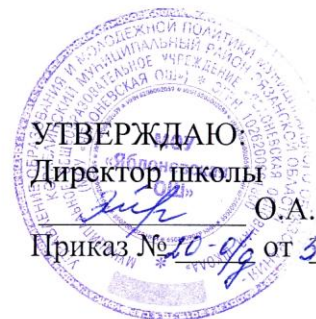


Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Яблоневская основная школа»»

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол № 1 от 30.08.2019 г.

Согласовано
зам. директора по ВР
Павленко Павленко Н.Е.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор школы
Эйшнер О.А. Эйшнер
Приказ № 10-46 от 30.08.2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
объединения дополнительного образования
«Белая Ладья»
(начальная школа)

Разработана
учителем Горбенко М.К.

с. Яблонево, 2019

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. Пояснительная записка	3-5
2. Содержание программы	5-10
3. Планируемые результаты освоения программы.....	10-11
4. Тематический план.....	11-14
5. Этапы педагогического контроля.....	15
6. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса	16
7. Календарно тематическое планирование.....	17-39

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа детского объединения курса «Белая Ладья» ориентирована на учащихся начальной школы и разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённый Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.09 №373
- Концепция УМК «Школа России», для начальных классов под редакцией А. А. Плешакова: М. Просвещение, 2013 г.
- Примерная программа по учебным предметам. Начальная школа.

Программа реализует общеинтеллектуальное направление дополнительного образования и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение данной программы позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

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, 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 учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цели программы:

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

Задачи:

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

Объем программы: программа рассчитана на 1 год обучения. На реализацию курса отводится 2 часа в неделю (68 часов в год).

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Режим занятия

День недели	Время	Кабинет
Понедельник	14 ч. 00 мин.- 14 ч. 40 мин.	№ 9
Вторник	14 ч. 00 мин.- 14 ч. 40 мин.	№ 9

Общая характеристика курса

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся 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.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ «БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»

Программой предусматривается 68 шахматных занятий (два занятия в неделю). Учебный курс включает в себя 12 тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана для детей начальных классов. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

К концу учебного года дети 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;
названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.
обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети 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;
объявлять шах;
записывать шахматную партию;
матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
проводить элементарные комбинации.
ставить мат;
решать элементарные задачи на мат в один ход.

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**» — важная 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

1. **«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.

7. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

8. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?»
И т. п.

«**Назови горизонталь**». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«**Назови диагональ**». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 — a5»).

«**Какого цвета поле?**» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся

9. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

«**Кто сильнее**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»

«**Обе армии равны**». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«**Выигрыш материала**». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

10. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические игры и задания

«**Шах или мат**». Шах или мат черному королю?

«**Мат или пат**». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«**На крайнюю линию**». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«**В угол**». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

«**Ограниченный король**». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

11. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

«**Объяви мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«**Защитись от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

12. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и ДР).

Дидактические игры и задания

«**Объяви мат в два хода**». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«**Сделай ничью**». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«**Выигрыш материала**». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты освоения программы курса.

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

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

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

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

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

Метапредметные результаты освоения программы курса.

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

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

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

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

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

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

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

Предметные результаты освоения программы курса.

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

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

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

4. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.

№	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика
	Шахматная доска	2		
1.	Знакомство с шахматной доской		1	
2.	Шахматная доска		1	
	Шахматные фигуры.	2		
3.	Знакомство с шахматными фигурами		1	
4.				1
	3. Начальная расстановка фигур.	1		
5.	Начальное положение		1	
	Ходы и взятие фигур.	16		
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.		1	
7.	Ладья в игре.			1
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		1	

9.	Слон в игре.			1
10.	Ладья против слона.		1	
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.		1	
12.	Ферзь в игре.			1
13.	Ферзь против ладьи и слона.			1
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.		1	
15.	Конь в игре.			1
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.			1
17.	Знакомство с пешкой.		1	
18.	Пешка в игре.			1
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.			1
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.		1	
21.	Король против других фигур.			1
	Цель шахматной партии.	9		
22. 23.	Шах.		1	1
24. 25.	Мат.		1	1
26. 27.	Ставим мат.		1	1
28.	Ничья, пат.			1
29. 30.	Рокировка.		1	1
	Игра всеми фигурами из начального положения.	3		
31.	Шахматная партия.			1
32.	Шахматная партия.			1
33.	Повторение программного материала.			1
	Повторение изученного материала.	2		
34.	Повторение изученного материала.			1
35.	Повторение изученного материала.			1

