


МОУ «Саловская средняя общеобразовательная школа»
Лямбирского муниципального района Республики Мордовия

**Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «ТОЧКА
РОСТА»**

Рассмотрено на заседании методического совета от «2» сентября 2024г. Протокол №1	«Утверждаю» Руководитель ЦОЦПП «Точка роста»  Е.В.Захарова
---	--

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Белая ладья»**

Направленность:

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 12-14 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Смолькина Любовь Борисовна

п.свх «Коммунар»,

2024 г.

Пояснительная записка

Направленность программы.

Программа для младших школьников «Белая Ладья» 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.

По функциональному предназначению является *учебно-познавательной*, по функциональному предназначению - *специальной*, по форме организации - *кружковой*, по времени реализации – *годовой*. В процессе разработки программы главным ориентиром стала цель гармоничного единства личностного, познавательного, коммуникативного и социального развития учащихся, воспитание у них интереса к активному познанию истории материальной культуры и семейных традиций своего и других народов, уважительного отношения к труду.

Новизна, отличительные особенности данной программы.

Идея дополнительной образовательной программы «Сундучок» – это выявление, поддержка, развитие и социализация одарённых детей становится одной из приоритетных задач современного образования.

Новизна и актуальность дополнительной образовательной программы «Белая ладья» состоит в том, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Понятие «детская одарённость» и «одарённые дети» определяют неоднозначные подходы в организации педагогической деятельности. С одной стороны, каждый ребёнок «одарён», и задачи педагогов состоит в раскрытии интеллектуально творческого потенциала каждого ребёнка. С другой стороны существует категория детей, качественно отличающихся от своих сверстников, и соответственно, требующих организации особого обучения, развития и воспитания.

Способный, одарённый ученик – это высокий уровень, каких либо способностей человека. Этим детей, как правило, не нужно заставлять учиться, они сами ищут себе работу, чаще сложную, творческую.

Работу с одарёнными детьми надо начинать в начальной школе. Все маленькие дети наделены с рождения определёнными задатками и способностями. Однако не все они развиваются. Нераскрытые возможности постепенно угасают в следствие не востребованности. Процент одарённых (с точки зрения психологов) с годами резко снижается: если в 10-летнем возрасте их примерно 60-70%, то к 14 годам 30-40%, а к 17 – 15-20%.

Поэтому в начальной школе должна быть создана развивающаяся творческая, образовательная среда, способствующая раскрытию природных возможностей каждого ребенка. Этому способствует внеурочная деятельность.

Шахматы - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка.

Шахматы - это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неоценима роль шахмат в

формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление школьника, способствует развитию логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Плодотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим 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, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цель и основные задачи программы

Программа «Белая ладья» направлена на создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время.

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 программы:

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

Организационно-педагогические основы обучения

Педагогические принципы, лежащие в основе образовательной программы

- Реализация программы «Сундучок» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности. В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:
- *1. Принцип природосообразности.* Образование строится в соответствии с природой ребенка, его психической конституцией, его способностями. Осуществление данного принципа дает возможность построить «индивидуальные маршруты» развития креативности каждому члену творческого сообщества. И это открывает очевидные плюсы: психическое здоровье, отсутствие комплексов, глубокие и прочные знания и умения в соответствии с интересами и запросами личности, признание таланта и переживание ситуации успеха.
- *2. Аксиологический принцип* рассматривает образование как путь приобщения личности к ценностям, как средство формирования индивидуальной системы ценностей.
- *3. Принцип патриотической направленности* предусматривает активное познание истории материальной культуры и традиций своего и других народов, а также обеспечение субъективной значимости для детей идентификации себя с Россией, российской культурой.

Ожидаемые результаты освоения программы

Прогнозируемый результат:

- *овладение навыками игры в шахматы
- *интеллектуальное развитие участников кружка
- *результативное участие в соревнованиях различных уровней.

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

Личностные УУД формируют способность к организации собственной деятельности, уважительное отношение к мнению других, самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, умение сотрудничать со сверстниками.

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

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

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

К концу изучения модуля I учащиеся должны знать:

- шахматную доску и её структуру;
- обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

К концу изучения модуля I учащиеся должны уметь:

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути её достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

Основные характеристики образовательной программы

Возраст обучающихся по программе – 7-9 лет.

В данном возрасте ребенок способен воспринимать сложные категории и соотносить теоретические знания с собственным опытом.

Принцип набора в кружок свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний.

Группа формируется с учетом интересов и потребностей детей, что выявляется в ходе проведения обязательного предварительного собеседования.

