

Муниципальное общеобразовательное учреждение
« Боровковская основная общеобразовательная школа»
Ясногорского района Тульской области
МОУ «Боровковская ООШ»

РАССМОТРЕНО
Педагогический совет

Протокол 1 от «27» 07. 2023г

УТВЕРЖДЕНО

Директор _____ МВ Судаков
Приказ № 108 « 27 » 07 2023г

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Шахматы»
3,8 классы

п.Боровковский

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Исходными документами для составления рабочей программы по внеурочной деятельности кружка «Шахматы» являются:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного образования (ФГОС ООО)
3. СанПиН 2.4.2.2821–10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в образовательных учреждениях» от 29.12. 2010 №189.
4. Положение о рабочей программы внеурочной деятельности МОУ «Боровковская ООШ».
5. Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Программа кружка для школьников «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности.

Актуальность программы обусловлена тем, что в школе на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

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 самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммунитивного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цели курса:

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.
12. Отличие пата от мата. Варианты ничьи.
13. Рокировка длинная и короткая.

Место курса в учебном плане: программа введена в 2019-2020 учебном году впервые по обращению родителей обучающихся, программа рассчитана на 2 года обучения. На реализацию рабочей программы отводится 1 час в неделю в каждом классе (34 часа в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной организации, ориентированной на обучение детей школьного возраста.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 45 минут .

Основная форма работы на занятии: групповая (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Содержание курса

«Шахматы»

Курсом предусматривается 68 шахматных занятия (34 часа-1 год обучения, 34 часа -2 год обучения). Учебный курс 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.

Учебно-тематический план (1 год обучения)

№ п\п	Темы программы	Количество часов
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	
2	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ	
3	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР	
4	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	
5	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ	
6	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ	

Учебно-тематический план (2 год обучения)

№ п\п	Темы программы	Количество часов
1	Захват контрольного поля	
2	Игра на уничтожение	
3	Защита от шаха	
4	Открытый шах	
5	Двойной шах	
6	Мат и пат.	

Содержание курса внеурочной деятельности

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 курса).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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 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.

Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности.

По завершению изучения программы обучающиеся 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;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

- ценность шахматных фигур.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.
- 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.
- Применять рокировку короткую и длинную
- патовую ситуацию
- Ставить «вилку»
- Захват контрольного поля
-

уметь:

- 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.

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия:

- **личностные результаты** – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;
- **метапредметные результаты** – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные); освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами курса внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

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.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учить высказывать* своё предположение (версию) на основе данного задания, *учить работать* по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- *Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку* деятельности на занятии.

2. Познавательные УУД:

- *Добывать новые знания: находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- *Перерабатывать* полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- *Умение донести* свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать* и *понимать* речь других.
- *Совместно договариваться* о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- *Рост личностного, интеллектуального и социального развития* ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- *Приобретение* теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- *Освоение* новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

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

материально-технического обеспечения образовательного процесса (УМК)

Для реализации программы в учебном кабинете имеется необходимое оборудование:

- персональный компьютер учителя – 1 шт.
- персональный компьютер обучающегося – 5 шт.
- интерактивная доска – 1 шт.
- шахматная доска с фигурами – 4 шт.
- часы .

Календарно-тематическое планирование.

<i>№ п/п</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол- во часов</i>	<i>УУД</i>	<i>Дата</i>
	<i>1 год обучения</i>			
1	Шахматная доска.	1	Знакомство с шахматной доской. Определять, различать, называть термины: белое и чёрное поле; овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах), ориентироваться на шахматной доске.	Сентябрь 1 неделя
2	Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.	1		Сентябрь 2 неделя
3	Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	1	Уметь различать горизонтали, вертикали. Диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур.	Сентябрь 3 неделя
4	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в	1	Уметь выполнять записи перемещения фигур, знать условные обозначения.	Сентябрь 4 неделя

	Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат".			
5	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет".	<i>1</i>	Знать 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.	Октябрь 1 неделя
6	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	<i>1</i>		Октябрь 2 неделя
7	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".	<i>1</i>		Октябрь 3 неделя
8	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.	<i>1</i>		Октябрь 4 неделя
9	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".	<i>1</i>		Ноябрь 1 неделя
10	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя,	<i>1</i>		Ноябрь 2 неделя

