

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Беломорского муниципального округа
«Беломорская средняя общеобразовательная школа №1»

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
от «30» августа 2024 г.

Утверждено
приказом директора
МОУ «Беломорская СОШ №1»
от «30» августа 2024 г. № 402

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Шахматы»
начальное общее образование
срок реализации программы: 1 год

Программу составила:
Мамаева Н.В.,
учитель начальных классов

г. Беломорск,
2024

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, требованиями к основной образовательной программе начального общего образования. Программа учитывает возрастные, учебные и психологические особенности младшего школьника, Программу воспитания МОУ «Беломорская СОШ №1». Программа разработана на основе авторской программы И.Г. Сухина «Шахматы - школе» и модифицирует данную программу (И.Г. Сухина «Шахматы» первый год, Обнинск, «Духовное возрождение», 1999г.).

Так как формирование разносторонне развитой личности - сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе общеобразовательной школы, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. 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, рассказов и др.

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

Обучение игре в шахматы с 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. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: “Разумом одерживать победу”.

Шахматные игры развивают такой комплекс важнейших качеств, что с давних 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.

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала. Программа интегрирована с графиком соревнований, что позволяет учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а так же выявить недостатки в подготовке. Занятия многообразны по своей форме – помимо лекций, бесед, игровых занятий и выполнения упражнений по пройденной теме, это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, турниры, игры различного типа на шахматную тематику, учащиеся готовят доклады по истории шахмат, проводятся анализы сыгранных на ответственных турнирах партий.

Цель программы – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

- познакомить с историей шахмат,

- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.
- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом,
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно,
- научить уважать соперника,
- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности,
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения для детей 7-9 лет. Программа предусматривает 34 часа по 1 часу в неделю.

Содержание курса

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

III. Начальная расстановка фигур.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило *“Каждый ферзь любит свой цвет”*. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

IV. 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Содержание курса

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

III. Начальная расстановка фигур.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило *“Каждый ферзь любит свой цвет”*. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

IV. 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Основные формы и методы работы:

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

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. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Планируемые результаты освоения учащимися программы.

Предметные результаты

К концу 1 года обучения учащиеся должны:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая), шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- знать шахматные правила FIDE;
- знать обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- знать ценность шахматных фигур.
- знать принципы игры в дебюте, основные тактические приемы;
- владеть терминами *дебют*, *миттельшпиль*, *эндшпиль*, *темп*, *оппозиция*, *ключевые поля*.
- иметь представление о некоторых дебютах (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- знать правила игры в миттельшпиле;
- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;

- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Личностные результаты:

1) патриотического воспитания:

- любовь и уважение к Отечеству, его языку, культуре, истории;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;

2) гражданского и духовно-нравственного воспитания:

- ориентация в нравственном содержании и смысле поступков – своих и окружающих людей;
- этические чувства – совести, вины, стыда – как регуляторы морального поведения.
- умение осознавать и определять эмоции других людей; сочувствовать другим людям, сопереживать;

3) эстетического воспитания:

- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;

4) ценности научного познания:

- ценность научного познания как части культуры человечества, проникновения в суть явлений, понимания закономерностей, лежащих в основе социальных явлений;
- приоритетность знания, установления истины;
- самопознание как ценность
- интерес к чтению, к ведению диалога, потребность в чтении;

5) формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;

б) трудового воспитания:

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям;
- наличие мотивации к творческому труду, работа на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;

7) экологического воспитания:

- бережное отношение к природе, осознание проблем взаимоотношений человека и природы.

Метапредметные результаты:

В результате изучения курса у обучающихся будут сформированы познавательные универсальные учебные действия:

базовые логические действия:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логически цепь рассуждений;
- умение анализировать результаты своих действий;

базовые исследовательские действия:

- формулировать с помощью учителя цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- умение устанавливать причинно–следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

работа с информацией:

- выбирать источник получения информации;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- извлекать информацию, представленную в разных формах;
- умение воспроизводить по памяти информацию;
- делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в потоке информации;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебные пособия, свой жизненный опыт и информацию, полученную от окружающих;

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести

дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;

- умение нести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнера (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение нести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнера (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Формы контроля

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Результаты проверки фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио

Тематическое планирование.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов	ЭОР
I.	Шахматная доска.	4	https://chessway.ru/video/
II.	Шахматные фигуры.	2	
III.	Начальная расстановка фигур.	1	
IV.	Ходы и взятие фигур.	17	
V.	Цель шахматной партии.	6	
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	4	
		34 ч.	

Методическое и материально-техническое обеспечение программы.

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
- шахматные часы – 2 штуки;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 10–12 штук.

