

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО классных
руководителей

 Амутбаева И.А.

Протокол №1 от «28» 08. 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по ВР

 Малова О.Н.

Протокол №1 от «28» 08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ "Гимназия-
интернат № 34" НМР РТ

 Ляхова Г.А.

Приказ №372 от «28» 08. 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по шахматам «Белая ладья» для 2 класса
Третьяковой Ирины Ивановны,
учителя высшей квалификационной категории
МБОУ «Гимназия-интернат №34» НМР РТ

г. Нижнекамск, 2023

Пояснительная записка

Рабочая программа по шахматному всеобучу «Белая ладья» для 2 класса составлена на основании следующих документов:

- федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ № 373 от 6 октября 2009 года;

- программа общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1 – 4). В двух частях. Часть вторая. М.: Просвещение, 2002, 3-е издание с. 370 – 392. автор: И. Г. Сухин.

Данная программа предназначена для реализации во 2 классе.

Программа рассчитана на 36 ч и предполагает равномерное распределение этих часов по неделям и проведение регулярных еженедельных занятий со школьниками (1 ч в неделю по 45 минут).

Рабочая программа по шахматам для 2 класса соответствует ФГОС.

Цели и задачи курса «Белая ладья»

Занятия шахматами направлено на всестороннее умственное развитие и способствуют совершенствованию многих необходимых в жизни двигательных и морально-волевых качеств.

Цель программы - изучение ходов шахматной игры, развитие умственных способностей занимающихся, развитие памяти и возможности проявить свои индивидуальные способности как в стандартных, так и в непредвиденных комбинациях.

Основными задачами программы являются:

- Изучение правил игры в шахматы;
- Изучение и владение основами игры в шахматы;
- Приобретение необходимых теоретических знаний;
- Овладение основными приемами техники и тактики;
- Воспитание воли, смелости, настойчивости, дисциплинированности, коллективизма, чувства дружбы.
- Изучение основ дебюта;
- Изучение простых комбинаций;
- Изучение основ эндшпиля;
- Проведение сеансов одновременной игры;
- Анализ коротких партий – ловушек;
- Проведение тренировочных турниров;
- Участие в школьных, районных и окружных соревнованиях.

Общая характеристика программы.

Настоящая программа предназначена для шахматного кружка и предусматривает изучение детьми материала по теории и истории шахмат, участие в соревнованиях, организационно – судейскую практику. Наряду с этим в кружке ведётся работа по правильной организации досуга школьников, воспитанию у них общественной активности, развитию норм и принципов нравственного поведения.

В процессе занятий шахматами обучающиеся получают целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и жизни. Занятия шашками развивают у детей мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений. На протяжении всего периода обучения юные шахматисты овладевают важными логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обобщением, обоснованием выводов. У них формируются навыки работы с книгой – источником самостоятельной исследовательской работы, умение пользоваться справочной литературой.

При проведении занятий следует ориентироваться на наиболее активных кружковцев, однако надо стремиться к тому, чтобы основная масса занимающихся также усваивала данный материал. В конце учебного года рекомендуется проводить итоговые занятия, на которых рассматриваются достижения каждого кружковца, даются задания на лето.

Обучение шахматной игре является сложным и трудоемким процессом. Поэтому очень важно довести до сознания кружковцев то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе. Без воспитания в себе сильной воли, привычки к самостоятельным занятиям, без соблюдения режима, общефизической подготовки нельзя добиться серьезных результатов в шахматах. Эту мысль тренер – педагог должен постоянно подчёркивать как во время занятий в кружке, так и вне кружка.

Каждый кружковец старшей группы обязан знать шахматный кодекс, уметь организовывать и проводить шахматные соревнования со школьниками.

Для успешной работы кружка требуется достаточное обеспечение оборудованием: шахматы с досками, шахматные часы, демонстрационная доска, аудитория для занятий, шахматная литература для начинающих и шахматистов низких разрядов.

Программа занятий по шахматам предусматривает в кратком, описательном виде усвоение основ знаний по теории и практике игры в шахматы. В творческом отношении систематические занятия по данной программе должны приблизить начинающего шахматиста к умению мысленно рассуждать, анализировать, строить на шахматной доске остроумные комбинации, предвидеть замыслы партнера. С дальнейшим совершенствованием техники игры нужно научиться искать и терпеливо находить в каждом положении наиболее целесообразный ход.

Наряду с теоретическими знаниями обучаемые должны приобрести опыт практической игры, выступая в различных спортивных соревнованиях.

Программа на всех этапах обучения предусматривает также знакомство с многовековой историей шахмат, которая содержит интересные факты, и с организацией шахматного движения в нашей стране. Эти сведения нужны учащимся не только для того, чтобы повысить их общую культуру, но и для понимания мировых достижений отечественной шахматной школы.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы.

Личностные результаты

- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей.