	взятие. Ферзь –тяжелая фигура.			
11	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".	1		Ноябрь 3 неделя
12	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь–легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	1	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.	Ноябрь 4 неделя
13	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".	1	Донести свою позицию до других, слушать и понимать речь(учиться выполнять различные роли в группе-лидера, исполнителя, критика).	Декабрь 1 неделя
14	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие.	1	Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Знать правила хода и взятия	Декабрь 2 неделя
15	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".	1	каждой фигуры, уметь различать горизонтали, вертикали, диагонали. Уметь производить элементарные комбинации; уметь ориентироваться на шахматной доске.	Декабрь 3 неделя
16	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не	1	В предложенных педагогом ситуациях об-	Декабрь 4 неделя

	бьют, но и под бой его ставить нельзя.		щения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	
17	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".	1		Январь 2 неделя
18	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".	1	Определять и формулировать цель с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.	Январь 3 неделя
19	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".	1		Январь 4 неделя
20	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".	1		Февраль 1 неделя
21	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	1	Ориентироваться в своей системе знаний:	Февраль 2 неделя
22	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	1	отличать новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания:	Февраль 3 неделя
23	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".	1	находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию,	Февраль 4 неделя
24	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	1		Март 1 неделя

25	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	полученную от учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Донести свою позицию до других, слушать и понимать речь Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Учиться выполнять различные роли в группе.	Март 2 неделя
26	Классификация дебютов.	1		Март 3 неделя
27	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	1		Апрель 1 неделя
28	Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1		Апрель 2 неделя
29	Ценность фигур.	1		Апрель 3 неделя
30	Единица измерения ценности.	1		Апрель 4 неделя
31	Король против других фигур.	1		Май 1 неделя
32	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1		Май 2 неделя
33	Анализ учебных партий.	1		Май 3 неделя
34	Анализ учебных партий.	1		Май 4 неделя
	2 год обучения			
1.	Шахматная доска.	1	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.	Сентябрь 1 неделя
2.	Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.	1		Сентябрь 2 неделя
3.	Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	1		Сентябрь 3 неделя
4.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат".	1		Сентябрь 4 неделя
5.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет".	1		Октябрь 1 неделя

6.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	1	Донести свою позицию до других, слушать и понимать речь(учиться выполнять различные роли в	Октябрь 2 неделя
7.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".	1	группе-лидера, исполнителя, критика	Октябрь 3 неделя
8.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.	1	Ориентироваться в	Октябрь 4 неделя
9.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".	1	своей системе знаний: отличать новое от уже	Ноябрь 1 неделя
10.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь –тяжелая фигура.	1	известного с помощью	Ноябрь 2 неделя
11.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".	1	учителя. Добывать новые знания: находить ответы на	Ноябрь 3 неделя
12.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь–легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	1	вопросы, используя	Ноябрь 4 неделя
13.	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".	1	свой жизненный опыт и информацию, полученную от	Декабрь 1 неделя
14.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие.	1	учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать	Декабрь 2 неделя
			выводы в результате совместной работы	

15.	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".	1	<p>всей группы. Донести свою позицию до других, слушать и понимать речь</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и следовать им.</p> <p>Учиться выполнять различные роли в группе.</p>	Декабрь 3 неделя
16.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	1		Декабрь 4 неделя
17.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".	1		Январь 2 неделя
18.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".	1		Январь 3 неделя
19.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".	1		Январь 4 неделя
20.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".	1		Февраль 1 неделя
21.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	1		Февраль 2 неделя
22.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	1		Февраль 3 неделя
23.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".	1		Февраль 4 неделя
24.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	1		Март 1 неделя
25.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	Март 2 неделя	

26.	Классификация дебютов.	1		Март 3 неделя
27.	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	1		Апрель 1 неделя
28.	Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1		Апрель 2 неделя
29.	Ценность фигур.	1		Апрель 3 неделя
30.	Единица измерения ценности.	1		Апрель 4 неделя
31.	Король против других фигур.	1		Май 1 неделя
32.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1		Май 2 неделя
33.	Анализ учебных партий.	1		Май 3 неделя
34.	Анализ учебных партий.	1		Май 4 неделя

Список литературы

- Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: – Обнинск: Духовное возрождение, 2014г.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 2011г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"БОРОВКОВСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА"**
ЯСНОГОРСКОГО РАЙОНА ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ, Судаков Михаил
Владимирович, Директор

20.09.23 14:37 (MSK)

Сертификат B78404AC64A0FAF00479A05CB2DDE897