**	19.04	Невозможность сделать рокировку	
30	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ	**1**	26.04	Как начинать шахматную партию	
31	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ		03.05		
32	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ		17.05	Веселые старты	
33	ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ		24.05		

2 класс

№	**Название темы**	**Количество часов**	**Дата проведения**	**Форма проведения занятий**	**Электронные (цифровые) образовательные ресурсы**
1	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ	1	05.09	Урок-сказка	
2	ПОВТОРЕНИЕ ХОДЫ ФИГУР	1	12.09	Занимательные упражнения на повторение ходов фигур.	Знакомство с компьютерной шахматной программой «Динозаврик учит шахматам».
3	ПОВТОРЕНИЕ РОКИРОВКА.	1	19.09	Практическая игра	
4	ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА	1	26.09	Просмотр мультфильма	https://disk.yandex.ru/i/0nGJD7nl11xB2w
5	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	1	03.10	Занятие на свежем воздухе. Живые шахматы	

6	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	1	10.10	Работа в группах. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.	презентация
7	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	1	17.10	Эстафета « Расставляем Фигуры», «Кто быстрее»	
8	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР	1	24.10	Практическая игра	
9	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР	1	07.11	Товарищеский матч	
10	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	14.11	Ролевая игра Тренер-Ученик	компьютерная шахматная программа «Динозаврик учит шахматам
11	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	21.11	Линейный мат. Ферзь и ладья против короля	https://yandex.ru/video/preview/3987471124135932030
12	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	28.11	Ферзь и король против короля	
13	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	05.12	Ферзь и король против короля	https://yandex.ru/video/preview/17005762424986444887
14	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	12.12	Ладья и король против короля	
15	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	19.12	Ладья и король против короля Учебный тематический сеанс	
16	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	26.12	Итоговая контрольная работа Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”.	
17	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА ЦУГЦВАНГ	1	09.01	Учебные положения на мат в 2 хода в эндшпиле. Цугцванг	
18	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА МИТТЕЛЬШПИЛЬ	1	16.01	Работа в группах	
19	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА ДЕБЮТ	1	23.01	Игровая практика. Учебные положения на мат в 2 хода в	

				эндшпиле. Дебют	
20	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ «Русская партия» - «Засада»	1	30.01	Тренировочные партии	
21	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ «Ограничение подвижности»	1	06.02	Индивидуальная работа по карточкам	
22	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ «Линейная атака»	1	13.02	Игровая практика	
23	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ «Защита от мата»	1	20.02	Решение комбинаций, ведущие к достижению материального перевеса.	презентация
24	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ «Выигрыш фигуры»	1	27.02	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	презентация
25	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ «Связка»	1	05.03	Практическая игра.	
26	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ «Вилка»	1	12.03	Практическая игра	
27	СКАЗКА О ВЕЧНОМ ШАХЕ	1	19.03	Работа в группах	
28	ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА	1	09.04	Практическая игра	
29	«ДИНОЗАВРЫ УЧАТ ШАХМАТАМ»	1	16.04	Выполнение заданий с помощью компьютерной шахматной программы.	Компьютерная шахматная программа «Динозаврик учит шахматам».
30	«ДИНОЗАВРЫ УЧАТ ШАХМАТАМ»	1	23.04	Работа с компьютерной программой	«Динозаврик учит шахматам».
31	СЕАНС ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ	1	07.05	сеанс одновременной игры.	
32	ТОВАРИЩЕСКИЙ МАТЧ	1	14.05	Класс делится на две команды, которые играют между собой	
33	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА	1	19.05	Живые шахматы	
34	Повторение программного материала	1	26.05	Живые шахматы	

