Муниципальное общеобразовательное автономное учреждение школа – интернат основного общего образования д. Новониколаевка муниципального района Зианчуринский район Республики Башкортостан

Рассмотрена и принята: «Утверждаю»

Руководитель ШМО директор

\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ К.С. Акъюлов \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/

Протокол № 1 от Приказ № \_\_\_\_ от

«\_\_\_» августа 2018 г. «\_\_\_\_\_» августа 2018 г.

02 – 25

Рабочая программа по внеурочной

деятельности для 1-4 классов

«Шахматы в школе»

учителя начальных классов

Бикмаевой Ларисы Радиковны

(на 2018 - 2022 уч. г.)

Пояснительная записка

Модифицированная программа «Шахматы в школе» предназначена для обучающихся 1-4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы в школе» под редакцией Е.А.Прудникова, Е.И.Волкова, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы Е.А.Прудниква, Е.И.Волкова). Рабочая программа по внеурочной деятельности для 1 – 4 классов составлена в соответствии с правовыми и нормативными документами:

* Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12. 2012 г. № 273-ФЗ);
* Федеральный Закон от 01.12.2007 г. № 309 (ред. от 23.07.2013 г.) «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части изменения и структуры Государственного образовательного стандарта»;
* Закон Республики Башкортостан от 1 июля 2013 года № 696-з «Об образовании в Республике Башкортостан».
* Приказ Минобразования России от 05.03.2004 г. № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования»;
* Приказ Минобрнауки России от 31.03.2014 г. № 253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования »;
* Приказ Минобразования России от 09.03.2004 г. № 1312 «Об утверждении федерального базисного учебного плана и примерных учебных планов для образовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования»;
* Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 декабря 2015 г. № 1577 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897»;
* Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 декабря 2015 г. № 1576 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413»;
* Письмо Минобрнауки России № 08-1786 от 28.10.2015 г. «О рабочих программах учебных предметов»
* Настоящее положение разработано в соответствии с ФЗ  «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ  от 29 декабря 2012 г.  приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования», письмом  Министерства образования и науки Российской Федерации от 12.05.2011 № 03 – 296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального  государственного стандарта общего образования».
* Примерная программа по учебному предмету в 2-х частях Москва Академкнига/ учебник 2012 г. ;
* учебный план МОАУ школа-интернат основного общего образования д. Новониколаевка приказ № \_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ г.
* положение о рабочей программе приказ №\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_ 2018 г.

Программа внеурочной деятельности «Шахматы » составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта и Концепцией духовно-нравственного воспитания и развития.

***Актуальность*** Программа «Шахматы - школе» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. 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 занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.  **Новизна данной программы заключается**в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), компьютерных шахмат, активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана, адаптированного к условиям школы.

         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.

         Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обуче­ния, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят  спортив­ную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внима­ния, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющей­ся обстановке и т.д.    Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусст­ва, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Форми­рование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

         О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

         Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия,  но и действенноеэффективное средство ихумственного развития**,**формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

          Игра в шахматыразвивает наглядно-образное мышление**,**способствует зарождениюлогического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. 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. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что сдавних пор приобрели особую социальную значимость - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своихвоззрений, поступать решительно, проявлять в  зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всёэто же самое требуется в шахматах. Они многогранны и  обладают огромным эмоциональным потенциалом,дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизировать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, наукии спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являютсябольшойшколой творчества для детей,  этоуникальный инструмент развития их творческого мышления.

***Цель программы:***

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы**.**

***Задачи:***

* создание условий для формирования и развития ключевых компетенций  учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
* формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
* воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

 Обучение осуществляется на основе общих ***методических принципов:***

* ***Принцип развивающей*** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
* ***Принцип активной включенности*** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное        созерцание со стороны;
* ***Принцип  доступности***, последовательности и системности  изложения программного материала.

         Основой организации работы с детьми в данной программе является система ***дидактических принципов****:*

* ***принцип психологической комфортности****-*создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
* ***принцип минимакса -***обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
* ***принцип целостного представления о мире*** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира*;*
* ***принцип вариативности****-*у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
* ***принцип творчества*** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

         Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и  личностного развития. Это позволяет рассчитывать на  проявление у детей устойчивого  интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

***Основные методы обучения:***

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумеваю­щих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

* На начальном этапе преобладают ***игровой, наглядный*** и ***репродуктивный методы***. Они применяется при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.
* Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится ***продуктивный***. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм  мышления:  анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении де­бютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттель­шпиля и эндшпиля.
* При изучении дебютной теории основным методом является ***частично-поисковый***. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.
* На более поздних этапах в обучении применяется ***творческий метод***, для совершенствования тактического мастерства учащихся (само­стоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
* ***Метод проблемного обучения***. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

***Основные формы и средства обучения:***

* Практическая игра.
* Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
* Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
* Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
* Участие в турнирах и соревнованиях.

***Содержание теоретического раздела программы***

         Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на ***первом*** году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.  Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.   На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

  Содержание ***второго*** годаобучения  включает непосредственно обучение  шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

***Третий – четвертый*** год обучения предполагают обучению решения шахматных задач.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки  полученных знаний.

***Результаты образовательной деятельности:***

* Рост личностного, интеллектуального и социального  развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
* Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
* Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

***Конечным результатом обучения*** считается умение сыграть по правилам  шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

***Формы контроля***

         Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём  её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов,фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

**РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

|  |  |
| --- | --- |
| Личностные  результаты | – формирование чувства гордости за свою Родину, формирование ценностей многонационального российского общества;  – формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;  – развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;  – развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;  – формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;  – развитие этических качеств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;  – развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;  – формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни |
| Метапредметные результаты: | – овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;  – формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;  – формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;  – определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;  – готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;  – овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами. |
| Предметные  результаты: | – формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;  – овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);  – взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;  – выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;  -развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением. |

***Содержание практического раздела программы***

**Первый год обучения (33 часа из расчета 1 час в неделю)**

**1**. **Шахматная доска**. 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**. 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.** 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.
* "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.** 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.

**5. Цель шахматной партии.** 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.

**6. Игра всеми фигурами из начального положения.** 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.

**К концу первого года обучения дети должны знать:**

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

**К концу первого года обучения дети должны уметь:**

* ориентироваться на шахматной доске;
* играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
* правильно помещать шахматную доску между партнерами;
* правильно расставлять фигуры перед игрой;
* различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
* рокировать;
* объявлять шах;
* ставить мат;
* решать элементарные задачи на мат в один ход.

**Второй год обучения (35 часов из расчета 1 час в неделю)**

**1. Краткая история шахмат.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

**2. Шахматная нотация.** 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 (например: “Вертикаль “е”), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.
* “Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).
* “Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ е1 – а5”).
* “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.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

***Дидактические игры и задания***

* “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”
* “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.** 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.** 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.** 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.

**К концу второго года обучения дети должны знать:**

* обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
* ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

**К концу второго года обучения дети должны уметь:**

* записывать шахматную партию;
* матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
* проводить элементарные комбинации.

**Третий год обучения (35 часов из расчета 1 час в неделю)**

**1. Основы дебюта.** 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.

***К концу третьего года обучения дети должны знать:***

* принципы игры в дебюте;
* основные тактические приемы;
* что означают термин- дебют.

***К концу третьего года обучения дети должны уметь:***

* грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
* точно разыгрывать простейшие окончания.

**Четвертый год обучения (35 часов из расчета 1 час в неделю)**

**1.Основы миттельшпиля.** 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.

**2.Основы эндшпиля.** 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”.
* “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.

***К концу четвертого года обучения дети должны знать:***

* принципы игры в дебюте;
* основные тактические приемы;
* что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

***К концу четвертого года обучения дети должны уметь:***

* грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
* точно разыгрывать простейшие окончания.