	Краткая история шахмат.	1		
36.	Краткая история шахмат.		1	
	Шахматная нотация.	2		
37.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.		1	
38.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.		1	
	Ценность шахматных фигур.	4		
39.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.		1	
40.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.		1	
41.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.		1	
42.	Ценность шахматных фигур. Защита.			1
	Техника матования одинокого короля.	4		
43.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.		1	
44.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.		1	
45.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.		1	
46.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.		1	
	Достижение мата без жертвы материала	3		
47.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.			1
48.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.			1
49.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.			1
	Шахматная комбинация.	17		
50.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.		1	
51.	Матовые комбинации. Тема завлечения.			1
52.	Матовые комбинации. Тема блокировки.		1	
53.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.			1
54.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».		1	
55.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание			1

	приемов.			
56.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.		1	
57.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.			1
58.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия		1	
59.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.			1
60.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.			1
61.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.			1
62.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.			1
63.	Типичные комбинации в дебюте.		1	
64.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).			1
65.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).			1
	Повторение программного материала	3		
66.	Повторение программного материала		1	
67.	Повторение программного материала			1
68.	Повторение программного материала			1

5. ЭТАПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО КОНТРОЛЯ.

№ п/п	Сроки	Какие ЗУН контролируются	Форма проведения
1.	Ноябрь	Шахматный турнир	Зачет, игра.
2.	Февраль	Олимпиада по шахматам	Зачет, игра.
3.	Май	Итоговый шахматный турнир	Зачет, игра.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО–ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	Учебно-методическое обеспечение:
	<ul style="list-style-type: none"> • Программа • Книги о шахматах - Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994. - Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 1985. - Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993. - Гайшут А.Г. Увлекательная математика,/ Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: «Дом педагогики», 1995. - Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991. - Журнал «Шахматное обозрение», 7-8/94 • Энциклопедии • Методическое пособие для учителя
2	Наглядные пособия
	Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами Плакаты: Различные позиции в шахматах
3	Игры и игрушки
	Игры настольно-печатные «Чудесный мешочек»
4	Учебное оборудование
	Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная доска.
5	Технические средства
	Компьютер Мультимедийный проектор

7. КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Раздел и тема занятия	Количество часов	Элементы содержания	Планируемые результаты освоения (в соответствии с ФГОС)			Дата проведения	
				Предметные результаты	Метапредметные результаты УУД	Личностные результаты	План	Факт
1.	Шахматная доска Знакомство с шахматной доской	2 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.	Представление о шахматах, знакомство с шахматной доской.	Регулятивные : - умение адекватно воспринимать оценку; -умение давать эмоциональную оценку деятельности товарищей; Познавательные : -умение добывать новые знания; -умение перерабатывать информацию; -умение строить суждения в простой форме; -умение анализировать, синтезировать,	-внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости учения; -учебно-познавательный интерес к предмету;	02.09	
2.	Шахматная доска	1	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.				03.09	

			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».		классифицировать, обобщать; -интерес к познанию языка. Коммуникативные: -умение доносить свою позицию до других, владея приёмами монологической и диалогической речи; -умение оформлять свои мысли в устной и письменной форме;			
	Шахматные фигуры.	2	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Представлены о шахматных фигурах, знакомство с шахматными фигурами.	-умение договариваться;			
3. 4.	Знакомство с шахматными фигурами	1 1	Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».		-умение работать в паре, группе, коллективе; -умение адекватно использовать речевые средства; -умение отстаивать при необходимости свою точку зрения.		09.09 10.09	

	3. Начальная расстановка 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».	Знакомство с шахматными фигурами.	<p>Регулятивные: выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.</p> <p>Познавательные: самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель, контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.</p> <p>Коммуникативные: адекватно использовать речь для планирования и регуляции своего действия, формулировать свои затруднения</p>	Адекватная мотивация: личностная внутренняя позиция, самооценка; адаптация поведения в детском коллективе				
5.	Начальное положение	1						16.09		
	Ходы и взятие фигур.	16	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						17.09		
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».			23.09				

8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	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».	Знакомство с шахматными фигурами. Знать название шахматных фигур слон.			24.09	
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».		<p>Регулятивные: выбирать действия в соответствии с поставленной задачей, преобразовывать практическую задачу в познавательную.</p> <p>Познавательные: использовать общие приемы решения задач, контролировать и оценивать процесс и результат действия.</p> <p>Коммуникативные: определять общую цель и пути ее достижения, осуществлять взаимный контроль, ставить и задавать</p>	Стремление к познанию нового, самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности	30.09	
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	Знание шахматных фигур ладья слон.				01.10

			«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».		вопросы			
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».	Знание шахматных фигур ферзь.			14.10	
12.	Ферзь в игре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	Уметь ориентироваться на шахматной доске.			15.10	
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых»,	Правильное расставление фигур.	Познавательные:	Принимать новый статус	21.10	

			«Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».		Ориентироваться в учебниках (система обозначений, содержание); - Сравнить предметы, объекты: находить общее и различие; - Понимать информацию, представленную в виде рисунков, схем. Осуществлять решение учебной задачи под руководством учителя. Ориентироваться в разнообразии способов решения задач. Коммуникативные	«ученик», внутреннюю позицию школьника на уровне положительного отношения к школе, принимать образ «хорошего ученика»; -Выполнять правила личной гигиены, безопасного поведения в школе, дома, на улице, в общественных местах;		
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».	Уметь различать шахматные фигуры конь.			22.10	
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».	Уметь ориентироваться на шахматной доске.	- Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятное). - Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и	- Внимательно относиться к собственным переживаниям и переживаниям других людей; нравственному содержанию поступков.	28.10	

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».		соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках; - Участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы. Формулировать собственное мнение и позицию. Регулятивные: Организовывать свое рабочее место под руководством учителя, применять установленные правила, формулировать учебную задачу и удерживать её.		29.10	
17.	Знакомство с пешкой.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Знакомство с шахматной фигурой.	Регулятивные: выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. Познавательные: использовать общие	умение адекватно воспринимать причину своего успеха/неуспеха;	05.11	

			Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».		приемы решения задач, анализировать информацию, строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте. Коммуникативные: определять общую цель и пути ее достижения, концентрировать волю для преодоления интеллектуальных затруднений и формулировать проблемы, пользоваться знаками, символами, приведенными в учебной литературе.	-формирование эмпатии как осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им, выражающихся в поступках, направленных на помощь и обеспечение благополучия;		
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».	Уметь ориентироваться на шахматной доске			11.11	
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».	Правильное расставление фигур.			12.11	
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить	Уметь различать шахматные фигуры король.	25.11			

			нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).					
21.	Король против других фигур.	1	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».	Уметь ориентироваться на шахматной доске.			26.11	
	Цель шахматной партии.	9		Основные тактические приемы.	Регулятивные: формулировать и удерживать учебную задачу, применять установленные правила. Познавательные: ставить и	умение адекватно воспринимать причину своего успеха/неуспеха;		
22. 23.	Шах.	1 1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.				02.12 03.12	

			Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».		формулировать проблемы, пользоваться знаками, символами, приведенными в учебной литературе. Коммуникативные:	-формирование эмпатии как осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им, выражающихся в поступках, направленных на помощь и обеспечение благополучия;		
24. 25.	Мат.	1 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».	Основные тактические приемы.	осуществлять анализ информации, аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров		09.12 10.12	
26. 27.	Ставим мат.	1 1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	Уметь правильно расставлять фигуры.			16.12 17.12	
28.	Ничья, пат.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	Основные тактические приемы ничья, пат.			23.12	
29. 30.	Рокировка.	1 1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	Основные тактические приемы рокировка.			24.12 30.12	

	Игра всеми фигурами из начального положения.	3	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	Основные тактические приемы.	Регулятивные: выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. Познавательные: использовать общие приемы решения задач, анализировать информацию, строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте. Коммуникативные: определять общую цель и пути ее достижения, концентрировать волю для преодоления интеллектуальных затруднений и формулировать проблемы, пользоваться знаками, символами, приведенными в учебной литературе.	Стремление к познанию нового, самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности 1		
31.	Шахматная партия.	1						
32.	Шахматная партия.	1	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.				13.01	
33.	Повторение программного материала.	1	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат».				14.01	
	Повторение изученного материала.	2	Игра всеми фигурами из начального положения.					
34.	Повторение изученного материала.	1	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального				20.01	

