

Государственное бюджетное образовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа села Мусорка имени Героя Советского Союза Петра Владимировича Лапшова муниципального района Ставропольский Самарской области

ПРИНЯТО
МО учителей начальных классов
С.Н. Фокина
С.Н. Фокина
Протокол № 1 от «08» 09 2017 г.



Адаптированная рабочая программа по внеурочной деятельности

Наименование **«Шахматы»**

Направление **общинтеллектуальное**

Форма организации **кружок**

Класс **1-4**

Срок реализации программы **2017-2018 учебный год**

Количество часов по учебному плану всего **135 часов в год; в неделю 4 часа**: 33 часа в 1 классе (один ч. в неделю), 34 часа во 2 классе (один ч. в неделю), 34 часа в 3 классе (один ч. в неделю), 34 часа в 4 классе (один ч. в неделю)

Планирование составлено на основе **Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин**

Адаптированную рабочую программу по внеурочной деятельности составила учитель начальных классов Фокина Светлана Николаевна

1. Пояснительная записка

Адаптированная рабочая программа по **внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления** разработана для 1-4-х классов, в которых в условиях инклюзии обучаются дети с задержкой психического развития (1 ребёнок в 1 классе, 1 ребёнок в 3 классе, 1 ребёнок в 4 классе), которым ПМПК рекомендовала обучение по адаптированной образовательной программе для детей с ЗПР (вариант 7.1).

Обучаемость детей низкая, помощь используют недостаточно. Могут выполнить простое задание по образцу, однако, перенос знаний затруднен. Все учащиеся испытывают затруднения в обучении, с учебным материалом не справляется, не успевают за общим темпом работы класса. Дают неполные, односложные ответы на поставленный вопрос.

Обнаруживают недостаточно сформированные основные учебные умения и навыки, низкую успеваемость по русскому языку, литературному чтению, математике, окружающему миру.

На уроках русского языка ученики списывают тексты с большим количеством ошибок. При письме под диктовку допускают очень много грамматических и орфографических ошибок, связанных, в первую очередь, с неумением применять на практике изученные правила. Дети испытывают трудности в словообразовании и словоизменении. Навык самоконтроля на уроках не развит.

Память у детей не развита, не могут выразить ясно и чётко свои мысли. Читают плохо, по буквам, а не по слогам. Заучивание стихотворений небольшого объёма наизусть даётся с большим трудом, допускают ошибки, которые связаны с произношением.

Ученики испытывают трудности в решении составных задач, уравнений и задач геометрического характера. Самостоятельно с заданиями подобного рода не справляются, нуждаются в значительной помощи со стороны педагога. В письменных вычислениях допускают грубые ошибки.

Учащиеся знают сведения о себе, понимают родственные связи. Однако, слабо ориентируются в основных понятиях времени, затрудняются в установлении причинно-следственных отношений между явлениями действительности. Навыки пространственной ориентировки сформированы неполно.

Словарный запас беден, пассивный словарь преобладает над активным. В речи мало наречий, сложных предлогов, определений, дополнений. Ученики по прослушанному тексту отвечают на вопросы односложно, не могут составить распространённое предложение, осуществить последовательный точный пересказ. Наблюдается низкая речевая активность и бедная эмоциональная окраска самостоятельных высказываний.

Во внеурочной деятельности проявляют пассивное участие. Работоспособность низкая. На уроках работают слабо, к предмету относятся без особого энтузиазма.

Замечания учителя по поводу учёбы выслушивают, но не стараются действовать в соответствии с ними.

Учителю следует применять различные виды помощи для преодоления обнаруженных трудностей, наиболее действенной (как показывает практика) – облегчение и индивидуализация заданий (без временных ограничений).

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

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. В.А.Сухомлинский писал: "Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели". Шахматы необходимы и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам они помогут отточить их логический аппарат, а у мечтателей они позволят создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения шахматам много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с различными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Одно из ценнейших умений, которое необходимо сформировать у детей как можно раньше, это умение действовать в уме, или "внутренний план действий". Проблема формирования внутреннего плана действий остаётся одной из самых актуальных и на заре XXI века. Следует начинать его формирование в сензитивный период, т.е. тогда, когда ребёнок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени. Идеальным инструментом для формирования умственных действий представляются шахматы. Обучение игре в шахматы – не самоцель. Именно использование шахмат как средства обучения позволит наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре.

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, социализации обучающихся посредством обучения игре в шахматы

Задачи:

- ✚ развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;
- ✚ формировать универсальные способы мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- ✚ развить навыки групповой работы;
- ✚ способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;
- ✚ заложить идеи развития у подростков собственной активности, целеполагания, личной ответственности.
- ✚ воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени

Цель коррекционно-развивающего характера:

- овладение умениями участвовать в диалоге, составлять несложные монологические высказывания;

Задачи коррекционно-развивающего характера:

- совершенствовать операции мышления (анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, абстрагирование);
- развивать словесно-логическое мышление.

