

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Ушаковская средняя общеобразовательная школа»

Курской области Курского района

Принята на заседании
педагогического совета школы
протокол № 1 от 31.08.2023г



«Утверждаю»

Директор школы

И.И. Турецкий
Турецкий И.И./
Пр. № 126-К от 31.08.2023



**Рабочая программа внеурочной деятельности
«Шахматный клуб»**

**направление общеинтеллектуальное
возраст детей: 10-12 лет**

срок реализации 1 год

Составитель: Михайлова Е.А.
учитель предметной линии
«ОДНКНР»

п. Камыши , 2023г.

Пояснительная записка

ПРОГРАММА "ШАХМАТЫ, ПЕРВЫЙ ГОД" КУРСА "ШАХМАТЫ - ШКОЛЕ"

Программа составлена на основе **ФЕДЕРАЛЬНОГО КУРСА "ШАХМАТЫ – ШКОЛЕ" АВТОР И.Г.СУХИН** текст печатается по изданию "Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1 – 4). В двух частях. Часть вторая". М.: Просвещение, 2002, 3-е издание с. 370 – 392. Рекомендовано Департаментом общего среднего образования Министерства образования Российской Федерации в Интернете И.Г. Сухин опубликовал эту программу по адресу <http://chess555.narod.ru/1god.htm>)

В современной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение внеурочных занятий "Шахматы – школе" позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д..

Курс по обучению игре в шахматы может также оказать существенную помощь в реализации Концепции развития математического образования в Российской Федерации в начальном общем образовании, поскольку он обеспечивает широкий спектр математической активности (занятий) обучающихся как на уроках, так и во внеурочной деятельности (прежде всего решение логических и арифметических задач, построение алгоритмов в визуальной и игровой среде), материальные, информационные и кадровые условия для развития обучающихся средствами математики.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также перечень диафильмов, рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя.

Игра способствует становлению личности младших школьников, открывает дорогу к творчеству детям некоммуникативного типа. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неоценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление школьника, способствует развитию логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает

самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир.

Экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам, проявляя живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Перейдя от взрослых к детям, эта удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного. Обучение младших школьников игре в шахматы является весьма актуальным на сегодняшний день. Игра в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Новизна:

Предложенная программа составлена на основе программы "Шахматы-школе" И.Г.Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок. В их числе:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;

- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину "мат."

Формы работы:

традиционное занятие, комбинированное занятие, игра, турнир.

Содержание программы :

Программой предусматривается 34 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя 6 тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Материально - техническое обеспечение занятий:

Шахматы

Шахматные доски

Планируемые результаты:

В процессе изучения программы обучающиеся овладеют универсальными учебными действиями (УУД): личностными, регулятивными, познавательными, коммуникативными. Содержание программы раскрывает возможность для формирования УУД. По окончании изучения данной программы возможно достижение следующих результатов:

Личностные результаты: способность к организации собственной деятельности, уважительное отношение к иному мнению, самостоятельность и личная ответственность за свои поступки, умение сотрудничать со сверстниками, мотивация к работе на результат.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД обеспечивают организацию обучающимися своей деятельности: целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция.

Познавательные УУД включают самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении шахматных задач, умение строить речевое высказывание с использованием соответствующих шахматных терминов; способность к рефлексии деятельности; умение обучающихся производить *простые* логические действия (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, доказательств.)

Коммуникативные УУД обеспечивают социальную компетентность и сознательную ориентации: умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении.

Предметные результаты:

Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом. Научить ориентироваться на шахматной доске. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур. Сформировать умение записывать шахматную партию. Сформировать умение проводить элементарные комбинации. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

К концу учебного года 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 учебного года 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.

Тематическое планирование

№ раздела (главы)	Наименование темы	Всего часов	Сроки прохождения	Кол-во контрольных, практических, лабораторных работ
1		3	4	5
1	<p>ШАХМАТНАЯ ДОСКА.</p> <p>Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.</p> <p>Дидактические игры и задания:</p> <p>"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).</p> <p>"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.</p> <p>"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.</p>	3	1 чтв.	
2	<p>ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.</p> <p>Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</p> <p>Дидактические игры и задания:</p> <p>"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди</p>	1	1 чтв.	

	<p>прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p> <p>"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p> <p>"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".</p> <p>"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> <p>"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p> <p>"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>			
3	<p>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.</p> <p>Дидактические игры и задания:</p> <p>"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.</p> <p>"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p>	1	1 чтив.	

