

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
основная общеобразовательная школа с. Берёзовка муниципального района Елховский
Самарской области

«РАССМОТРЕНО»

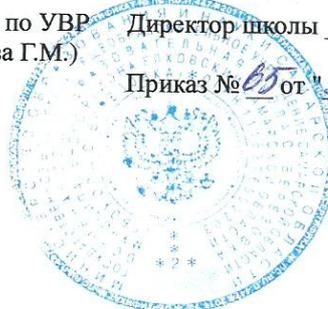
на заседании классных руководителей
Протокол № 1 от "28" 08 2019 г
Председатель МО Галлямова М.М.
(Галлямова М.М.)

«ПРОВЕРЕНО»

заместителем директора по УВР
Козлова Г.М. (Козлова Г.М.)

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор школы Поднавознова С.Б.
Приказ № 65 от "31" 08 2019 г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
2-4 классов**

Направление: общеинтеллектуальное

Наименование: «Шахматы»

Форма организации: кружок

Срок реализации: 2019-2020 уч. год

Руководитель: Козлова Галина Михайловна

с. Берёзовка
2019

Программа по внеурочной деятельности «Шахматы (первый год обучения)» в ГБОУ ООШ с. Берёзовка обеспечивает введение в действие и реализацию требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа рассчитана на 34 часа в каждом из 2 — 4-х классов (по 1 часу в неделю).

Цели программы:

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

Задачи:

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

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

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

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

2 класс (первый год обучения) (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, пешка ладья, слон, ферзь, конь, король.

Раздел №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.

Раздел №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.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Раздел № 7. ПОВТАРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

Рождение шахмат. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Способы защиты.

3 класс (первый год обучения) (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, пешка ладья, слон, ферзь, конь, король.

Раздел №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.

Раздел №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.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Раздел № 7. ПОВТАРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

Рождение шахмат. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Способы защиты.

4 класс (первый год обучения) (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, пешка ладья, слон, ферзь, конь, король.

Раздел №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.

Раздел №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.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Раздел № 7. ПОВТАРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

Рождение шахмат. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Способы защиты.

Тематическое планирование 2 класс

№ п/п	Дата	Тема	Всего часов	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Форма контроля
1. Шахматная доска						
1.		История шахмат	1	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	Расположение доски между партнерами	беседа
2.		Знакомство с шахматной доской	1	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	беседа
2. Шахматные фигуры.						
3		Знакомство с шахматными фигурами	1	. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической	беседа

					сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
4		Шахматные фигуры	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.	беседа
3. Начальная расстановка фигур.						
5		Начальное положение	1	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	беседа
4. Ходы и взятие фигур.						
6		Знакомство с пешкой.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».	беседа
7		Пешка в игре.	1	Дидактические задания и игры	«Игра на уничтожение»	

				«Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	(пешка против пешки.	
8		Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	игра
9		Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
10		Слон в игре.	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против	игра

					одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	
11		Ладья против слона.	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	игра
12		Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	1	Ценность шахматных фигур	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11 «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
13		Ферзь в игре.	1	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и	Дидактические задания и игры «Захват контрольного	игра

				ферзь против короля. Король и ладья против короля.	поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
14		Ферзь против ладьи и слона	1	Сравнительная сила фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	игра
15		Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
16		Конь в игре.	1	Конь и его ходы.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня,	игра

					два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	
17		Конь против ферзя, ладьи слона.	1		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	игра
18		Знакомство с пешкой	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	беседа
19		Пешка в игре.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	игра
20		Пешка против	1	Принципы игры в	Дидактические	игра

		ферзя, ладьи, коня, слона.		дебюте	задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
21		Знакомство с шахматной фигурой. Король	1	Мат в один ход	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	беседа
22		Король против других фигур.	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита	тест

					контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	
5. Цель шахматной партии.						
23		Шах	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	беседа
24		Мат	1	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	беседа
25		Ставим мат	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	игра
26		Ничья, пат	1		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или	игра

					не пат».	
27		Рокировка	1		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	беседа
6. Игра всеми фигурами из начального положения.						
28		Шахматная партия.	1	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	игра
29		Шахматная партия.	1		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	игра
30		Шахматная партия.	1		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	игра
31		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	игра
32		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	игра
33		Повторение по теме «Сила и	1	Повторение программного	Рокировка. Взятие на проходе.	игра

		слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности.		материала	Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	
7 Повторение программного материала						
34		Повторение программного материала	1	Игровые дебюты	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра

Тематическое планирование 3 класс

№ п/п	Дата	Тема	Всего часов	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Форма контроля
1. Шахматная доска						
1.		История шахмат	1	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	беседа
2.		Знакомство с шахматной доской	1	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	

				шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.		
2. Шахматные фигуры.						
3		Знакомство с шахматными фигурами	1	. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	беседа
4		Шахматные фигуры	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.	беседа
3. Начальная расстановка фигур.						
5		Начальное положение	1	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	беседа
4. Ходы и взятие фигур.						
6		Знакомство с пешкой.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая,	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака	беседа

				королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»,	
7		Знакомств о с шахматной фигурой. Ладья	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	игра
8		Знакомств о с шахматной фигурой. Слон.	1	Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
9		Слон в игре.	1	. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	игра
10		Ладья	1	Ценность	Дидактические	игра

		против слона.		шахматных фигур. Способы защиты	задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
11		Знакомств о с шахматной фигурой. Ферзь	1	Ценность шахматных фигур	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11 «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
12		Ферзь в игре.	1	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	игра
13		Ферзь против	1	Сравнительная сила фигур.	Дидактические задания и игры	игра

		ладьи и слона			«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».	
14		Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
15		Конь в игре.	1	Конь и его ходы.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	игра
16		Конь против ферзя, ладьи слона.	1		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной	игра

					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».	
17		Начальная расстановка фигур		. (Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
18		Расстановка фигур		Игра «на уничтожение»,		игра
19		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Принципы игры в дебюте	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения),	игра

					«Ограничение подвижности».	
20		Знакомств о с шахматной фигурой. Король	1	Мат в один ход	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	беседа
21		Король против других фигур.	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	тест
5. Цель шахматной партии.						
22		Шах	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах»,	беседа

					«Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	
23		Мат	1	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	беседа
24		Ставим мат	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	игра
25		Ничья, пат	1		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	игра
26		Рокировка	1		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	беседа
6. Игра всеми фигурами из начального положения.						
27		Шахматная партия.	1	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	игра
28		Шахматная партия.	1		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	игра
29		Шахматная партия.	1		Самые общие рекомендации о принципах	игра

					разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	
30		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	игра
31		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	игра
32		Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности.	1	Повторение программного материала	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	игра
7 Повторение программного материала						
33		Повторение программного материала	1	Игровые дебюты	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра
34		Повторение	1	Игровые партии.	Дидактические игры	игра

		е программн ого материала			и задания. Игровая практика.	
--	--	------------------------------------	--	--	------------------------------	--

Тематическое планирование 4 класс

№ п/п	Дата	Тема	Всего часов	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Форма контроля
1. Шахматная доска						
1.		История шахмат	1	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	беседа
2.		Знакомство с шахматной доской	1	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	
2. Шахматные фигуры.						
3		Знакомство с шахматными фигурами	1	. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?».	беседа

					«Большая или маленькая».	
4		Шахматные фигуры	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.	беседа
3. Начальная расстановка фигур.						
5		Начальное положение	1	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	беседа
4. Ходы и взятие фигур.						
6		Знакомство с пешкой.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»,	беседа
7		Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух),	игра

					«Ограничение подвижности».	
8		Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
9		Слон в игре.	1	. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	игра
10		Ладья против слона.	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного	игра

					поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
11		Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	1	Ценность шахматных фигур	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11 «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
12		Ферзь в игре.	1	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	игра
13		Ферзь против ладьи и слона	1	Сравнительная сила фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного	игра

					поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
14		Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
15		Конь в игре.	1	Конь и его ходы.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	игра
16		Конь против ферзя, ладьи слона.	1		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение»	игра

					(конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
17		Начальная расстановка фигур		. (Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
18		Расстановка фигур		Игра «на уничтожение»,		игра
19		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Принципы игры в дебюте	Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	игра
20		Знакомство с	1	Мат в один ход	Место короля в	беседа

		шахматной фигурой. Король			начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	
21		Король против других фигур.	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	тест
5. Цель шахматной партии.						
22		Шах	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай	беседа

					шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	
23		Мат	1	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	беседа
24		Ставим мат	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	игра
25		Ничья, пат	1		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	игра
26		Рокировка	1		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	беседа
6. Игра всеми фигурами из начального положения.						
27		Шахматная партия.	1	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	игра
28		Шахматная партия.	1		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	игра

29		Шахматная партия.	1		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	игра
30		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	игра
31		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	игра
32		Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности.	1	Повторение программного материала	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	игра

7 Повторение программного материала						
33		Повторение программного материала	1	Игровые дебюты	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра
34		Повторение программного материала	1	Игровые партии.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра

Литература

1. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
2. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
3. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
4. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
5. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране.— М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
9. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
10. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
- 11 Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: 1998г.