**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение « МКО У Балтамахинская СОШ»**

Рассмотрено на заседании МО учителей начальных классов

01.09.2017 г.

Протокол №1

Руководитель МО учителей начальных классов

Фамилия Магомедова З.Г.

Рабочая программа курса

учебного предмета / внеурочной деятельности

«Шахматы»

2, 4 класс

на 2017– 2018 учебный год

Планирование составлено на основе авторской программы И.Г. Сухина "Шахматы – школе»

Учебник

Учебник Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны– Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Рекомендованной Минобрнауки РФ

. Педагог разработавший рабочую программу

Гаджиев Р.М.

Количество часов в неделю

1ч.

Количество часов в год

ч –2 кл, 34 ч –, 4 кл .34

В том числе часов на проведение промежуточной аттестации

1 ч. - стартовый контроль

1 ч. – промежуточный контроль

1 ч. – итоговый контроль

1 ч. – тематический контроль

**Оглавление рабочей программы**

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета «Шахматы».
2. Содержание учебного предмета «Шахматы».
3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета «Шахматы»**

**В результате изучения данной программы, обучающиеся получат возможность формирования**

**Личностных результатов:**

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

-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.

**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: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

- 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 предмета, курса.**

**Содержание учебного предмета «Шахматы» 2 класс, 34 часа**

**1. Шахматная доска** **(4 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. Шахматные фигуры** **(2 часа).**

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

**3. Начальная расстановка фигур** **(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.

**4. Ходы и взятие фигур (22 часа).**

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.

**5. Игра всеми фигурами из начального положения (3 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.

**Содержание учебного предмета «Шахматы» 4 класс, 34 часа**

**1. Повторение (4 часа)**

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

**2**.  **Основы дебюта (11 часов).**

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.  
Дидактические задания **“**Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат**”**Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.  
**“**Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.  
“Защита от мата**”** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).  
**“**Выведи фигуру**”** Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.  
**“**Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.  
**“**Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.  
“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.  
“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.  
**“**Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.  
“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.  
“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.  
“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.  
**“**Сдвой противнику пешки**”.** Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.  
**3. Основы миттельшпиля (10 часов).**

 Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.  
Дидактические задания **“**Выигрыш материала**”.** Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.  
**“**Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.  
“Сделай ничью**”** Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.  
**4. Основы эндшпиля (9 часов).**

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.  
Дидактические задания **“**Мат в 2 хода**”.** Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.  
“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.  
“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.  
“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.  
“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.  
“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей

**Тематическое планирование курса «Шахматы 2 класс»**

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 центра. Количество полей в центре

**Предметные результаты:**

Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур

**Личностные результаты:**

Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

**Метапредметные результаты**:

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

Шахматная доска

4

4 неделя

Шахматная доска

5

5 неделя

**Шахматные фигуры**

**2 часа**

Шахматные фигуры

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка"

**Предметные результаты:**

Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур

**Личностные результаты:**

Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

**Метапредметные результаты**:

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

6

6 неделя

Шахматные фигуры

7

7 неделя

**Начальное положение**

**3 часа**

Начальная расстановка фигур

Расстановка фигур перед шахматной партией. 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"

**Предметные результаты:**

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

**Личностные результаты:**

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.

**Метапредметные результаты**:

Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

Проговаривать последовательность действий.

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.

Коммуникативные УУД:

Донести свою позицию до других.

Слушать и понимать речь других.

* Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

8

8 неделя

Начальная расстановка фигур. **Стартовая контрольная работа**

**Стартовая контрольная работа**

9

9 неделя

Начальная расстановка фигур

**2 четверть – 7 часов**

10

10 неделя

**Ходы и взятия**

**22 часа**

Ладья

Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых".

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", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры.

**Предметные результаты:**

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

**Личностные результаты:**

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.

**Метапредметные результаты** :

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: 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.

11

11 неделя

Ладья

12

12 неделя

Слон

13

13 неделя

Слон

14

14 неделя

Ладья против слона

15

15 неделя

Ферзь. **Промежуточная контрольная работа**

**Промежуточная контрольная работа**

16

16 неделя

Ферзь

**3 четверть – 10 часов**

17

17 неделя

Ферзь против ладьи и слона

Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь"

Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин"

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности" 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

18

18 неделя

Конь

19

19 неделя

Конь

20

20 неделя

Конь против слона, ладьи, слона

21

21 неделя

Пешка

22

22 неделя

Пешка

23

23 неделя

Пешка против ферзя, коня, слона, ладьи

24

24 неделя

Король

25

25 неделя

Король против других фигур. **Контрольная работа**

**Контрольная работа**

26

26 неделя

Шах

**4 четверть – 8 часов**

27

27 неделя

Шах

Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах"

Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат"

Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат" Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка"

28

28 неделя

Мат

29

29 неделя

Мат

30

30 неделя

Ничья, пат

31

31 неделя

Рокировка

32

32 неделя

**Шахматная партия**

**3 часа**

Шахматная партия. **Контрольная работа за год**

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 Демонстрация коротких партий

**Предметные результаты:**

уметь проводить элементарные комбинации;

уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;

уметь ориентироваться на шахматной доске, определять последовательность событий;

**Личностные результаты:**

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.