**Тематическое планирование 1 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата | Тема | Всего часов | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Форма контроля |
| **1. Шахматная доска** | | | | | | |
|  |  | Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат. | 1 | 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 | беседа |
|  |  | Шахматная доска | 1 | Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – 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 | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. |  |
| **2. Шахматные фигуры.** | | | | | | |
| 3 |  | Горизонталь | 1 | 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». | беседа |
| 4 |  | Вертикаль | 1 | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая  и полная шахматная нотация. | беседа |
|  | **3. Начальная расстановка фигур**. | | | | | |
| 5 |  | Диагональ | 1 | 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 | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». | беседа |
| **4. Ходы и взятие фигур.** | | | | | | |
| 6 |  | Шахматная нотация | 1 | 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». | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», | беседа |
| 7 |  | Шахматные фигуры и начальная позиция | 1 | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». | «Игра на уничтожение» (пешка против пешки. |  |
| 8 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья | 1 | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. | 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». | игра |
| 9 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | 1 | Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 10 |  | Ферзь. | 1 | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 11 |  | Конь. | 1 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй 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 положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 12 |  | Пешка | 1 | Ценность шахматных фигур | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11«Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 13 |  | Превращение пешки | 1 | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». | игра |
| 14 |  | Король | 1 | Сравнительная сила 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» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 15 |  | Ценность фигур | 1 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 16 |  | Нападение | 1 | Конь и его ходы. | 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». | игра |
| 17 |  | Взятие. Взятие на проходе. | 1 |  | 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». | игра |
| 18 |  | Шах и защита от шаха. | 1 | Принципы игры в дебюте | 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». | игра |
| 19 |  | Мат | 1 | Мат в один ход | 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). | беседа |
| 20 |  | Пат – ничья. | 1 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | 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». | тест |
| **5. Цель шахматной партии.** | | | | | | |
| 21 |  | Рокировка | 1 | Шах, мат, пат, ничья, мат 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». | беседа |
| 22 |  | Основные принципы игры в начале партии | 1 | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». | беседа |
| 23 |  | Мат двумя ладьями одинокому королю | 1 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». | игра |
| 24 |  | Мат ферзём и ладьёй одинокому королю | 1 |  | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». | игра |
| 25 |  | Мат ферзём и ладьёй одинокому королю | 1 |  | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». | беседа |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | | | | | | |
| 26 |  | Материальное преимущество. | 1 | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | игра |
| 27 |  | Нарушение основных принципов игры в начале партии | 1 |  | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». | игра |
| 28 |  | Партии - миниатюры | 1 |  | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. | игра |
| 29 |  | Запись шахматной партии | 1 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 30 |  | Шахматный этикет | 1 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 31 |  | Шахматный турнир | 1 | Повторение программного 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. | игра |
| 32 |  | Шахматный турнир | 1 | Игровые дебюты | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |
| 33 |  | Шахматный турнир | 1 | Игровые дебюты | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |

**Тематическое планирование 2 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата | Тема | Всего часов | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Форма контроля |
| **1. Шахматная доска** | | | | | | |
| 1-2 |  | История шахмат | 2 | 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 | беседа |
| 3-4 |  | Шахматные фигуры (повторение) | 2 | Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – 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 | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. | беседа |
| **2. Шахматные фигуры.** | | | | | | |
| 5-6 |  | Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него. Рокировка (повторение) | 2 | . 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». | беседа |
| 7-8 |  | Мат. Пат. Мат в один ход (повторение). Мат одинокому королю королём и ладьёй | 2 | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая  и полная шахматная нотация. | беседа |
|  | **3. Начальная расстановка фигур**. | | | | | |
| 9-10 |  | Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры. | 2 | 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 | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». | беседа |
| **4. Ходы и взятие фигур.** | | | | | | |
| 11-12 |  | Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение. | 2 | 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». | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», | беседа |
| 13-14 |  | Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?. | 2 | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». | «Игра на уничтожение» (пешка против пешки. |  |
| 15-16 |  | Тактический приём «двойной удар» | 2 | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. | 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». | игра |
| 17-18 |  | Тактический приём «связка» | 2 | Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 19-20 |  | Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? | 2 | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 21-22 |  | Ладья против слона. | 2 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй 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 положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 23-24 |  | Тактический приём «сквозной удар» | 2 | Ценность шахматных фигур | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11«Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 25-26 |  | Мат на последней горизонтали. | 2 | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». | игра |
| 27-28 |  | Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? | 2 | Сравнительная сила 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» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 29-30 |  | Тактический приём «открытый шах» | 2 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 31-32 |  | Тактический приём «Двойной шах» | 2 | Конь и его ходы. | 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». | игра |
| 33-34 |  | Шахматный турнир | 2 |  | 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». | игра |
| 35-36 |  | Шахматный турнир | 2 | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. | . Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». | беседа |
| 37-38 |  | Шахматный турнир | 2 | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.  Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 39-40 |  | Шахматный турнир | 2 | Принципы игры в дебюте | 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». | игра |
| 41-42 |  | Основы игры в дебюте: дебютные ловушки. | 2 | Мат в один ход | 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). | беседа |
| 43-44 |  | Основы игры в дебюте:атака на короля | 2 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | 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». | тест |
| **5. Цель шахматной партии.** | | | | | | |
| 45-46 |  | Основы игры в дебюте:атака на короля | 2 | Шах, мат, пат, ничья, мат 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». | беседа |
| 47-48 |  | Основы эндшпиля: реализации большого материального преимущества. | 2 | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». | беседа |
| 49-50 |  | Основы эндшпиля: реализации большого материального преимущества. | 2 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». | игра |
| 51-52 |  | Основы анализа шахматной партии | 2 |  | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». | игра |
| 53-54 |  | Основы анализа шахматной партии | 2 |  | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». | беседа |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | | | | | | |
| 55-56 |  | Основы анализа шахматной партии | 2 | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | игра |
| 57-58 |  | Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? | 2 |  | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». | игра |
| 59-60 |  | Шахматный турнир | 2 |  | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. | игра |
| 61-62 |  | Шахматный турнир | 2 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 63-64 |  | . Шахматный турнир | 2 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 65-66 |  | . Шахматный турнир | 2 | Повторение программного 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. | игра |
| **7 Повторение программного материала** | | | | | | |
| 67-70 |  | Шахматный праздник | 2 | Игровые дебюты | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |

**Тематическое планирование 3 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата | Тема | Всего часов | | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | | Форма контроля |
| **1. Шахматная доска** | | | | | | | | |
|  |  | История шахмат | 1 | | 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. | 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. | | беседа |
|  |  | Знакомство с шахматной доской | 1 | | Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. | |  |
| **2. Шахматные фигуры.** | | | | | | | | |
| 3 |  | Знакомство с шахматными фигурами | 1 | | . 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». | | беседа |
| 4 |  | Шахматные фигуры | 1 | | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая  и полная шахматная нотация. | | беседа |
|  | **3. Начальная расстановка фигур**. | | | | | | | |
| 5 |  | Начальное положение | 1 | | 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 | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». | | беседа |
| **4. Ходы и взятие фигур.** | | | | | | | | |
| 6 |  | Знакомство с пешкой. | 1 | | 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». | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», | | беседа |
| 7 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья | 1 | | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. | 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». | | игра |
| 8 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | 1 | | Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | | беседа |
| 9 |  | Слон в игре. | 1 | | . Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 10 |  | Ладья против слона. | 1 | | Ценность шахматных фигур. Способы защиты | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй 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 положения), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 11 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь | 1 | | Ценность шахматных фигур | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11«Один в поле воин», «Кратчайший путь». | | беседа |
| 12 |  | Ферзь в игре. | 1 | | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 13 |  | Ферзь против ладьи и слона | 1 | | Сравнительная сила 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» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 14 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | 1 | | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | | беседа |
| 15 |  | Конь в игре. | 1 | | Конь и его ходы. | 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». | | игра |
| 16 |  | Конь против ферзя, ладьи слона. | 1 | |  | 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». | | игра |
| 17 |  | Начальная расстановка 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. | . Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | | беседа |
| 18 |  | Расстановка фигур |  | | Игра «на уничтожение», |  | | игра |
| 19 |  | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | 1 | | Принципы игры в дебюте | 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». | | игра |
| 20 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Король | 1 | | Мат в один ход | 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). | | беседа |
| 21 |  | Король против других фигур. | 1 | | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | 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». | | тест |
| **5. Цель шахматной партии.** | | | | | | | | |
| 22 |  | Шах | 1 | | Шах, мат, пат, ничья, мат 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». | | беседа |
| 23 |  | Мат | 1 | | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». | | беседа |
| 24 |  | Ставим мат | 1 | | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». | | игра |
| 25 |  | Ничья, пат | 1 | |  | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». | | игра |
| 26 |  | Рокировка | 1 | |  | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». | | беседа |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | | | | | | | | |
| 27 |  | Шахматная партия. | 1 | | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | игра |
| 28 |  | Шахматная партия. | 1 | |  | | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». | игра |
| 29 |  | Шахматная партия. | 1 | |  | | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. | игра |
| 30 |  | Шахматная партия. | 1 | |  | | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 31 |  | Шахматная партия. | 1 | |  | | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 32 |  | Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности. | 1 | | Повторение программного 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. | игра |
| **7 Повторение программного материала** | | | | | | | | |
| 33 |  | Повторение программного материала | 1 | Игровые дебюты | | | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |
| 34-35 |  | Повторение программного материала | 1 | Игровые партии. | | | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |

**3.Тематическое планирование 4 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата | Тема | Всего часов | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Форма контроля |
| **1. Шахматная доска** | | | | | | |
|  |  | История шахмат | 1 | 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. | 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. | беседа |
|  |  | Знакомство с шахматной доской | 1 | Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. |  |
| **2. Шахматные фигуры.** | | | | | | |
| 3 |  | Знакомство с шахматными фигурами | 1 | . 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». | беседа |
| 4 |  | Шахматные фигуры | 1 | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая  и полная шахматная нотация. | беседа |
|  | **3. Начальная расстановка фигур**. | | | | | |
| 5 |  | Начальное положение | 1 | 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 | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». | беседа |
| **4. Ходы и взятие фигур.** | | | | | | |
| 6 |  | Знакомство с пешкой. | 1 | 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». | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», | беседа |
| 7 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья | 1 | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. | 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». | игра |
| 8 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | 1 | Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 9 |  | Слон в игре. | 1 | . Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 10 |  | Ладья против слона. | 1 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй 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 положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 11 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь | 1 | Ценность шахматных фигур | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11«Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 12 |  | Ферзь в игре. | 1 | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». | игра |
| 13 |  | Ферзь против ладьи и слона | 1 | Сравнительная сила 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» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 14 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | 1 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 15 |  | Конь в игре. | 1 | Конь и его ходы. | 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». | игра |
| 16 |  | Конь против ферзя, ладьи слона. | 1 |  | 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». | игра |
| 17 |  | Начальная расстановка 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. | . Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 18 |  | Расстановка фигур |  | Игра «на уничтожение», |  | игра |
| 19 |  | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | 1 | Принципы игры в дебюте | 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». | игра |
| 20 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Король | 1 | Мат в один ход | 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). | беседа |
| 21 |  | Король против других фигур. | 1 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | 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». | тест |
| **5. Цель шахматной партии.** | | | | | | |
| 22 |  | Шах | 1 | Шах, мат, пат, ничья, мат 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». | беседа |
| 23 |  | Мат | 1 | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». | беседа |
| 24 |  | Ставим мат | 1 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». | игра |
| 25 |  | Ничья, пат | 1 |  | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». | игра |
| 26 |  | Рокировка | 1 |  | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». | беседа |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | | | | | | |
| 27 |  | Шахматная партия. | 1 | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | игра |
| 28 |  | Шахматная партия. | 1 |  | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». | игра |
| 29 |  | Шахматная партия. | 1 |  | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. | игра |
| 30 |  | Шахматная партия. | 1 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 31 |  | Шахматная партия. | 1 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 32 |  | Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности. | 1 | Повторение программного 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. | игра |
| **7 Повторение программного материала** | | | | | | |
| 33 |  | Повторение программного материала | 1 | Игровые дебюты | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |
| 34-35 |  | Повторение прог  раммного материала | 1 | Игровые партии. | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |

***Учебно – методическое обеспечение***

* 1. Е.А.Прудникова, Е.И.Волкова Шахматы в школе, первый год, Пособие для учителя – Москва «Просвещение», 2017
  2. Е.А.Прудникова, Е.И.Волкова Шахматы в школе, второй год, Методические рекомендации– Москва «Просвещение», 2017
  3. Сухин И.  Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М..  ПОМАТУР.- 2000.
  4. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. ACT. -2000.
  5. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
  6. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
  7. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
  8. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
  9. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.
  10. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
  11. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
  12. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
  13. В.Хенкин  Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.
  14. О.Подгаец Прогулки по   черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
  15. И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
  16. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.