			положения).					
35.	Повторение изученного материала.	1	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.					21.01
	Краткая история шахмат.	1	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	Знание о шахматах. Основные тактические приемы.	Познавательные - осознавать познавательную задачу, воспринимать её на слух, решать её (под руководством учителя или самостоятельно); - работать с разными видами информации (представленными в текстовой форме, правил, дидактических	познавательный интерес к новому учебному содержанию; - развитие чувства прекрасного и эстетических чувств через выразительные возможности языка, анализ пейзажных		
36.	Краткая история шахмат.	1	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.					27.01
	Шахматная нотация.	2	Дидактические игры и задания «Назови					

			вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».		иллюстраций); - осуществлять анализ с выделением существенных признаков, делать самостоятельно простые выводы, переводить информацию из одного вида в другой; - пользоваться словарями и справочным материалом ;	зарисовок и репродукций картин и др.; - этические чувства (доброжелательность, сочувствие, сопереживание, отзывчивость, совесть и др.); понимание чувств одноклассников, учителей;		
37.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1		Правильное расставление фигур.			28.01	
38.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	Основные тактические приемы нотация.	- составлять небольшие собственные тексты по предложенной теме, рисунку; - осуществлять сравнение, сопоставление, классификацию изученных фактов языка по заданным признакам и самостоятельно выделенным основаниям;	- развитие навыков сотрудничества с учителем, взрослыми, сверстниками в процессе выполнения совместной деятельности на занятии.	03.02	
	Ценность шахматных фигур.	4	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания» Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального	Умение ориентироваться на шахматной доске.				
39.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила	1					04.02	

	фигур.		перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.		Коммуникативные - оформлять свои мысли в устной и письменной форме (на уровне предложения или небольшого текста); - принимать участие в диалоге, общей беседе, выполняя правила речевого поведения; - задавать вопросы, адекватные речевой ситуации, отвечать на вопросы других; строить понятные для партнёра высказывания; - работать в парах, учитывать мнение партнёра, высказывать своё мнение, договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; проявлять доброжелательное отношение к партнёру.		
40.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.			10.02	
41.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.			11.02	

					<p>Регулятивные</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять цель деятельности; - умение вычитывать информацию из текста, использовать знаково-символические средства (схемы); - планировать (совместно с учителем) свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; - оценивать совместно с учителем или одноклассниками результат своих действий, вносить соответствующие коррективы. 			
42.	Ценность шахматных фигур. Защита.	1	Защита. Дидактические игры и задания «Защита»		Регулятивные:	проявлять познавательны	24.02	

			(защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.		Понимать учебную задачу занятия и стремиться её выполнить;	й интерес к новому учебному содержанию; - развитие чувства прекрасного и эстетических чувств через выразительные возможности языка			
	Техника матования одинокого короля.	4	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	Основные тактические приемы матования	- планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей.				
43.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.		Осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков.			25.02	
44.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.		Познавательные: Осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков. Коммуникативные: Задавать вопросы; контролировать действия партнёра			02.03	
45.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1	Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный	Основные тактические приемы матования.				03.03	

			король», «Мат в два хода». Игровая практика.					
46.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1	Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.					09.03
	Достижение мата без жертвы материала	3	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг.	Умение ориентироваться на шахматной доске.	Познавательные: - осознавать познавательную задачу, воспринимать её на слух, решать её (под руководством учителя или самостоятельно); - применять разные способы фиксации информации (словесный, схематичный), использовать эти способы в процессе решения учебных задач; - понимать			
47.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	Основные тактические приемы		- проявлять познавательный интерес к новому учебному содержанию;	10.03	
48.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	Умение ориентироваться на шахматной доске. Основные тактические приемы		- развитие чувства прекрасного и эстетических чувств через выразительные возможности языка, анализ пейзажных зарисовок и	16.03	
49.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные	1	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Умение ориентироваться на шахматной доске.			17.03	