Методическое обеспечение

1. Авербах Ю. “Что нужно знать об эндшпиле”. / М.: ФиС, 1979.
2. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. / М.: ФиС, 1972.
3. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. / М.: Просвещение, 1983.
4. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 4 и 3 разрядов. / М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.
5. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольников шахматной игре. / М.: ГЦОЛИФК, 1984.
6. Гришин В. Малыши играют в шахматы. / М.: Просвещение, 1991.
7. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. / М.: Детская литература, 1980.
8. Журавлев Н. Шаг за шагом. / М.: ФиС, 1986.
9. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. / Л.: Детская литература, 1985.
10. Злотник Б., Кузьмина С. Курс-минимум по шахматам. / М.: ГЦОЛИФК, 1990.
11. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. / Киев: Радянська школа, 1986.
12. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. / М.: ФиС, 1983.
13. Князева В. Азбука шахматиста. / Ангрэн, 1990.
14. Князева В. Уроки шахмат. / Ташкент: 1992.
15. Князева В. Уроки шахмат в общеобразовательной школе (методические рекомендации). / Ташкент: 1987.
16. Костьев А. . Уроки шахмат. / М: ФиС, 1984.
17. Костьев А. Учителю о шахматах. / М.: Просвещение, 1986.
18. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. / М.: ФиС, 1980.
19. Майзелис И. Шахматы. / М.: Детгиз, 1960.
20. Нимцович А. Моя система. / М: ФиС, 1984.
21. Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы. / М.: Просвещение, 2002.
22. Сухин И. Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
23. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
24. Шахматы – школе. Сост. Б.Гершунский, А.Костьев. / М.: Педагогика, 1991;
25. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение. 1997.
26. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу.
27. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. / М.: Просвещение. 1999.
28. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу.
29. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. / М.: Просвещение. 1999.
30. Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.
31. Суэтин А. Как играть дебют. / М: ФиС, 1981.
32. Хенкин Б. Последний шах. / М: ФиС, 1979.
33. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. / М.: ГЦОЛИФК, 1986.
34. Шахматы. Энциклопедический словарь. / М: Советская энциклопедия, 1990.
35. Юдович М. Занимательные шахматы. / М: ФиС, 1976.
36. Шахматные видеоуроки . <https://chessway.ru/video/>

Тематическое планирование

№	Раздел, тема занятия	Планируемые результаты				
		Личностные	Предметные	Метапредметные /УУД/		
				Познавательные	Коммуникативные	Регулятивные
1	Вводное занятие.	<p>Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.</p> <p>Ориентироваться на становление гуманистических ценностей.</p> <p>Формировать Социально-ориентированный взгляд на мир.</p>	<p>Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской.</p> <p>Белые и черные поля.</p> <p>Чередование белых и черных полей на шахматной доске.</p> <p>Шахматная доска и шахматные поля квадратные.</p>	<p>Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.</p> <p>Учится использовать знаково-символические средства представления информации.</p>	<p>Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий в кружке.</p> <p>Учится слушать собеседника, напарника по игре быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.</p>	<p>Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.</p> <p>Находить способы решения и осуществления поставленных задач.</p> <p>Формировать умение контролировать свои действия.</p> <p>Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.</p>
2	Шахматная доска.		<p>Расположение доски между партнерами.</p> <p>Горизонтальная линия.</p> <p>Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.</p> <p>Вертикальная линия.</p> <p>Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске.</p> <p>Чередование белых и</p>	<p>Умение осознано строить речевое высказывание в устной форме;</p> <p>Выделение познавательной цели;</p> <p>Выбор наиболее эффективного способа решения;</p>	<p>Постановка вопросов;</p> <p>Умение выражать свои мысли полно и точно;</p> <p>Разрешение конфликтов.</p> <p>Управление действиями партнера(оценка, коррекция)</p>	<p>Целеполагание;</p> <p>Волевая саморегуляция</p> <p>Прогнозирование уровня усвоения</p> <p>Оценка; Коррекция.</p>

			черных полей в горизонтали и вертикали.			
3	Шахматная доска. Линии на шахматной доске. Диагонали		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.			
4	Шахматная доска. Центр шахматной доски.	Развитие любознательности и сообразительности; -развитие целеустремленности, внимательности, умения контролировать свои действия;	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски. 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".	Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.	Поиск необходимой информации в учебной и справочной литературе.	Формировать умение контролировать свои действия. Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.
5	Шахматные фигуры.	Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих. Ориентироваться на становление	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир	Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.	Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий в	Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия. Находить способы решения и
6	Белые фигуры. Черные фигуры.					

		гуманистических ценностей.	шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".		кружке.	осуществления поставленных задач. Формировать умение контролировать свои действия.
7	Начальное положение. Расположение каждой из фигур в начальном положении.	Формировать Социально-ориентированный взгляд на мир. Формировать уважительное отношение к иному мнению и культуре других народов.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".	Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.	Учится слушать собеседника, напарника по игре быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.	Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.
8	Связь между горизонталям и, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	Учиться понимать свою социальную роль развивать самостоятельность и ответственность.		Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.		
9	Ладья.	Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками. Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух).		Постановка вопросов; Умение выражать свои мысли полно и точно; Разрешение конфликтов. Управление действиями партнера(оценка, коррекция).	Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия. Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Формировать умение контролировать свои действия.
10	Ход ладьи.					

11	Слон.	Развитие любознательности и сообразительности; Развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия; Развитие навыков сотрудничества со сверстниками.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: <i>«Каждый ферзь любит свой цвет»</i> . Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте(шах-матах) учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.	Участие в диалоге, умение слушать и понимать партнера по игре.	Организация своего рабочего места для игры
12	Ход слона, взятие.					
13	Ладья против слона.	<i>Определять и выиск азывать</i> простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i> , при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	Термин «стоять под боем». 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".	Развитие внимания, наблюдательности.	Ответы на вопросы учителя, одноклассников	организация рабочего места под руководством учителя.

14	Ферзь.		<p>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>Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.</p>	<p>Учится слушать собеседника, напарника по игре быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения</p>	<p>Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия. Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Формировать умение контролировать свои действия.</p>
15	Ход ферзя					
16	Ферзь против ладьи и слона.					
17	Ферзь против ладьи и слона. Практическое занятие.		<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" .</p>	<p>Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.</p>	<p>Постановка вопросов; Умение выражать свои мысли полно и точно; Разрешение конфликтов. Управление действиями партнера(оценка, коррекция).</p>	<p>Целеполагание; Волевая саморегуляция Прогнозирование уровня усвоения Оценка; Коррекция.</p>
18	Конь.					
19	Конь. Практическое занятие.	<p>Развитие любознательности и сообразительности; Развитие целеустремленности</p>	<p>Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых",</p>	<p>Построение логической цепочки рассуждений.</p>	<p>Участие в диалоге, умение слушать и понимать партнера по игре.</p>	<p>Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.</p>

		и, внимательности, умения контролировать свои действия.	"Один в поле воин", "Кратчайший путь".			Проговаривать после довательность действий.
20	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Определять и выск азывать простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	Дидактические задания "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".	Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды.	Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других.	
21	Пешка.		Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии. Учитя использовать знако-символические средства представления информации.	Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.	
22	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита",	Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте(шах-матах) учиться работать в	Постановка вопросов; Умение выражать свои мысли полно и точно; Разрешение	
23	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.					Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия. Находить способы

	Практическое занятие.		Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения).	информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.	конфликтов. Управление действиями партнера(оценка, коррекция).	решения и осуществления поставленных задач. Формировать умение контролировать свои действия.
24	Король.	Развитие любознательности и сообразительности; Развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия.	Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами. Овладеть логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладеть новыми понятиями.	Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.	Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия. Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Формировать умение контролировать свои действия.
25	Король против других фигур.					
26	Шах.	В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа).	Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте(шах-матах) учиться работать в информацион-ной среде по поиску данных изучаемого объекта.	Умение выражать свои мысли полно и точно; Разрешение конфликтов. Управление действиями партнера(оценка, коррекция).	Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.
27	Шах. Практическое занятие					
28	Мат.	Определять и высказывать простые и общие для всех людей правила	Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в	Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате	Учится слушать собеседника, напар-ника по игре быть	Находить способы решения и осуществления поставленных задач.
29	Мат. Практическое занятие.					

		поведения при сотрудничестве (этические нормы);	один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).	совместной работы всей команды.	сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.	Формировать умение контролировать свои действия.
30	Ничья. Пат.	Определять и высказывать простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Правила рокировки. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами. Владеть логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладеть новыми понятиями.	Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий в кружке. Учиться слушать собеседника, напарника по игре быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения. Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.	Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия. Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Формировать умение контролировать свои действия. Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.
31	Рокировка.					
32	Шахматная партия.					
33	Цель шахматной партии					
34	Игра всеми фигурами из начального положения					

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

“Волшебный мешочек”. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

“Угадай-ка”. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

“Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

“Большая и маленькая”. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

“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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Мешочек”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

“Да или нет?”. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

“Не зевай!”. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

“Игра на уничтожение” – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

“Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Дидактические задания.

“Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“Поймай ладью”. **“Поймай ферзя”**. Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“Выведи фигуру”. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

“Поставь мат “повторюшке” в один ход”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Выигрыш материала”. **“Накажи пешкоeda”**. 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?”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

“Мат в два хода”. Белые начинают и дают мат в два хода.

“Мат в три хода”. Белые начинают и дают мат в три хода.

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. 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 нужно добиться ничьей.

“Самый слабый пункт”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.