

МКОУ Большеинская СОШ № 6  
имени Героя Советского Союза А.М.Назарова

<p>«Согласовано» Зам. по ВР <u>Белова</u> Г.Ю.Белова  «31» 08 2023 г.</p>	<p>«Утверждено» директор <u>Челышева</u> О.П.Челышева Приказ № <u>68/4</u> от «31» 08 2023 г.</p>
---	---

Рабочая программа  
курса  
внеурочной деятельности  
«Белая ладья»  
для обучающихся 5 – 6 класса

Составитель:  
Лежнева Евгения  
Вячеславовна

с.Большая Иня  
2023 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа деятельности клуба «Основы шахмат» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. В.А.Сухомлинский писал: "Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели". Шахматы необходимы и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам они помогут отточить их логический аппарат, а у мечтателей они позволят создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения шахматам много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с различными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Одно из ценнейших умений, которое необходимо сформировать у детей как можно раньше, это умение действовать в уме, или "внутренний план действий". Проблема формирования внутреннего плана действий остаётся одной из самых актуальных и на заре XXI века. Следует начинать его формирование в сензитивный период, т.е. тогда, когда ребёнок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени. Идеальным инструментом для формирования умственных действий представляются шахматы. Обучение игре в шахматы – не самоцель. Именно использование шахмат как средства обучения позволит наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре.

**Цель программы:** развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, социализации обучающихся посредством обучения игре в шахматы

### **Задачи:**

- развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;
- формировать универсальные способы мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- развить навыки групповой работы;
- способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;
- заложить идеи развития у подростков собственной активности, целеполагания, личной ответственности.
- воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени

**Сроки реализации программы.** Программа рассчитана на год обучения в 3 - 4 классах:

34 часа(1 час в неделю)

**Формы работы.** Деятельность школьников организована в форме: практических и дидактические игр и заданий, игровых упражнений, инсценировок, турниров, соревнований, показательных выступлений.

**Отличительными особенностями являются:**

1. Определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения программы.

2. В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.

3. Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов.

4. Достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией.

Требования к результатам освоения программы

В результате изучения данной программы на первом году обучения обучающиеся получают возможность формирования

#### **Личностных результатов:**

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

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов :

#### **Регулятивные УУД:**

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

- Проговаривать последовательность действий.

- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

- Учиться работать по предложенному учителем плану.

- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

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

#### **Познавательные УУД:**

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

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

- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

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

- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

### **Коммуникативные УУД:**

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

### **Предметных результатов:**

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

### **Ожидаемые результаты**

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

### **Контроль и оценка планируемых результатов**

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

**Первый уровень результатов** — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

**Второй уровень результатов** — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

**Третий уровень результатов** — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

**Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие формы контроля:**

- Текущий:

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- Итоговый контроль в формах

- тестирование;
- практические работы;
- турниры;

- Самооценка и самоконтроль, определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей,

а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Данные по уровню усвоения программы обучающимся заносятся в таблицу, где основными критериями диагностики являются: знание истории шахмат и правил проведения соревнований, владение тактическими приемами и умение комбинировать, умение строить стратегические планы, знание основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умение анализировать позиции, участие в мероприятиях, умение работать самостоятельно, соблюдение правил этикета.

Для **оценки** эффективности занятий можно использовать **следующие показатели:**

– степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

– результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

**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 применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При 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, обучающийся 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 обучающихся (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.

**Особенности организации внеурочного занятия.** Начальный клуб по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного клуба имеет специально организованная игровая деятельность, 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. Предлагается также рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя.

В течении года обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся 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.

На занятиях используются 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 обучающимся предлагаются занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

### **Содержание программы внеурочной деятельности клуба «Основы шахмат»**

Программой предусматривается 34 шахматных занятия (1 занятие в неделю).

Программа клуба включает в себя шесть 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.

Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

#### **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.

### Учебно-тематический план:

№	Название раздела	Количество часов
1	Введение: правила техники безопасности	1 ч.
2	Шахматная доска	2 ч.
3	Шахматные фигуры	2 ч.
4	Начальная расстановка фигур	2 ч.
5	Ходы и взятие фигур	14 ч.
6	Цель шахматной партии	8 ч.
7	Игра всеми фигурами из начального положения	5 ч.
	<b>Всего:</b>	<b>34 часа</b>

### Содержание учебного курса:

Работа будет проводиться по темам:

#### 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.

«**Угадай-ка**». 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

(основная тема учебного клуба).

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 клуба. 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.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## **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

## Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Дата		Кол-во часов	Тема урока	Форма проведения урока	Планируемые результаты (в соответствии с ФГОС)		
	план	факт				Личностные	Предметные	Метапредметные
1.			1	Инструктаж по технике безопасности	Вводное занятие			
2.			2	<b>Шахматная доска</b>	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.	Определять и высказывать под руководством библиотекаря самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).	знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;	Определять и формулировать цель деятельности с помощью библиотекаря. Проговаривать последовательность действий.
			3	Шахматная доска	Чтение и	В	знать шахматные	Ориентироваться в

				<p>Диагональ Центр</p> <p>инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки».</p> <p>Горизонтальная линия.</p> <p>Количество полей в горизонтали.</p> <p>Количество горизонталей на доске.</p> <p>Вертикальная линия.</p> <p>Количество полей в вертикали.</p> <p>Количество вертикалей на доске.</p> <p>Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.</p> <p>Диагональ.</p> <p>Отличие диагонали от горизонтали и вертикали.</p> <p>Количество полей в диагонали.</p> <p>Короткие диагонали. Центр.</p> <p>Форма центра.</p> <p>Количество полей в центре.</p> <p>Дидактические</p>	<p>предложенных библиотечкарем ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p>	<p>термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;</p>	<p>своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p>Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.</p> <p>Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p>
--	--	--	--	--	--	---	--

					задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».			
3.				<p><b>Шахматные фигуры.</b>  Знакомство с шахматными фигурами  Белые, черные  Ладья, слон  Ферзь, конь (правило «ферзь любит свой цвет») пешка, король</p>	<p>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».</p>	<p>заложение основ социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие и т. д.</p>	<p>знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, - знать правила хода и взятия каждой фигурой;  - различать диагональ, вертикаль, горизонталь;  -сравнивать между собой предметы, явления;</p>	<p>Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы.  Учиться работать по предложенному учителем плану.  Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.  Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</p>
		1	<p>Закрепление пройденного.  Шахматная доска и фигуры</p>	<p>Практическое занятие: игра «Снежный ком»</p>	<p>навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;</p>	<p>знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, - знать правила хода и взятия каждой фигурой;</p>	<p>вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок</p>	

4.			1	<p><b>Начальная расстановка фигур.</b></p>	<p>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».</p>	<p>Определять и высказывать под руководством библиотекаря самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).</p>	<p>знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, - знать правила хода и взятия каждой фигурой;</p>	
			1	<p>Начальное положение. Связь между горизонталями, вертикалями</p> <p>Расположение каждой из фигур в начальной позиции</p>	<p>Расстановка фигур перед шахматной партией. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».</p>	<p>В предложенных библиотекарем ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников</p>	<p>знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, - знать правила хода и взятия каждой фигурой;</p>	<p>Учиться отличать верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</p>

						группы и педагога, как поступить.		
5.			1	<p><b>Ходы и взятие фигур.</b></p> <p>Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.</p> <p>Ладья в игре.</p>	<p>Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.</p> <p>Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p>	<p>навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;</p>	<p>знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, - знать правила хода и взятия каждой фигурой;</p>	<p>Учиться отличать верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</p>
			1	<p>Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Слон в игре. Белопольные и чернопольные слоны</p> <p>Одноцветные и разноцветные слоны</p>	<p>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».</p>	<p>навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;</p>	<p>уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; - уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить</p>	<p>Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и</p>

							анalogии.	формулировать решение шахматных задач
		1	<p>Правила хода и взятия каждой из фигур</p> <p>Ладья против слона.</p>	<p>Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p>	<p>навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;</p>	<p>уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p>- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p>уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;</p> <p>-определять последовательность событий;</p> <p>-выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>	<p>Учиться отличать верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</p>	
		1	<p>Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. Ферзевые, королевские пешки</p>	<p>Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение</p>	<p>навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;</p>	<p>уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p>- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p>уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;</p>	<p>Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила</p>	



					подвижности».		-определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач
		1	Ферзь в игре Игра «на уничтожение» Легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые	<p>Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем».</p> <p>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</p>	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	<p>уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p>- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p>уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;</p> <p>-определять последовательность событий;</p> <p>-выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>	<p>Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.</p> <p>Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</p>	

					слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».			
		1	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	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».	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать тактические шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач	
		1	Конь в игре.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника,	Учиться отличать верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с	

					задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	работ;	организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
		1	Конь против ферзя, ладьи слона.	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».	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач	
		1	Знакомство с пешкой.	Дидактические задания и игры	Определять и вы	уметь проводить элементарные	Учиться отличать вер	

				<p>«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».</p>	<p>сказывать под руководством библиотекаря самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).</p>	<p>комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>	<p>но выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</p>
		1	<p>Пешка в игре.</p>	<p>Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.</p>	<p>Определять и высказывать под руководством библиотекаря самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические</p>	<p>уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять</p>	<p>Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.</p>

					Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	нормы).	последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач
		1	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	Определять и высказывать под руководством библиотекаря самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Учиться отличать верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.	
		1	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие»,	Определять и высказывать под руководством библиотекаря самые простые общие для всех людей правила	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур,	

				«Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	поведения при сотрудничестве (этические нормы).	ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач
		2	Король против других 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» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Учиться отличать верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

					против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».			
			1	Закрепление пройденного Ходы и взятие фигур		навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач
6.				<b>Цель шахматной партии.</b>				
			2	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь	Учиться отличать верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку д

					шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».		ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	еятельности товарищей.
		2	Мат.	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».	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач	
		1	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать та	



					задание «Пат или на пат».	практических работ;	<p>фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p>уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;</p> <p>-определять последовательность событий;</p> <p>-выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>	<p>кие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач</p>
		2	Рокировка. Длинная и короткая рокировка и ее правила.	<p>Длинная и короткая рокировка.</p> <p>Правила рокировки.</p> <p>Дидактическое задание «Рокировка».</p>	<p>навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;</p>	<p>уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p>- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p>уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;</p> <p>-определять последовательность событий;</p> <p>-выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>	<p>Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач</p>	

7.				<b>Игра всеми фигурами из начального положения.</b>				
			1	Представление о начале шахматной партии.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач
			1	Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

							последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач
		1	Практическая работа: отработка пройденного на практике	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач	
		1	Подведение итогов года.	Турнир по шахматам.	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	уметь проводить элементарные комбинации; - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь	Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур,	

							<p>ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;</p> <p>-определять последовательность событий;</p> <p>-выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>	<p>сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач</p>
			1	Шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).	Презентации рисунков, поделок учащихся	навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических работ;	<p>знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,</p>	