3 класс

№	Название темы	Количество часов	Дата проведения	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	ИСТОРИЯ ШАХМАТ	1	01.09	Урок- сказка Прародители шахмат «Чатуранга», «Шатрандж». Задача «Мат Диларам»	презентация
2	ПОВТОРЕНИЕ. ХОДЫ ФИГУР, СЛОЖНЫЕ ПРАВИЛА	1	08.09	Работа в группах	
3	ПОВТОРЕНИЕ. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	1	15.09	Игровая практика	
4	ПОВТОРЕНИЕ. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР	1	22.09	Работа в группах	
5	ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА	1	29.09	Начало шахматного турнира	
6	ЛИНЕЙНЫЙ МАТ. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	06.10	Ролевая игра «Тренер-ученик»	
7	ЛИНЕЙНЫЙ МАТ. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	13.10	Ферзь и ладья матуют одинокого короля	https://yandex.ru/video/preview/3987471124135932030
8	МАТ ФЕРЗЕМ. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	20.10	Ферзь и король против одинокого короля	https://yandex.ru/video/preview/17005762424986444887
9	МАТ ЛАДЬЕЙ. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	1	27.10	Работа в парах	
10	ТЕМАТИЧЕСКИЙ СЕАНС ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ	1	10.11	Приглашаются учащиеся старших классов и проводят тематический сеанс. Игровая практика	
11	КОНКУРС РЕШЕНИЯ ШАХМАТНЫХ ЗАДАЧ	1	17.11	Конкурс решения задачЗадачи на мат в 2 хода по теме «Мат одинокому королю»	презентация
12	ДЕБЮТ. ПРАВИЛА ИГРЫ В ДЕБЮТЕ	1	24.11	Захват центра, развитие фигур, безопасность короля	
13	«ДЕТСКИЙ МАТ»	1	01.12	«Оружие массового поражения» начинающих	

				шахматистов. Защита от «Детского мата»	
14	ДЕБЮТ ЧЕТЫРЕХ КОНЕЙ	1	08.12	Правила игры в дебюте на практике	
15	ОГРАНИЧЕНИЕ ПОДВИЖНОСТИ	1	15.12	Работа в группах	
16		1	22.12		
17	НОВОГОДНЯЯ СКАЗКА	1	29.12	Скахографические задачи	презентация
18	«ДИНОЗАВРЫ УЧАТ ШАХМАТАМ»	1	12.01	Использование «Мобильного класса», игра в шахматы с компьютером Индивидуальная работа	
19	«ДИНОЗАВРЫ УЧАТ ШАХМАТАМ»	1	19.01	Использование «Мобильного класса», игра в шахматы с компьютером	
20	ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ	1	26.01	История шахматных часов. Современные механические и электронные часы	https://skysmart.ru/articles/chess/shahmatnye-chasy
21	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1	02.02	Игровая практика	
22	ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА КОМАНДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ	1	09.02	соревнования	
23	ПРАЗДНИЧНЫЙ КОМАНДНЫЙ ТУРНИР В ЧЕСТЬ ДНЯ ЗАЩИТНИКОВ ОТЕЧЕСТВА	1	16.02	Игра в команде. Командный турнир Товарищеский матч	
24	ЖЕНЩИНЫ ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1	01.03	Комбинации на выигрыш материала. Тема «Завлечение»	https://yandex.ru/video/preview/13605710098870865792
25	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1	15.03	Работа в группах	
26	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	1	22.03	Урок- сказка Матовые комбинации. Тема «Завлечение»	
27	ЭНДШПИЛЬ	1	05.04	Правило квадрата	презентация
28	ЭНДШПИЛЬ	1	12.04	Игра в парах	
29	УЧЕБНЫЙ СЕАНС	1	19.04	Проверочная работа	
30	ТУРНИРНЫЕ ПАРТИИ	1	26.04	Практическая игра	
31	ТУРНИРНЫЕ ПАРТИИ	1	03.05	Практическая игра	
32	ЭНДШПИЛЬ	1	11.05	Класс делится на две команды, которые сражаются между собой. Победители получают призы.	
33	ТОВАРИЩЕСКИЙ МАТЧ	1	18.05	Закрепление навыков турнирной борьбы с	

				соблюдением правил FIDE	
34	ТОВАРИЩЕСКИЙ МАТЧ	1	25.05		

4 класс

№	Название темы	Количество часов	Дата проведения	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	История шахмат	1	05.09	Скахографическая задача А. Петрова «Бегство Наполеона из Москвы в Париж»	презентация
2	Повторение. Ходы фигур. Сложные правила.	1	12.09	Просмотр мультфильма	https://yandex.ru/video/preview/3987471124135932030
3	Повторение. Шахматная нотация.	1	19.09	Работа в парах	
4	Начало шахматного турнира.	1	26.09	турнир	
5	Катастрофа в дебюте.	1	03.10	Демонстрация и анализ коротких партий	
6	Двойной шах.	1	10.10	Работа в группах	
7	Основы эндшпиля.	1	17.10	Учебный сеанс ферзь против пешки	
8	Тематический сеанс одновременной игры	1	24.10	Приглашаются шахматисты старших классов для проведения сеанса.	
9	Конкурс. Решение шахматных задач	1	28.10	Задачи на мат в 2 хода по теме «Техника матования одинокого короля»	презентация
10	Конкурс. Решение шахматных задач	1	07.11	Команды от каждого класса 4 мальчика+1 девочка играют круговой турнир и борются за выход в финал	
11	Анализ и оценка позиции. Различные виды преимущества.	1	14.11	Команды от каждого класса 4 мальчика+1 девочка играют круговой турнир и борются за выход в финал	
12	Анализ и оценка позиции. Различные	1	21.11	Материальное преимущество,	

	виды преимущества.			реализация материального преимущества	
13	Анализ и оценка позиции. Различные виды преимущества.	1	28.11	Работа в парах	
14	Анализ и оценка позиции. Различные виды преимущества.	1	05.12	Преимущество во времени. Цейтнот.	https://yandex.ru/video/preview/3987471124135932030
15	Шахматная комбинация	1	12.12	Конкурс решения Матовые комбинации. Тема комбинации. Отвлечение	
16	Шахматная комбинация	1	19.12	Групповое занятие	презентация
17	Новогодняя сказка	1	26.12	Призовой конкурс Скахографические задачи	
18	Шахматы и математика	1	09.01	викторина	
19	Шахматная комбинация	1	16.01	Индивидуальная работа	
20	Шахматная комбинация	1	23.01	Матовые комбинации. Спертый мат	
21	Открытые дебюты	1	30.01		
22	Шахматная комбинация	1	06.02	Комбинации на выигрыш материала «Рентген» или линейная атака	
23	Шахматная комбинация	1	13.02	Праздничный турнир в честь Дня защитников Отечества	
24	Альтернативные шахматы	1	20.02	Фишеровские шахматы соревнования	
25	Сказка о вечном шахе.	1	27.02	Урок- сказка	
26	Женщины играют в шахматы.Елизавета Быкова	1	12.03	Шведка	
27	Альтернативные шахматы	1	19.03	Работа в команде	презентация
28	Основы эндшпиля.	1	09.04		Игра с шахматной программой «Большое шахматное путешествие»
29	Основы эндшпиля.	1	16.04	Игровая практика	Игра с шахматной программой «Большое шахматное

					путешествие»
30	Компьютерные шахматы	1	23.04		Игра с шахматной программой «Большое шахматное путешествие»
31	Компьютерные шахматы	1	06.05	Конкурс решения здач	
32	Конкурс. Решение шахматных задач.	1	12.05	Класс делится на две команды, которые играют друг с другом	Игровая практика
33	Товарищеский матч.	1	19.05	Закрепление навыков турнирной борьбы с соблюдением правил FIDE	
34	Окончание шахматных турниров. Подведение итогов	1	26.05	Закрепление навыков турнирной борьбы с соблюдением правил FIDE	

Список литературы для учителя

1. Гришин В. Малыши играют в шахматы. / М.: Просвещение, 1991.
2. Журавлев Н. Шаг за шагом. / М.: ФиС, 1986.
3. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. / Л.: Детская литература, 1985.
4. Князева В. Уроки шахмат. / Ташкент: 1992.
5. Сухин И. Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
6. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
7. Шахматы. Энциклопедический словарь. / М: Советская энциклопедия, 1990.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 145792345010397423411790935696345598984963060841

Владелец Ткачева Лариса Васильевна

Действителен С 06.04.2026 по 06.04.2027