Срок реализации программы – один год.

Продолжительность образовательного процесса – 34 учебных недели

Режим занятий - 1 час в неделю продолжительностью 60 минут.

Количество детей в группе – 15-20 человек.

Учебные занятия могут проводиться со всем составом учащихся, по группам, а также индивидуально.

Формы обучения: очная.

Формы организации занятий:

- аудиторные;

Аудиторные занятия проводятся в следующих формах:

- занятия - беседы,

- конкурсы.

Основные формы по количеству детей, участвующих в занятии:

• индивидуальная работа;

• работа в паре;

по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей:

• Лекция;

• беседа;

по дидактической цели:

• вводное занятие;

• практическое занятие;

• занятие по систематизации и обобщению знаний;

• комбинированные формы занятий.

Исходя из целей и задач, сформулированных в программе, используются следующие **методы работы**:

- Эвристическая беседа;
- Практическое занятие;
- Объяснение;
- Демонстрация;

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы **и промежуточной аттестации** являются:

- участие в итоговом общешкольном мероприятии «Фестиваль кружков»;
- участие в школьных, районных, областных конкурсах, фестивалях детского творчества;

Прямыми критериями оценки результатов обучения служит участие в городских и областных конкурсах при наличии успешных результатов.

Косвенными критериями служат: создание стабильного коллектива объединения, заинтересованность участников в избранном виде деятельности, развитие чувства ответственности и товарищества.

Содержание работы кружка «Шахматы» (34 ч – 1 ч в неделю) Модуль I

Шахматная доска и фигуры (4 ч)

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

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.
- ✓ **«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

Ходы и взятия фигур (12 ч)

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля. Шах.

Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.

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.

Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат (10 ч)

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Дидактические игры и задания

- ✓ **«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).
- ✓ **«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.
- ✓ **«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.

Запись шахматных ходов (2 ч)

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Дидактические игры и задания

- ✓ **«Лабиринт»**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.
- ✓ **«Кратчайший путь»**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- ✓ **«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.

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценностей в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

Дидактические игры и задания

- ✓ **«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.

Общие принципы разыгрывания дебюта (4 ч)

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Дебютные ловушки.

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.
- ✓ **«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.

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

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.

КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
На 2016-2017 учебный год
(первый год обучения)

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов 34 ч	Содержание деятельности
Шахматная доска и фигуры (4 ч)				
1/1	6.09	Шахматная доска.	1	Чтение 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.
2/2	13.09	Шахматная доска.	1	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".
3/3	20.09	Шахматная доска.	1	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.
4/4	27.09	Шахматные фигуры.	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"
Ходы и взятие фигур (12 ч)				
1/5	4.10	Начальное положение.	1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
2/6	11.10	Ладья.	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
3/7	18.10	Ладья.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на

				уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".
4/8	25.10	Слон.	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.
5/9	8.11	Слон.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".
6/10	15.11	Ладья против слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".
7/11	22.11	Ферзь.	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".
8/12	29.11	Ферзь.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
9/13	6.12	Ферзь против ладьи и слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
10/14	13.12	Конь.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
11/15	20.12	Конь.	1	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".
12/16	27.12	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита",

				"Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (10 ч)				
1/17	10.01	Пешка.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".
2/18	17.01	Пешка.	1	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".
3/19	24.01	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".
4/20	31.01	Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
5/21	7.02	Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
6/22	14.02	Король против других фигур.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".
7/23	21.02	Шах.	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".

8/24	28.02	Шах.	1	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
9/25	14.03	Мат.	1	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
10/26	21.03	Мат.	1	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".
Запись шахматных ходов (2 ч)				
1/27	4.04	Условные обозначения перемещения, взятия.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
2/28	11.04	Рокировка.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)				
1/29	18.04	Ценность фигур. Единица измерения ценности.	1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
2/30	25.04	Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".
Общие принципы разыгрывания дебюта (4 ч)				
1/31	2.05	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	1	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
2/32	16.05	Классификация дебютов.	1	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
3/33	23.05	Анализ учебных партий.	1	
4/34	30.05	Турнир	1	

Дидактический материал, техническое оснащение занятий:

Набор шахмат

1. **Словарь шахматных терминов - все о шахматах, определения, понятия и знания** <http://chessdeti.ru/articles/slovar.html>

Литература

Балашова Е.Ю. Герои сказки играют в шахматы или шахматы для самых маленьких. — М. : Издательство, 2012.

Сухин И.Г. Программа курса «Шахматы-школе».-М..Просвещение,2001.

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

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