

**Нефтеюганское районное муниципальное общеобразовательное  
бюджетное учреждение  
«Куть-Яхская средняя общеобразовательная школа»**

СОГЛАСОВАНО:  
на заседании  
методического совета ОУ  
Протокол № 1  
от 31 августа 2017г.



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор НРМОБУ  
«Куть-Яхская СОШ»  
Е.В. Бабушкина  
приказ №475-0 от 31 августа 2017г.

**Рабочая программа  
по внеурочной деятельности  
«Шахматы»  
спортивно-оздоровительное направление  
1А класс**

Автор-составитель:  
учитель начальных классов  
Северина Лилия Михайловна,  
высшая квалификационная категория

п. Куть-Ях  
2017-2018 учебный год

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса «Шахматы» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ МОиН №373 от 6 октября 2009, зарегистрирован Минюст №17785 от 22.12.09 с изменениями от 31.12.2015 №1576), на основе программы федерального курса «Шахматы – школе» автора И.Г. Сухина (Обнинск «Духовное возрождение» 2013), для начальных классов в общеобразовательных учреждениях, имеющей гриф «Рекомендовано Министерством общего и профессионального образования Российской Федерации».

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.

Введение курса «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Шахматы в начальной 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, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного 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 младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

**Цель программы:** создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

### **Развивающие:**

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

### **Воспитательные:**

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

**Место курса «Шахматы» в учебном плане.** Программа рассчитана на 33 ч в год с проведением занятий один раз в неделю. Продолжительность занятия 35 минут в первом полугодии и 40 минут во втором полугодии. Программа первого класса реализована в рамках «Внеурочной деятельности» в соответствии с планом внеурочной деятельности.

Программа предусматривает теоретические и практические занятия:

- 1) теоретические (знакомство с шахматами, изучение каждой фигуры, ее роль, функции);
- 2) практические (непосредственно шахматная игра, соревнования в группе).

### **Формы и виды работы:**

- групповая работа;
- работа в парах;
- индивидуальная работа;
- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры;
- участие в турнирах и соревнованиях.

## **Содержание курса**

Особенность программы в том, что на *первом* году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

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

обучающиеся могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

**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. «Угадайка». 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 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

**5. Цель шахматной партии.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**6. Игра всеми фигурами из начального положения.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания «Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

### Учебно-тематический план 1 КЛАСС первый год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Универсальные учебные действия <i>Личностные:</i> определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников
		Теория	Практика	Всего часов	
I.	Шахматная доска.	4 ч.	15-20 минут на каждом занятии	4 ч.	
II.	Шахматные фигуры.	2 ч.		2 ч.	
III.	Начальная расстановка фигур.	1 ч.		1 ч.	
IV.	Ходы и взятие фигур.	16 ч.		16 ч.	
V.	Цель	6 ч.		6 ч.	

	шахматной партии.				<p>группы и педагога, как поступить; наличие учебно – познавательного интереса к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; развитие творческого потенциала ребенка.</p>
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	3 ч.		3 ч.	
VII.	Обобщение. Шахматный КВН.		1 ч.	1 ч.	<p><b>Регулятивные:</b> осознавать границы собственных знаний и понимать перспективы дальнейшей учебной работы, определять познавательные задачи на усвоение новых знаний; принимать учебную задачу; понимать предлагаемый план действий, действовать по плану; планировать свои учебные действия (самостоятельно, с одноклассниками, с помощью учителя) для решения учебно-познавательных, учебно-практических задач; проверять правильность выполнения действий, вносить необходимые коррективы в ходе решения поставленных задач; определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога; оценивать совместно с педагогом и другими обучающимися успехи своего учебного труда и труда одноклассников.</p> <p><b>Познавательные:</b> понимать информацию, представленную в разных формах: словесной, схематической, условно-знаковой; ориентироваться в системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога; добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога; делать выводы в результате совместной работы всей группы; сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур; находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).</p>
	<b>Итого</b>			34 ч.	

					<p><b>Коммуникативные:</b>  донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста), учиться слышать, слушать и понимать партнера; уметь договариваться, вести дискуссию; планировать и согласованно выполнять совместную деятельность; совместно договариваться о правилах общения и поведения, следовать им; учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика), уважать в общении и сотрудничестве партнера и самого себя.</p>
--	--	--	--	--	--

### Планируемые результаты курса

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

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

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

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

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

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

#### Личностные:

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

2. 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.

3. Наличие учебно – познавательного интереса к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи.

4. Развитие творческого потенциала ребенка.

#### **Метапредметные:**

##### ***Регулятивные УУД:***

1. Осознавать границы собственных знаний и понимать перспективы дальнейшей учебной работы, определять познавательные задачи на усвоение новых знаний.

2. Принимать учебную задачу; понимать предлагаемый план действий, действовать по плану.

3. Планировать свои учебные действия (самостоятельно, с одноклассниками, с помощью учителя) для решения учебно-познавательных, учебно-практических задач.