У обучающегося будут сформированы:

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»;

- широкая мотивационная основа учебной деятельности, включающая социальные, учебнопознавательные и внешние мотивы;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, на понимание оценок учителей, товарищей, родителей и других людей;
- способность к оценке своей учебной деятельности;
- основы гражданской идентичности, своей этнической принадлежности в форме осознания «Я» как члена семьи, представителя народа, гражданина России, чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю, осознание ответственности человека за общее благополучие;
- ориентация в нравственном содержании и смысле как собственных поступков, так и поступков окружающих людей;
- знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение;
- развитие этических чувств — стыда, вины, совести как регуляторов морального поведения; понимание чувств других людей и сопереживание им;
- установка на здоровый образ жизни;
- основы экологической культуры: принятие ценности природного мира, готовность следовать в своей деятельности нормам природоохранного, нерасточительного, здоровьесберегающего поведения;
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мировой и отечественной художественной культурой.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- внутренней позиции обучающегося на уровне положительного отношения к образовательной организации, понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебнопознавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки знаний;
- выраженной устойчивой учебнопознавательной мотивации учения;
- устойчивого учебнопознавательного интереса к новым общим способам решения задач;
- адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности;
- положительной адекватной дифференцированной самооценки на основе критерия успешности реализации социальной роли «хорошего ученика»;
- компетентности в реализации основ гражданской идентичности в поступках и деятельности;
- установки на здоровый образ жизни и реализации её в реальном поведении и поступках;
- осознанных устойчивых эстетических предпочтений и ориентации на искусство как значимую сферу человеческой жизни;
- эмпатии как осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им, выражающихся в поступках, направленных на помощь другим и обеспечение их благополучия.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;

- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись в цифровой форме хода и результатов решения задачи, собственной звучащей речи на русском, родном и иностранном языках.

Обучающийся получит возможность научиться:

- в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале;
- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;
- самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве сети Интернет;
- осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ;
- использовать знаковосимволические средства, в том числе модели (включая виртуальные) и схемы (включая концептуальные), для решения задач;
- *проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;*
- строить сообщения в устной и письменной форме;
- ориентироваться на разнообразие способов решения задач;
- основам смыслового восприятия художественных и познавательных текстов, выделять существенную информацию из сообщений разных видов (в первую очередь текстов);
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;
- устанавливать причинноследственные связи в изучаемом круге явлений;
- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;
- обобщать, т. е. осуществлять генерализацию и выведение общности для целого ряда или класса единичных объектов, на основе выделения сущностной связи;
- устанавливать аналогии;
- владеть рядом общих приёмов решения задач.

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты;
- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинноследственных связей;
- произвольно и осознанно владеть общими приёмами решения задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание (в том числе сопровождая его аудиовизуальной поддержкой), владеть диалогической формой коммуникации, используя в том числе средства и инструменты ИКТ и дистанционного общения;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- строить понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что нет;
- задавать вопросы;
- контролировать действия партнёра;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

Обучающийся получит возможность научиться:

- учитывать и координировать в сотрудничестве позиции других людей, отличные от собственной;
 - учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
 - понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;
 - аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
 - продуктивно содействовать разрешению конфликтов на основе учёта интересов и позиций всех участников;
 - с учётом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнёру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
 - задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;
 - осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач планирования и регуляции своей деятельности

Содержание тем курса «Белая ладья»

2 класс (36 часов)

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

Дидактические игры и задания

«**Горизонталь**». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«**Вертикаль**». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«**Диагональ**». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

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

Дидактические игры и задания

«**Волшебный мешочек**». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«**Угадай-ка**». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«**Угадай**». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«**Большая и маленькая**». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

«**Мешочек**». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«**Да и нет**». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Мяч**». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

(основная тема учебного курса).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белополюсные и чернополюсные 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.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся (2 класс, 36 часов)

№	Тема	Количество часов	В том числе	
			Лабораторные, практические работы	Контрольные работы

1	Шахматная доска	2		
2	Шахматные фигуры.	2		
3	Начальная расстановка фигур.	1		
4	Ходы и взятие фигур.	16		
5	Цель шахматной партии.	9		
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	5		1
	Итого	36		

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ «БЕЛАЯ ЛАДЬЯ», 2 КЛАСС

№	Тема занятия	Количество часов	Виды учебной деятельности обучающихся	Дата проведения	
				План	Факт
	1. Шахматная доска				
1.	Знакомство с шахматной доской	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.	109	
2.	Шахматная доска	1		8.09	
	2. Шахматные фигуры.		Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта – 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 диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».		
3	Знакомство с шахматными фигурами. Ладья, слон, ферзь.	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	15.09	
4	Знакомство с шахматными фигурами. Конь, пешка, король.			22.09	
	3. Начальная расстановка фигур.				
5.	Начальное положение фигур	1	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».	29.09	

	4. Ходы и взятие фигур.		Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1		6.10	
7.	Ладья в игре.	1	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».	13.10	
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		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».	20.10	
9.	Слон в игре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	27.10	
10	Ладья против слона.	1	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».	3.11	
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	10.11	
12	Ферзь в игре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	17.11	
13	Ферзь против ладьи и 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» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение	24.11	

			подвижности».		
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	1.12	
15	Конь в игре.	1	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».	8.12	
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» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	15.12	
17	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».	22.12	
18	Пешка в игре.	1	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	29.12	
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	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».	5.01	
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	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).	12.01	
21	Король против других фигур.	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» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	19.01	

	5. Цель шахматной партии.		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».		
22	Шах.	1	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».	26.01	
23	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	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».	2.02	
24	Мат.	1	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».	9.02	
25	Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	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».	16.02	
26	Ставим мат.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	1.03	
27	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	8.03	
28	Ничья, пат.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	15.03	
29	Рокировка.	1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	22.03	
30	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	29.03	
	6. Игра всеми фигурами из начального положения.				
31	Повторение программного материала. Шах.	1	Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	5.04	

32	Повторение программного материала. Рокировка.	1	Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	12.04	
33	Повторение программного материала. Шах. Мат	1	Повторение программного материала. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	19.04	
34	Повторение программного материала. Отличие пата от мата.	1	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат».	26.04	
35	Повторение программного материала. Ничья, пат.	1	Игра всеми фигурами из начального положения	3.05	
36	Тестирование. Повторение программного материала.	1	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения	10.05	