**Метапредметные результаты** :

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 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.

**Контрольная работа за год**

33

33 неделя

Шахматная партия

34

34 неделя

Шахматная партия

**Тематическое планирование курса «Шахматы 4 класс»**

**Предметные результаты:**

Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур

**Личностные результаты:**

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.

**Метапредметные результаты**:

Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

Проговаривать последовательность действий.

Познавательные УУД:

Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

Коммуникативные УУД:

Слушать и понимать речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

2

2 неделя

Практика матования одинокого короля

3

3 неделя

**Основы дебюта**

**11 часов**

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Тест по теме «Повторение»

Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.

Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.

Детский мат. Защита. Контроль центра с помощью фигур Решение заданий.

Вариации на тему детского мата. Угрозы быстрого мата в дебюте Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Решение заданий.

Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур.

Контролировать центр фигур до появления чёрных.

**Предметные результаты:**

Знать правила дебюта, виды дебюта. Связка в дебюте.

**Личностные результаты:**

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, делать выбор, как поступить.

4

4 неделя

.Основы дебют. Шотландский дебют.

5

5 неделя

Основы дебют.

Шотландский дебют

6

6 неделя

Основы дебют

Итальянский дебют

7

7 неделя

Основы дебют. Итальянский дебют.

8

8 неделя

Основы дебют. **Контрольная работа за 1 четверть**

**Контрольная работа за 1 четверть**

9

9 неделя

Основы дебюта.

Дебют Рети

**2 четверть – 7 часов**

10

10 неделя

Основы дебют

Дебют Рети

Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Контролировать центр фигур до появления чёрных. Игра в центре доски Безопасное положение короля. Рокировка. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Полная и неполная связка.

**Метапредметные результаты**:

Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

Проговаривать последовательность действий.

Познавательные УУД:

Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

Коммуникативные УУД:

Донести свою позицию до других.

Слушать и понимать речь других.

11

11 неделя

Основы дебют. Испанский дебют

12

12 неделя

Основы дебюта.

Испанский дебют

13

13 неделя

Основы дебют.

**Проверочная работа** по теме «Виды дебютов»

14

14 неделя

**Основы миттельшпиля**

**10 часов**

Основы миттельшпиля. Связка.

Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар

15

15 неделя

Основы миттельшпиля. Связка. **Контрольная работа за 1 полугодие**

**Контрольная работа за 1 полугодие**

16

16 неделя

Основы миттельшпиля. Двойной удар

**3 четверть – 10 часов**

17

17 неделя

Основы миттельшпиля. Двойной удар

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 двойному шаху, открытому шаху. Двойной удар. Открытое нападение в шахматах.

**Предметные результаты**

Уметь ставить мат в два хода в дебюте, в миттельшпиле. Тактические приёмы миттельшпиля.

**Личностные результаты:**

Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве.

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

**Метапредметные результататы**:

Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

Проговаривать последовательность действий.

Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.

Познавательные УУД:

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.

18

18 неделя

Основы миттельшпиля. Открытое нападение

19

19 неделя

Основы миттельшпиля. Открытое нападение.

20

20 неделя

Основы миттельшпиля. Открытый шах.

21

21 неделя

Основы миттельшпиля. Открытый шах

22

22 неделя

Основы миттельшпиля. Двойной шах.

23

23 неделя

Основы миттельшпиля. Двойной шах. **Тест** «Основы миттельшпиля»

24

24 неделя

**Основы эндшпиля**

**9 часов**

Основы эндшпиля. Комбинации для достижения ничьей

**Предметные результаты:**

Уметь ставить мат, используя тему освобождения пространства, превращения пешки

Знать, как построить патовую комбинацию

**Личностные результаты:**

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.

25

25 неделя

Основы эндшпиля. Патовые комбинации. **Контрольная работа за 3 четверть**

**Контрольная работа за 3 четверть**

26

26 неделя

Основы эндшпиля. Комбинации на вечный шах

**4 четверть – 8 часов**

27

27 неделя

Основы эндшпиля. Пешка против короля

**Метапредметные результаты**:

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.

Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

Коммуникативные УУД:

Донести свою позицию до других.

Слушать и понимать речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

28

28 неделя

Основы эндшпиля. Пешка против короля

29

29 неделя

Основы эндшпиля. Ферзь против слона

30

30 неделя

Основы эндшпиля. Ключевые поля

31

31 неделя

Основы эндшпиля. Линейный мат

32

32 неделя

Основы эндшпиля. Игровая практика**. Контрольная работа за год**

**Контрольная работа за год**

33

33 неделя

**Повторение**

**2 часа**

Повторение программного материала. Дебют и миттельшпиль.

Правила дебюта, тактические приёмы миттельшпиля. Король и ладья против короля.

**Предметные результаты:**

Знать запись партии из начального положения и из игрового, ценность шахматной фигуры

**Личностные результаты:**

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества делать выбор, как поступить.

**Метапредметные результаты**:

Регулятивные УУД:

Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.

Познавательные УУД:

Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

Коммуникативные УУД:

Слушать и понимать речь других.

34

34 неделя

Повторение программного материала. Матование одинокого короля