4. Проверять правильность выполнения действий, вносить необходимые коррективы в ходе решения поставленных задач.

5. Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога. Оценивать совместно с педагогом и другими обучающимися успехи своего учебного труда и труда одноклассников.

##### ***Познавательные УУД:***

1. Понимать информацию, представленную в разных формах: словесной, схематической, условно-знаковой.

2. Ориентироваться в системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.

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

4. Делать выводы в результате совместной работы всей группы.

5. Сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

6. Находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

##### ***Коммуникативные УУД:***

1. Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста), учиться слышать, слушать и понимать партнера; уметь договариваться, вести дискуссию.

2. Планировать и согласованно выполнять совместную деятельность.

3. Совместно договариваться о правилах общения и поведения, следовать им.

4. Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика), уважать в общении и сотрудничестве партнера и самого себя.

#### **Предметные:**

##### **К концу первого года обучения обучающиеся должны знать:**

– шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

– название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

– правила хода и взятия каждой фигуры.

##### **К концу первого года обучения обучающиеся должны уметь:**

– ориентироваться на шахматной доске;

– играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;



- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать (делать рокировку);
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Основной формой учета результатов внеурочной деятельности обучающихся является портфолио.

### Ресурсное обеспечение

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1.	<b>Наглядные пособия</b>
	Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами Плакаты: Различные позиции в шахматах
2.	<b>Игры и игрушки</b>
	Игры настольно-печатные «Чудесный мешочек»
3.	<b>Учебное оборудование</b>
	Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная доска.
4.	<b>Технические средства</b>
	Компьютер Мультимедийный проектор Интерактивная доска

### Рекомендуемая литература

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР. 2000г.
5. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 года обучения. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
6. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
7. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД «Центр внешкольной работы» района Талнах, 2010.

**Календарно-тематическое планирование  
1 год обучения (1 класс)**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
<b>I. Шахматная доска. 4 ч.</b>			
1.	07.09	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму. <i>Отработка теории с помощью мультимедийной программы «Динозавры учат шахматам».</i>
2.	14.09	Линии на шахматной доске. Горизонтالي и вертикали.	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 черных и белых полей в горизонтали и вертикали. <i>Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».</i>
3.	21.09	Линии на шахматной доске. Диагонали.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в шахматной стране» (с.132-135). Дидактические задания и игры «Диагональ».Игра с компьютером.</i>
4.	28.09	Центр шахматной доски.	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски.
<b>II. Шахматные фигуры. 2 ч.</b>			
1.(5.)	05.10	Шахматные фигуры.	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. <i>Дидактические задания и игры «Вошебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая». Просмотр видеурока по теме.</i>
2.(6.)	12.10	Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). <i>Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i>
<b>III. Начальная расстановка фигур. 1 ч.</b>			
1.(7.)	19.10	Начальная позиция.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: <b>«Каждый ферзь любит свой цвет»</b> . Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

			Дидактические задания. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».
<b>IV. Ходы и взятие фигур. 16 ч.</b>			
1.(8.)	26.10	Ладья.	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. <i>Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
2.(9.)	09.11	Ладья.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности» (разновидность игры на уничтожение, но с «опасными», контролируемые, полями).</i>
3.(10.)	16.11	Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
4.(11.)	23.11	Слон.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».</i>
5.(12.)	30.11	Ладья против слона.	Термин «стоять под боем». <i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</i> <i>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».</i>
6.(13.)	07.12	Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i> Просмотр диафильма «Волиебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».
7.(14.)	14.12	Ферзь.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</i>
8.(15.)	21.12	Ферзь против ладьи и слона.	<i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».</i>

			Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
9.(16.)	28.12	Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>
10.(17.)	11.01	Конь	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».</i>
11.(18.)	18.01	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
12.(19.)	25.01	Пешка.	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».</i>
13.(20.)	01.02	Пешка.	<i>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».</i>
14.(21.)	08.02	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
15.(22.)	22.02	Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. <b>Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.</b> <i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i> <i>Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля).</i> Игра с компьютером.
16.(23.)	01.03	Король против других фигур.	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 ладьи, король против слона, король против коня, король против ферзя, король против пешки), «Ограничение подвижности».
<b>V. Цель шахматной партии. 6 ч.</b>			
1.(24.)	15.03	Шах.	Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».
2.(25.)	22.03	Шах.	Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из начального положения до первого шаха.
3.(26.)	05.04	Мат.	Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). <i>Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».</i>
4.(27.)	12.04	Мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом фигур. <i>Дидактическое задание «Дай мат в один ход».</i>
5.(28.)	19.04	Ничья. Пат.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. <i>Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат».</i>
6.(29.)	26.04	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. <i>Дидактическое задание «Рокировка».</i>
<b>VI. Игра всеми фигурами из начального положения. 3 ч.</b>			
1.(30.)	03.05	Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). <i>Дидактическая игра «Два хода».</i>
2.(31.)	10.05	Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
3.(32.)	17.05	Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
<b>VII. Обобщение. 1 ч.</b>			
1.(33.)	24.05	Повторение материала.	Шахматный КВН.