	<p>"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.</p>			
4	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.</p> <p>Дидактические игры и задания:</p> <p>"Игра на уничтожение" – важная 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.</p> <p>"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).</p> <p>"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.</p> <p>"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> <p>"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под</p>	4 7 5	1 чтв. 2 чтв. 3 чтв.	

	<p>ударом черных фигур.</p> <p>"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>"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.</p> <p>"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</p> <p>"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p> <p>"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.</p> <p>"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника</p>			
5	<p>ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.</p> <p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая</p>	5 2	3 чтв. 4 чтв	

	<p>рокировка и ее правила.</p> <p>Дидактические игры и задания:</p> <p>"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</p> <p>"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p> <p>"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>			
6	<p>ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.</p> <p>Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.</p> <p>Дидактические игры и задания:</p> <p>"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.</p>	6	4 чтв.	
		34		

Календарно-тематическое планирование учебного материала

№ урока	Что пройдено на уроке	Количество часов	Изучаемые понятия	Дата		Домашнее задание
				План	Факт	
1	2	3	4	5	6	7
	1 четверть – 9 часов					
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Чтение и инсценировка 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. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котят-хвастунишки".		Чтение и инсценировка 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. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котят-хвастунишки". Знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры. Различать диагональ, вертикаль, горизонталь.			

2	<p>ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".</p>		<p>Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих. Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.</p>			
---	---	--	--	--	--	--

3	<p>ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки "Лена, Оля и Баба Яга" (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание "Диагональ".</p>		<p>Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина "Приключения в Шахматной стране. Активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания. Готовность конструктивно разрешать конфликты. Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельностью. Определение общей цели и путей ее достижения.</p>			
4	<p>ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая",</p>		<p>Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая". Знать начальное положение. Уметь ориентироваться на шахматной доске.</p>			

5	<p>НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.</p> <p>Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".</p>		<p>Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".</p>			
6	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".</p>		<p>Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Знать правила хода и взятия каждой фигурой. Уметь выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>			
7	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>ЛАДЬЯ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".</p>		<p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности". Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.</p>			
8	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.</p>		<p>Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и</p>			

	Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".		одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Учиться использовать знако-символические средства представления информации.			
9	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР СЛОН. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".		Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности". Знать правила хода и взятия каждой фигурой.			
	2 четверть – 7 часов					
10	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические 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".		Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические 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". Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.			
11	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие.			1.

	<p>ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".</p>		<p>Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат". Знать правила хода и взятия каждой фигурой. Находить способы решения и осуществления поставленных задач.</p>			
12	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>ФЕРЗЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".</p>		<p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности". Уметь выявлять закономерности и проводить аналогии. Учиться слушать собеседника, напарника по игре быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.</p>			
13	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения),</p>		<p>Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности". Знать правила хода</p>			

	"Ограничение подвижности".		и взятия каждой фигурой.			
14	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".</p>		<p>Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Уметь выявлять закономерности и проводить аналогии. Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности.</p>			
15	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>КОНЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".</p>		<p>Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Уметь выявлять закономерности и проводить аналогии. Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности.</p>			
16	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания</p>		<p>Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар",</p>			

	"Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".		"Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности" Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.			
	3 четверть – 10 часов					
17	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".		Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Уметь проводить элементарные комбинации; планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур. Уметь определять последовательность событий.			
18	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР ПЕШКА. Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".		Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности". Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии. Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами.			

19	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".</p>		<p>Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности". Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.</p>			
20	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга".</p>		<p>Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга". Знать правила хода и взятия каждой фигурой.</p>			
21	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</p> <p>КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на</p>		<p>Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против</p>			

	уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".		ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности". Уметь выявлять закономерности и проводить аналогии.			
22	<p>ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.</p> <p>ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".</p>		Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Уметь проводить элементарные комбинации; планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур. Уметь определять последовательность событий. Находить способы решения и осуществления поставленных задач.			
23	<p>ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.</p> <p>ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".</p>		Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".			
24	<p>ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.</p> <p>МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".</p>		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".			
25	<p>ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.</p> <p>МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое</p>		Мат в один ход. Активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания.			