	положения на мат в два хода в дебюте.		Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	Основные тактические приемы	информацию, представленную в изобразительной, схематичной форме; переводить её в словесную форму;	репродукций картин и др.;		
	Шахматная комбинация.	16	Матовые комбинации. Темы комбинаций.	Основные тактические приемы матовая.		- этические чувства (доброжелательность, сочувствие, сопереживание, отзывчивость, совесть и др.); понимание чувств одноклассников, учителей;		
50.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1	Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		- составлять устно небольшое сообщение об изучаемом языковом объекте по вопросам учителя (с опорой на графическую информацию учебника или прочитанный текст);	сопереживание, , отзывчивость, совесть и др.); понимание чувств одноклассников, учителей;	23.03	
51.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	Основные тактические приемы матовая.	- составлять небольшие собственные тексты по предложенной теме, рисунку. Регулятивные: - принимать и сохранять цель и учебную задачу; - планировать (совместно с учителем) свои действия в	- развитие навыков сотрудничества с учителем, взрослыми, сверстниками в процессе выполнения совместной деятельности на занятии.	24.03	

52.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	Основные тактические приемы матовая.	соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;		30.03	
53.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	Основные тактические приемы матовая.	- выполнять действия по намеченному плану, а также по инструкциям, содержащимся в источниках информации (в заданиях учебника, справочном материале учебника — в памятках);		31.03	
54.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	Основные тактические приемы матовая.	- оценивать совместно с учителем или одноклассниками результат своих действий, вносить соответствующие коррективы; Коммуникативные - принимать участие в диалоге, общей беседе, выполняя правила речевого поведения (выслушивать собеседника, стремиться понять его	Участие в совместной работе, умение обосновывать свою точку зрения, целостный, социально ориентированный взгляд на мир в единстве и разнообразии природы	13.04	

					точку зрения); - задавать вопросы, адекватные речевой ситуации, отвечать на вопросы других; строить понятные для партнёра высказывания.			
55.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	Основные тактические приемы матовая.	Регулятивные: ориентироваться в разнообразии способов решения задач. Познавательные: различать предмет и слово, его называющее.	Участие в совместной работе, умение обосновывать свою точку зрения, целостный, социально ориентированный взгляд на мир в единстве и разнообразии природы	14.04	
56.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	Правильное расставление фигур.	Коммуникативные: использовать речь для регуляции своего действия		20.04	
57.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	Правильное расставление фигур.	Регулятивные: ориентироваться в разнообразии способов решения задач. Познавательные: различать предмет и слово, его называющее.	Участие в совместной работе, умение обосновывать свою точку зрения, целостный, социально ориентированный взгляд на мир в	21.04	

58.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	Правильное расставление фигур.	Коммуникативные: использовать речь для регуляции своего действия	единстве и разнообразии природы	27.04	
59.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	Правильное расставление фигур. Умение ориентироваться на шахматной доске.	Регулятивные: ориентироваться в разнообразии способов решения задач. Познавательные: различать предмет и слово, его называющее.	Участие в совместной работе, умение обосновывать свою точку зрения, целостный, социально ориентированный взгляд на мир в единстве и разнообразии природы	28.04	
60.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		Коммуникативные: использовать речь для регуляции своего действия		04.05	
61.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	Основные тактические приемы.	Регулятивные : Понимать учебную задачу занятия и стремиться её выполнить;	Учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу;	05.05	
62.	Комбинации для	1	Комбинации для	Основные тактические			11.05	

	достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.		достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	приемы.	- планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей. Познавательные: Осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков. Коммуникативные: Задавать вопросы; контролировать действия партнёра.	формирование средствами литературных произведений целостного взгляда на мир в единстве и разнообразии народов, культур		
63.	Типичные комбинации в дебюте.	1	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	Основные тактические приемы дебюта.			12.05	
64.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	Уметь ориентироваться на шахматной доске.			18.05	
65	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.				19.05	
	Повторение программного материала	3	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	Применение полученных знаний на практике.	Регулятивные: выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. Познавательные: использовать общие приемы решения задач, анализировать	умение адекватно воспринимать причину своего успеха/неуспеха;		
66.	Повторение программного материала	1				а;	25.05	
67.	Повторение программного материала	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.			-формирование эмпатии как	25.05	
68.	Повторение	1	Дидактические игры и				26.05	

	программного материала		задания. Игровая практика.		<p>информацию, строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте.</p> <p>Коммуникативные: определять общую цель и пути ее достижения, концентрировать волю для преодоления интеллектуальных затруднений и формулировать проблемы, пользоваться знаками, символами, приведенными в учебной литературе.</p>	<p>осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им, выражающихся в поступках, направленных на помощь и обеспечение благополучия;</p>		
--	------------------------	--	----------------------------	--	--	---	--	--