

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа с. Чишки»
Шатойского муниципального района
(МБОУ «СОШ с. Чишки»)

Принято:
Педагогическим советом
Протокол № 1
«27» августа 2025 г.

Утверждено:
Директор_____ /А.А.Ясуева/
Приказ № 20-од от
30» августа 2025г.

ДООП
физкультурно-спортивной направленности «Шахматная ладья»

с.Чишки, 2025 год

Раздел I. Планируемые результаты освоения программы индивидуальных занятий по шахматам

Ученик научится

- Понимать 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;
- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

Ученик получит возможность научиться

- 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;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Раздел II. Содержание занятий по шахматам

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

(основная тема учебного курса).

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

Дидактические игры и задания

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

Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

П р и м е ч а н и е . 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.

Мониторинг достижения планируемых результатов

Оценка знаний и умений учащихся является важным звеном образовательной деятельности, от правильной постановки которой во многом зависит успех обучения.

Во время обучения учеников шахматам” используются следующие виды контроля:

1. Повседневное наблюдение за учебной работой учащихся, который позволяет учителю составить представление о том, как ведут себя учащиеся на уроках, как они воспринимают и осмысливают изучаемый материал, в какой мере они проявляют сообразительность и самостоятельность практических умений и навыков.

2. Устный опрос - индивидуальный, фронтальный. Учитель ставит учащимся вопросы по содержанию изученного материала и побуждает их к ответам. Этот метод является наиболее распространенным при проверке и оценке знаний.

3. Выполнение дидактических заданий, зачетные для текущей оценки знаний учащихся на каждом занятии.

4. Результат турниров различного уровня, получение разряда по шахматам.

Дидактическое обеспечение	Методическое обеспечение
<ul style="list-style-type: none"> - Уманская Э.Э., Волкова Е.И., Прудникова Е.А.Шахматы в школе (1-й год обучения). Учебное пособие.- М.: Просвещение, 2019 - Волкова Е.И., Прудникова Е.А.Шахматы в школе (2-й год обучения). Учебное пособие.- М.: Просвещение, 2019 - Волкова Е.И., Прудникова Е.А.Шахматы в школе (3-й год обучения). Учебное пособие.- М.: Просвещение, 2019 - Волкова Е.И., Прудникова Е.А.Шахматы в школе (4-й год обучения). Учебное пособие.- М.: Просвещение, 2019 - Сухин И.Г. Шахматы в начальной школе. Задачник. – М.: Издательство АСТ, 2019 	<ul style="list-style-type: none"> - Прудникова Е. А., Волкова Е. И.Шахматы в школе. Методическое пособие. 1 год обучения, М.: Просвещение, 2019 - Прудникова Е. А., Волкова Е. И.Шахматы в школе. Методическое пособие. 2год обучения, М.: Просвещение, 2019 - Прудникова Е. А., Волкова Е. И.Шахматы в школе. Методическое пособие. 3год обучения, М.: Просвещение, 2019 - Прудникова Е. А., Волкова Е. И.Шахматы в школе. Методическое пособие. 4год обучения, М.: Просвещение, 2019

Раздел III. Тематическое планирование занятий по шахматам с определением основных видов учебной деятельности обучающихся.
34 недели - по 1 часу в неделю

Дата	№ занятия	Тема (раздел)	Планируемые результаты обучения		Возможные виды деятельности и формы контроля. Дидактические игры и задания. Сказки (Чтен. и инсцен. дидактической сказки.)
			Освоение предметных знаний (базовые понятия)	УУД	
1-я четверть					
	I	<u>Шахматная доска (ш/д)</u>	Шахматная доска, белые и чёрные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	<p>Регулятивные: Организовывать своё рабочее место под руководством учителя. санитарно-гигиенические нормы и правила; Учиться работать по предложенному плану.</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Сравнивать, находить общее и различие. Ориентироваться в учебнике. Уметь ориентироваться на шахматной доске; Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.</p> <p>Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.</p> <p>Личностные. Адекватно принимать оценку учителя. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	<p><u>«Горизонталь»</u>. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий ш/д кубиками (фишками, пешками и т.п.)</p> <p><u>«Вертикаль»</u>. То же самое, но заполняется 1 из вертикальн. линий ш/д.</p> <p><u>«Диагональ»</u> То же самое, но заполняется 1 из диагон. ш/д.</p>
1	1	Шахматная доска	Знакомство с шах/доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на ш/д. Ш/д и шах. поля квадратные.		Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски» и «Котята – хвастунишки».
2	2	Шахматная доска	Расположение доски между партнёрами. Горизонтальная линия. Кол-во полей в горизонтали. Кол-во горизонталей на доске. Вертикальная линия. Кол-во полей в вертикали. Кол-во вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали.		«Горизонталь», «Вертикаль»

3	3	Шахматная доска	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Кол-во полей в диагон. Большая белая и бол. чёрн. диагонали. Короткие диагон. Центр. Форма центра. Кол-во полей в центре.		из сказки И.Г.Сухина «Приключения в Шахматной стране» или «Лена, Оля и Баба Яга» «Диагональ»
	II	Шахматные фигуры	Белые, чёрные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Регулятивные: Организовывать своё рабочее место под руководством учителя. Учиться работать по предложенному плану. Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u> : белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Различать горизонталь, вертикаль, диагональ; Сравнивать, находить общее и различие. Ориентироваться в учебнике и в рабочей тетради. Уметь ориентироваться на шахматной доске; Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий. Личностные. Адекватно принимать оценку учителя. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.	«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 поле 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?». * берёт 2 ш/ф и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга, чем отличаются.(Цветом, формой.) «Большая и маленькая» * ставит на столе б разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят её в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
4	4	Шахматные фигуры	Белые и чёрные. Л, С, Ф, К, П, Кр.		«Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» «Волшебный мешочек». «Угадайка». «Секретная фигура». «Угадай». «Что общего?». «Большая и маленькая»

	III	<i>Начальная расстановка фигур</i>	<p><i>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.</i></p>	<p>Регулятивные: Самостоятельно организовывать своё рабочее место. Учиться работать по предложенному плану. санитарно-гигиенические нормы и правила</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Ориентироваться в учебнике и в рабочей тетради. Уметь ориентироваться на шахматной доске; Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.</p> <p>Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.</p> <p>Личностные. Адекватно принимать оценку учителя. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	<p>«Мешочек». Ученики по 1 вынимают из мешочка шах/фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.</p> <p>«Да и нет». * берёт 2 ш/ф и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p> <p>«Мяч». * 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.</p>
5	5	<i>Начальное положение.</i>	<p>Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило <u>«ферзь любит свой цвет»</u>. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.</p>	<p>Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.</p> <p>Личностные. Адекватно принимать оценку учителя. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	<p><i>Диафильм «Книга шахматной мудрости. 2-й шаг в мир шахмат».</i></p> <p>«Мешочек», «Да и нет», «Мяч»</p>

IV	<p><i>Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.</i></p> <p><i>Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса)</i></p>	<p>Регулятивные: Самостоятельно организовывать своё рабочее место. Учиться работать по предложенному плану.</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Ориентироваться в учебнике и в рабочей тетради. Уметь ориентироваться на шахматной доске; Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.</p> <p><u>Знать названия шахматных фигур</u>: ладья, слон, ферзь, конь, пешка.</p> <p>Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.</p> <p>Личностные. Адекватно принимать оценку учителя. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	<p><u>«Игра на уничтожение»</u> - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.</p> <p><u>«Один в поле не воин»</u>. Белая фигура должна побить все чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (чёрные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми)</p> <p><u>«Лабиринт»</u>. Белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p> <p><u>«Перехитри часового»</u>. Белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом чёрных фигур. <u>«Сними часовых»</u>. Белая фигура должна побить все чёрные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом чёрных фигур</p> <p><u>«Кратчайший путь»</u>. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски.</p> <p><u>«Захват контрольного поля»</u>. Игра фигуры против фигуры ведётся не с целью уничтожения, а с целью установить союзную фигуру на определённое поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.</p> <p><u>«Защита контрольного поля»</u>. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p>
----	---	--	--

				<p><u>«Атака неприятельской фигуры».</u> Белая фигура за один ход должна напасть на чёрную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p><u>«Двойной удар».</u> Белой фигурой надо напасть одновременно на 2 чёрные фигуры.</p> <p><u>«Взятие».</u> Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищённую фигуру.</p> <p><u>«Защита».</u> Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p> <p><u>«Выиграй фигуру».</u> Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе чёрных они проиграли одну из своих фигур.</p> <p><u>«Ограничение подвижности».</u> Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.</p>
6	6	Ладья (II)	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	<p>Регулятивные: Самостоятельно организовывать своё рабочее место. Учиться работать по предложенному плану.</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Ориентироваться в учебнике и в рабочей тетради. Уметь ориентироваться на</p>
7	7	Ладья		<p>«Лабиринт».</p> <p>«Перехитри часового».</p> <p>«Один в поле не воин».</p> <p>«Кратчайший путь».</p> <p>«Захват контрольного поля».</p> <p>«Защита контрольного поля»</p> <p>«Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, 2 ладьи против 1-ой, 2 ладьи против 2-х),</p> <p>«Ограничение подвижности».</p>

8	8	Слон (C)	<p>Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура.</p> <p>шахматной доске; Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. <u>Знать названия шахматных фигур</u>: ладья, слон, ферзь, конь, пешка.</p> <p>Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.</p> <p>Личностные. Адекватно принимать оценку учителя. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	<p>«Лабиринт».</p> <p>«Перехитри часового».</p> <p>«Один в поле не воин».</p> <p>«Кратчайший путь».</p>
2-я четверть				
9	9	Слон		<p>Регулятивные: Самостоятельно организовывать своё рабочее место. Учиться работать по предложенному плану.</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Ориентироваться в учебнике и в рабочей тетради. Уметь ориентироваться на шахматной доске; Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. <u>Знать названия шахматных фигур</u>: ладья, слон, ферзь, конь, пешка.</p> <p>Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении</p>
10	10	Ладья против слона	Термин «стоять под боем»	<p>«Захват контрольного поля».</p> <p>«Защита контрольного поля»</p> <p>«Игра на уничтожение» (слон против слона, 2 слона против 1, 2 слона против 2-х)</p> <p>«Ограничение подвижности».</p> <p>«Перехитри часового».</p> <p>«Сними часовых».</p> <p>«Атака неприятельской фигуры».</p> <p>«Двойной удар».</p> <p>«Взятие».</p> <p>«Защита».</p> <p>«Выиграй фигуру».</p> <p>«Захват контрольного поля».</p> <p>«Защита контрольного поля»</p> <p>«Игра на уничтожение» (ладья против слона, 2 ладьи против слона, ладья против 2-х слонов, 2 ладьи против 2-х слонов, сложные положения)</p> <p>«Ограничение подвижности».</p>

11	11	Ферзь (Φ)	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжёлая фигура.	заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий. Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.	«Лабиринт». «Перехитри часового». «Один в поле не воин». «Кратчайший путь». Д/ф «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат»
12	12	Ферзь		Регулятивные: Самостоятельно организовывать своё рабочее место. Учиться работать по предложенному плану. Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий. Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.	«Захват контрольного поля». «Защита контрольного поля» «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя) «Ограничение подвижности».
13	13	Ферзь против ладьи и слона		Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u> : белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Ориентироваться в учебнике и в рабочей тетради. Уметь ориентироваться на шахматной доске; Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. <u>Знать названия шахматных фигур</u> : ладья, слон, ферзь, конь, пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.	«Перехитри часового». «Сними часовых». «Атака неприятельской фигуры». «Двойной удар». «Взятие». «Выиграй фигуру». «Захват контрольного поля». «Защита контрольного поля» «Игра на уничтожение» (Φ/L , Φ/C , Φ/L и C , сложные положения) «Ограничение подвижности».
14	14	Конь (K)	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – лёгкая фигура.		«Лабиринт». «Перехитри часового». «Один в поле не воин». «Кратчайший путь».
15	15	Конь			«Захват контрольного поля». «Игра на уничтожение» (K/K , $2K/1$, $1K/2$ -х, $2K/2$) «Ограничение подвижности».

16	16	Конь против Ф,Л,С.		«Перехитри часового». «Сними часовых». «Атака неприятельской фигуры». «Двойной удар». «Взятие». «Защита». «Выиграй фигуру». «Захват контрольного поля». «Игра на уничтожение»(К/Ф, К/Л, К/С, сложные положения)
3-я четверть				
17	17	Пешка (<i>m</i>)	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Регулятивные: Учиться работать по предложенному плану. Соблюдать санитарно-гигиенические нормы и правила Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u> : ход, взятие, стоять под боем.Правильно расставлять фигуры перед игрой. Уметь ориентироваться на шахматной доске; <u>Знать названия шахматных фигур</u> : ладья, слон, ферзь, конь, Решать элементарные задачи на мат в один ход пешка, правила хода и взятия каждой фигуры. Ставить мат; шах, Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий. Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.
18	18			«Лабиринт». «Один в поле не воин». «Игра на уничтожение»(пешка /пешки, 2n/1-ой, 1n/2-х, 2n/2n, многопешечные положения) «Ограничение подвижности».

19	19	Пешка против Ф,Л,К,С		«Перехитри часового». «Атака неприятельской фигуры». «Двойной удар». «Взятие». «Защита». «Игра на уничтожение» (n/Φ , n/L , n/C , n/K , сложные положения) «Ограничение подвижности».
20	20	Король (Kp)	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	«Лабиринт». «Перехитри часового». «Один в поле не воин». «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение»(Kp/Kp) Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга»
21	21	Король против других фигур		«Перехитри часового». «Сними часовых». «Атака неприятельской фигуры». «Двойной удар». «Взятие». «Захват контрольного поля». «Защита контрольного поля» «Игра на уничтожение» (Kp/Φ , Kp/L , Kp/C , $Kp/K, Kp/n$), «Ограничение подвижности».

	V	<i>Цель шахматной партии.</i>	<p><i>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.</i></p> <p>Регулятивные: Самостоятельно организовывать своё рабочее место. Учиться работать по предложенному плану.</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>: взятие на проходе, шах, мат, пат, ничья;</p> <p>Правильно расставлять фигуры перед игрой;</p> <p>Сравнивать, находить общее и различие.</p> <p>Уметь ориентироваться на шахматной доске;</p> <p>Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. <u>Знать названия шахматных фигур</u>: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.</p> <p>Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;</p> <p>Правильно расставлять фигуры перед игрой;</p> <p>Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.</p> <p>Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	<p>«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах чёрному королю.</p> <p>«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат чёрному королю.</p> <p>«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p> <p>«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>
22	22	Шах	<p>Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха.</p> <p>Регулятивные: Учиться работать по предложенному плану.</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>: взятие на проходе, шах, мат, пат, ничья;</p> <p>Уметь ориентироваться на шахматной доске;</p>	<p>«Шах или не шах».</p> <p>«Дай шах».</p> <p>«Пять шахов».</p> <p>«Защита от шаха».</p>

23	23	Шах	Открытый шах. Двойной шах.	<p>Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. <u>Знать названия шахматных фигур</u>: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, правила хода и взятия каждой фигуры. Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; Объявлять шах;</p> <p>Коммуникативные. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре.</p> <p>Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	«Дай открытый шах». «Дай двойной шах». «Первый шах».
24	24	Мат	Цель игры. Мат ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой.	<p>Регулятивные: Учиться работать по предложенному плану.</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>. Уметь ориентироваться на шахматной доске;</p> <p><u>Знать названия шахматных фигур</u>: ладья, слон, ферзь, конь, Решать элементарные задачи на мат в один ход пешка, правила хода и взятия каждой фигуры. Ставить мат; шах,</p>	«Мат или не мат».
25	25	Мат	Мат в один ход. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой (простые примеры).	<p>Коммуникативные. Правильно помещать шахматную доску между партнёрами; сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.</p> <p>Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	«Мат в один ход»
26	26	Мат	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.		«Дай мат в один ход»

4-я четверть

27	27	Ничья, пат	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	<p>Регулятивные: Сопоставлять самооценку собственной деятельности с оценками своих товарищей. Учиться работать по предложенному плану.</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>. Уметь ориентироваться на шахматной доске; <u>Знать</u> правила хода и взятия каждой фигуры. Уметь поставить мат, пат, ничью.</p> <p>Коммуникативные. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.</p> <p>Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	«Пат или не пат»
28	28	Рокировка	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	<p>Регулятивные: Учиться работать по предложенному плану. Самооценка собственной деятельности.</p> <p>Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u>. Правильно расставлять фигуры перед игрой; Уметь ориентироваться на шахматной доске. Рокировать: длинная и короткая рокировка.</p> <p>Коммуникативные. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.</p> <p>Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.</p>	«Рокировка».

	VI	из всеми фигурами из начального положения	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Регулятивные: Учиться работать по предложенному плану. Самооценка собственной деятельности. Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u> . Правильно расставлять фигуры перед игрой; Уметь ориентироваться на шахматной доске. Уметь играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; Коммуникативные. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре. Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.	«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.
29	29	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию)	Регулятивные: Самостоятельно организовывать своё рабочее место. Учиться работать по предложенному плану. Познавательные. <u>Знать шахматные термины</u> . Правильно расставлять фигуры перед игрой; Уметь ориентироваться на шахматной доске;	«Два хода».
30	30	Шахматная партия	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения	<u>Знать правила хода и взятия каждой фигуры</u> . Коммуникативные. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий.	
31	31	Шахматная партия	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения	Личностные. Принимать учебные цели, проявлять желание учиться.	
32, 33	32 - 33	Повторение программного	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	Коммуникативные. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий. Познавательные. Применять свои знания и умения на практике в игре.	