	задание "Мат в один ход".		Готовность конструктивно разрешать конфликты. Владение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности. Определение общей цели и путей ее достижения.			
26	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход". Определение общей цели и путей ее достижения.			
	4 четверть – 8 часов					
27	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". Знать правила хода и взятия каждой фигурой. Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих. Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.			
28	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка". Уметь выявлять закономерности и проводить аналогии. Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия. Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.			
29	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше			

	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода",		начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". Уметь проводить элементарные комбинации; планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур. Уметь определять последовательность событий.			
30	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Формировать социально-ориентированный взгляд на мир. Использовать различные способы поиска информации на заданную тему.			
31	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.		Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Учиться понимать свою социальную роль, развивать самостоятельность и ответственность.			
32	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Повторение программного материала.		Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Повторение программного материала.			
33	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального		Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Находить способы решения и осуществления поставленных			

	положения. Повторение программного материала.		задач. Повторение программного материала.			
34	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Повторение программного материала.		Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Повторение программного материала.			

Примечание. Повысить интерес детей к шахматным занятиям поможет чтение по ролям сказок из книги "Приключения в Шахматной стране". Хотя при этом остается меньше времени на проведение дидактических игр, многие педагоги выбирают именно этот путь. Для них рекомендуется **на 1-м занятии** прочесть детям сказку "Шахматная беседа", **на 2-м занятии** – главу "Линии", **на 3-м** – "Диагональ", **на 4-м** – "Чудесные фигуры", **на 5-м** – "Ворота Каиссии", **на 6-м** – "Я – Ладья", **на 8-м** – "Этот слон совсем на слона не похож", **на 11-м** – "В гостях у Ферзя", **на 14-м** – "Кони черные и белые", **на 17-м** – "Детский сад "Чудесная Пешка", **на 20-м** – "Куда идет Король?", **на 22-м** – "Ковер-самолет", **на 24-м** – "Мат и пат", **на 26-м** – "До свидания, Шахматная страна".

Можно использовать на занятиях и журнальный вариант "Приключений в Шахматной стране" (Мурзилка. – 1993. – № 6–10; 1994. – № 1–4, 6), хотя в нем сделаны большие сокращения. С первыми тремя главами этой книги можно также познакомиться в газете "Начальная школа" (1994. – № 13. – С. 6).

По возможности следует организовывать для учеников представления кукольного или теневого театра, самодеятельные концерты шахматной тематики, демонстрацию шахматных диафильмов, а также диафильмов, мультфильмов и кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, стихотворений, рассказов.

Оригинальные учебники и пособия-сказки в помощь обучающим детей шахматной игре

Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.

Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.

Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.

Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.

Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.

Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.

Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.

Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000, 2001.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Шахматы – школе /Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.

suhin_i@mail.ru

<http://chess555.narod.ru/1god.htm>

Дидактические шахматные сказки

Сухин И. Котьята-хвастунишки //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.

Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.

Сухин И. От сказки – к шахматам.

Сухин И. Удивительные превращения деревянного кружляка //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.

Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.

Сухин И. Хвастуны в Паламеде.

Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.

Сухин И. Шахматная сказка //Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Перечень диафильмов

Дамский Я. Анатолий Карпов – чемпион мира. – М.: Диафильм, 1982.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1990.

Сухин И. Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1992.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.

Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.

Добрыня, посол князя Владимира (былина).

Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.

Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.

Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.

Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.

Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).

Остер Г. Полезная девчонка.

Пермяк Е. Вечный Король.

Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.

Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.

Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.

Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

Берестов В. В шахматном павильоне.

Берестов В. Игра.

Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.

Ильин Е. Средневековая легенда.

Квитко Л. Турнир.

Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.

Сухин И. Волшебная игра.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

Булычев К. Сто лет тому вперед.

Велтистов Е. Победитель невозможного.

Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.

Крапивин В. Тайна пирамид.

Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.

Лагин Л. Старик Хоттабыч.

Надь К. Заколдованная школа.

Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.

Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.

Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.

Раскатов М. Пропавшая буква.

Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.

Сухин И. Страна Грез //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.

Томин Ю. Шел по городу волшебник.

Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.

Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками

Дидактические игрушки: "Горизонталь – вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).

Шахматная матрешка.

Шахматные пирамидки.

Разрезные шахматные картинки.

Шахматное лото.

Шахматное домино.

Кубики с картинками шахматных фигур.

Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).

Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.

Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).

Шахматная доска – куб с фрагментами доски (свидетельство на промышленный образец № 30936 от 28. 03. 1990 г., авторы; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).

Набор фрагментов шахматной доски (приоритетный №4336153/12 от 30. 11. 1987 г., авторы: И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев)