

Настоящая рабочая программа составлена на основании следующих нормативных документов:

1. Рабочая учебная программа «Белая ладья» для 4-6 классов составлена на основе Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 №ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации». Примерная государственная программа основного общего образования по физической культуре, программа «Шахматы» разработана на основе авторской программы И.Г. Сухина "Шахматы в школе» для учащихся 2-7 классов.

I. Планируемые результаты

Познавательные УУД:

- осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии;
- учиться использовать знаково-символические средства;
- представления информации;
- использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему;
- собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами;
- овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями;
- овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах);
- учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

Коммуникативные УУД:

- активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий;
- учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения;
- учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Регулятивные УУД:

- овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия;
- находить способы решения и осуществления поставленных задач;
- формировать умение контролировать свои действия;
- учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

Личностные УУД:

- адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- формировать уважительное отношение к иному мнению.
- учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Содержание программы.

1. Общие понятия о шахматах. Шахматная доска.(6 часов).

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

Начальная расстановка фигур. Шахматные фигуры. Ходы фигур.(28 часов)

Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. 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.

Взятие фигур. (20 часов)

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.

Цель шахматной партии.(24 часа)

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

Игра всеми фигурами из начального положения. (24 часа).

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Тематическое планирование.

4

класс

№ раздела	Тема	Кол-во часов
1.	Общие понятия о шахматах. Шахматная доска.	6
2.	Начальная расстановка фигур. Шахматные фигуры. Ходы фигур.	28
3.	Взятие фигур.	20
4.	Цель шахматной партии.	24
5.	Игра всеми фигурами из начального положения.	24

ИТОГО 102 ч

**Календарно-тематическое планирование 3 часа в
неделю (102 часа)**

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата
Общие понятия о шахматах. Шахматная доска.(6 часов)			
1	Общие понятия о шахматах.	4	
2	Шахматная доска.	1	
3	Шахматная доска.	1	
Начальная расстановка фигур. Шахматные фигуры. Ходы фигур. (28 часов)			
4	Шахматные фигуры.	2	
5	Начальное положение.	2	
6	Пешка.	2	
7	Ладья.	2	
8	Слон.	2	
9	Слон.	2	
10	Ладья против слона.	2	
11	Ферзь	2	
12	Ферзь.	2	
13	Ферзь против ладьи и слона.	2	
14	Конь.	2	
15	Конь.	2	
16	Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	
17	Король.	2	
Взятие фигур (20 часов)			
18	Король против других фигур.	4	
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня.	4	
20	Преобразование пешки в другие фигуры.	4	
21	Взятие на проходе.	4	
22	Взятие на проходе.	4	
Цель шахматной партии (24 часа)			
23	Рокировка.	4	
24	Шах.	4	
25	Мат.	4	
26	Ничья. Пат.	4	
27	Сравнительная сила фигур.	4	
28	Нотация.(Шахматная доска)	4	
Игра всеми фигурами из начального положения (24 часа)			
29	Защита.	4	
30	Связка.	4	
31	Избавление от связки.	4	
32	Вилка.	4	
33	Открытое нападение.	4	
34	Шахматная партия.	4	

1. Краткая история шахмат (8 часов).

Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход.

Демонстрация коротких партий.

Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.

2. Шахматная нотация(12 часов).

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

3.Ценность шахматных фигур(15 часов).

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

4.Как взять в плен короля (21 час)

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат.

Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

5. Как разные фигуры матуют в середине игры(46 часов).

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода. Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

Тематическое планирование.

№ раздела	Тема	Кол-во часов
1.	Краткая история шахмат.	8
2.	Шахматная нотация	12
3.	Ценность шахматных фигур.	15
4.	Как взять в плен короля.	21
5.	Как разные фигуры матуют в середине игры.	46

ИТОГО 102ч

Календарно-тематическое планирование (5 класс)

№ п/п	Тема	Кол- во часов	Дата
Краткая история шахмат. (8 часов)			
1	Возникновение и распространение шахмат.	2	
2	Шахматы проникают в Европу.	2	
3	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	2	
4	Этика шахматной борьбы.	2	
Шахматная нотация (12 часов)			
5	Обозначение горизонталей, вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	3	
6	Как записать и прочитать шахматную партию.	3	
7	Краткая и полная шахматная нотация.	3	
8	Запись начального положения.	3	
Ценность шахматных фигур. (15 часов)			
9	Ударная сила фигур.	3	
10	Ценность фигур..	3	
11	Абсолютная и относительная сила фигур.	3	
12	Белые-чёрные. Учебная партия.	3	
13	Самостоятельная работа по теме «Ценность фигур».	3	
Как взять в плен короля. (21 час)			
14	Побеждает тот, кто ставит мат.	3	
15	Как дать мат одинокому королю.	3	
16	Мат ферзём с помощью короля.	3	
17	Мат ферзём и ладьёй.	3	
18	Мат двумя ладьями.	3	
19	Мат ладьёй с помощью короля.	3	
20	Мат двумя слонами с помощью короля.	3	
Как разные фигуры матают в середине игры. (46 часов)			
21	Взаимодействие фигур при атаке на короля.	3	
22	Мат ладьёй с помощью короля.	3	
23	Две фигуры атакуют матовое поле.	3	
24	Одна фигура нападает на короля, другая отрезает поля отступления.	3	
25	Одна атакующая фигура нападает на короля, другая связывает фигуру-защитницу.	3	
26	Две фигуры матают, одновременно нападая на короля.(двойной шах)	3	
27	Сочетание двух или нескольких матовых идей.	3	
	Мат в 1 ход.	3	
28	Мат в 1 ход.	3	
29	Мат в 2 хода с помощью двойного шаха.	3	
30	Мат в 2 хода с помощью двойного шаха.	3	
31	Мат в 2 хода по последней горизонтали	3	
32	Мат в два хода.	3	
33	Мат в 3 хода.	3	
34	Шахматный турнир.	4	

1. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (13 часов).

Повторение пройденного материала. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.

2. Основы дебюта(39 часов).

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Тренировка в разыгрывании дебюта.

3. Основы миттельшпиля(15 часов)

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

4. Основы эндшпиля (27 часов).

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

5. Обобщение(8 часов)

Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса.

Тематическое планирование.**6 класс**

№ раздела	Тема	Кол-во часов
1.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	13
2.	Основы дебюта	39
3.	Основы миттельшпиля	15
4.	Основы эндшпиля	27
5.	Обобщение	8

ИТОГО 102ч

Календарно-тематическое планирование (6 класс)

№ п/п	Тема	Кол- во часов	Дата
Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. (13 часов)			
1	Ходы шахматных фигур. Начальное положение.	2	
2	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	2	
3	Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	2	
4	Шахматная нотация.	3	
5	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.	4	
Основы дебюта.(39 часов)			
6	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	3	
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	3	
8	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	3	
9	Угрозы быстрого мата в дебюте.	3	
10	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых).	3	
11	Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур.	3	
12	Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	3	
13	Борьба за центр.	3	
14	Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки.	3	
15	Гармоничное пешечное расположение.	3	
16	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	3	
17	Классификация дебютов.	3	
18	Тренировка в разыгрывании дебюта.	3	
Основы миттельшпиля. (15 часов)			
19	Правила миттельшпиля.	3	
20	Тактические приемы. Связка в миттельшпили.	3	
21	Двойной удар.	3	
22	Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах.	3	
23	Классическое наследие. «Бессмертная» партия.	3	
Основы эндшпиля.(27 часов)			
24	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи.	3	
25	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона.	3	
26	Матование двумя слонами. Матование слоном и конем	3	
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	3	
28	Пешка против короля.	3	
29	Король ведет свою пешку за собой.	3	
30	Пешка против короля. Ключевые поля.	3	
31	Удивительные ничейные положения.	3	
32	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпили.	3	
Обобщение.(8 часов)			
33	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	4	
34	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	4	