Основные направления коррекционной работы:

- совершенствование свойств внимания (концентрация, объем, устойчивость, избирательность, переключение);
- формирование / совершенствование мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, абстрагирование);
- развитие механической зрительной памяти;
- развитие фонематического слуха;
- расширение опыта словообразования
- совершенствование наглядно-образного мышления;
- расширение объема произвольной механической памяти;
- формирование умения опосредованного запоминания;
- совершенствование качества переработки сенсорной информации;
- совершенствование устной речи;
- расширение речевой практики;
- формирование норм употребления языка;
- развитие произвольной слуховой / зрительной памяти;

II. Планируемые результаты реализации внеурочной деятельности

В результате изучения данной программы на первом году обучения обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

- **Определять** и **высказывать** простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, **делать выбор**, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Личностные результаты для учащихся VII вида с ОВЗ:

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

– В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, **делать выбор**, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- **Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- **Проговаривать** последовательность действий.
- Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности на занятии.
- **Регулятивные УУД для учащихся VII вида с ОВЗ:**
 - *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
 - *Проговаривать* последовательность действий.
 - Учиться *высказывать* своё предположение (версию)
 - Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
 - Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.
 - Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Познавательные УУД для учащихся VII вида с ОВЗ:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать*.

Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Коммуникативные УУД для учащихся VII вида с ОВЗ:

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Предметные результаты для учащихся VII вида с ОВЗ:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь ориентироваться на шахматной доске;

Ожидаемые результаты

1. Формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;
2. Овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);
3. Взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;
4. Выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;
5. Развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

Ожидаемые результаты для учащихся VII вида с ОВЗ:

1. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
2. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
3. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

III. Содержание программы внеурочной деятельности клуба «Шахматы»

Первый год обучения

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю).

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

Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. 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.

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;
ставить мат;
решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу учебного года учащиеся VII вида с ОВЗ должны знать:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, шах, мат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король

К концу учебного года учащиеся VII вида с ОВЗ 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;

Содержание программы

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 клуба).

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 клуба. 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

1 класс

№	Тема занятия	Педагогические условия Интеграция
	1. Шахматная доска	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».
1	Знакомство с шахматной доской Белые и черные поля Вертикаль, горизонталь	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.
2	Шахматная доска Диагональ Центр	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвостунишки». 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».
	2. Шахматные фигуры.	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».
3	Знакомство с шахматными фигурами Белые, черные Ладья, слон Ферзь, конь (правило «ферзь любит свой цвет») Пешка, король	
4	Закрепление пройденного.. Шахматная доска и фигуры	
	3. Начальная расстановка фигур.	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».
5	Начальное положение. Связь между горизонталями, вертикалями Расположение каждой из фигур в начальной позиции	
	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. Ладья в игре.	
7	Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Слон в игре. Белопольные и чернопольные слоны Одноцветные и разноцветные слоны	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».
8	Правила хода и взятия каждой из фигур	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество.

	Ладья против слона.	Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
9	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. Ферзевые, королевские пешки	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
10	Ферзь в игре Игра «на уничтожение» Легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые	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».
11	Взятие на проходе, превращение пешки	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
12	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
13	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	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 подвижности».
14	Конь в игре.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
15	Конь против ферзя, ладьи слона.	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».
16	Знакомство с	Дидактические задания и игры «Перехитри

	пешкой.	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».
17	Пешка в игре.	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».
18	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
19	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	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».
20	Король против других фигур	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».
21	Закрепление пройденного Ходы и взятие фигур	
	5. Цель шахматной партии.	
22	Шах.	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».
23	Мат.	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».
24	Ставим мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание

		«Дай мат в один ход».
25	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или на пат».
26	Рокировка. Длинная и короткая рокировка и ее правила.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
27	Закрепление пройденного Цель шахматной партии.	
	6. Игра всеми фигурами из начального положения.	
28	Представление о начале шахматной партии.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
29	Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
30	Практическая работа: отработка пройденного на практике	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.
31	Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач	
32-33	Шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).	

Второй год обучения

Программа предусматривает 34 занятия (по одному часу в неделю). Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат.

Программа включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

К концу учебного года дети должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

записывать шахматную партию;
матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
проводить элементарные комбинации.

К концу учебного года учащиеся VII вида с ОВЗ должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
ценность шахматных фигур.

К концу учебного года учащиеся VII вида с ОВЗ должны уметь:

записывать шахматную партию;
проводить элементарные комбинации.

Содержание программы

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

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

2. 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

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

Тематическое планирование

2 класс

№	Тема занятия	Педагогические условия Интеграция
	<u>Повторение изученного материала.</u>	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 положения).
1	Повторение изученного материала.	
2	Повторение изученного материала.	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.
	<u>1. Краткая история шахмат.</u>	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.
3	Краткая история шахмат.	
	<u>2. Шахматная нотация.</u>	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель».
4	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».
5	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	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).
	<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.
6	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	
7	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.
8	Ценность шахматных фигур.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш

	Способы защиты.	материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.
9	Ценность шахматных фигур. Защита.	Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.
	<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>	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».
10	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Игровая практика.
11	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	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».
12	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	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 король», «Мат в два хода».
13	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	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».
	<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические
14	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
15	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	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».
16	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Игровая практика.
		Учебные 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.

	<u>6. Шахматная комбинация.</u>	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
17	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	
18	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
19	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
20	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
21	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
22	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
23	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
24	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.

	пространства. Тема перекрытия	
26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
28	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
29	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
30	Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
31	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
	<u>Повторение программного материала</u>	
32	Повторение программного материала	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
33-34	Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач	Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Третий год обучения

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего

обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Содержание программы

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

К концу учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу учебного года учащиеся VII вида с ОВЗ должны знать:

основные тактические приемы;

К концу учебного года учащиеся VII вида с ОВЗ должны уметь:
грамотно располагать шахматные фигуры и проводить комбинации;
разыгрывать простейшие окончания.

Тематическое планирование

3 класс

№	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия Интеграция
1	<u>Повторение изученного материала.</u>	Повторение программно о материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
2	Игровая практика		
3	Повторение изученного материала.		Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игровая практика с записью шахматной партии	
5	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии.	Игровая практика	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).
6	Решение задания “Мат в 1 ход”		

7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
10	Решение заданий.		
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.
12	Решение заданий		
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		
14	Решение заданий		
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Игровая практика	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.
16	Решение задания “Выведи фигуру”..		
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		
18	Решение заданий.		
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит	Игровая практика	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.

	Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		
20	Решение заданий.		
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь мат в 2 хода neroкированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.
22	Решение заданий.		
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.
24	Решение заданий.		
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.
26	Решение заданий.		
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		
28	Решение заданий.		
29	Типичные комбинации в дебюте.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		
31-32	<u>Повторение программного материала</u>		
33-34	Повторение программного материала		
	Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач		

Четвертый год обучения

Материал четвертого года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Содержание программы

1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

К концу учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;
 основные тактические приемы;
 что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп,
 оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить
 несложные тактические удары и проводить комбинации;
 точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу учебного года учащиеся VII вида должны знать:

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

К концу учебного года учащиеся VII вида должны уметь:

располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные
 тактические удары и проводить комбинации;
 разыгрывать простейшие окончания.

Тематическое планирование

4 класс

№	Тема занятия	Педагогические условия Интеграция
1	<u>Повторение изученного материала.</u>	. Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
2	Игровая практика	
3	Повторение изученного материала.	Игровая практика
4	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	
5	Игровая практика	Дидактическое задание “Выигрыш материала
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. “Двойной удар.”	
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	Дидактическое задание “Выигрыш материала”.
8	Решение задания	Дидактические задания “Объяви мат в 3

	“Выигрыш материала”.	хода”, “Выигрыш материала”.
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	
10	Решение заданий.	
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
12	Решение заданий.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	
14	Решение заданий.	
15	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
16	Решение заданий.	
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	Дидактическое задание “Сделай ничью”.
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	
20	Решение заданий	
21	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

	против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	
22	Решение заданий	
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
24	Решение заданий	
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.
26	Решение заданий	
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	Дидактическое задание “Квадрат”.
28	Решение заданий	
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
30	Решение заданий	
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
32	Решение заданий	
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.
34	Повторение программного материала. Решение заданий	

Дидактические игры и задания

Все дидактические игры и задания (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 6–8 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.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

"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

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

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

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

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

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

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

"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.

ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

"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.

ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

"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.

ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

"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.

Ресурсное обеспечение

Учебно – методическая литература для учителя

№	Автор, год издания Название пособия	Вид пособия
1.	И.Г. Сухин «Шахматы первый год или Учусь и Учю». Обнинск: «Духовное возрождение», 1999	Пособие для учителя.
2.	DVD – диск «Шахматы в сказках» ЗАО «ИнформСистемы»	Пособие для учителя
3.	DVD – диск «Шахматная школа» ЗАО «ИнформСистемы»	Пособие для учителя
4.	DVD – диск «Шахматная школа» ЗАО «ИнформСистемы»	Пособие для учителя
5.	http://chess.cs.msu.su .	Интернет – ресурс.

Учебная литература для обучающихся

№	Автор, год издания	Название пособия	Вид пособия
1.	И.Г. Сухин. Обнинск: «Духовное возрождение», 2007	«Шахматы, первый год, или там клетки чёрно – белые чудес и тайн полны».	Рабочие тетради в 2-х частях.

Список литературы

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
9. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учю: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

11. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с
12. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г.
13. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г.
14. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982.
15. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 .
16. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983.
17. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984.
18. Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999 .

Календарно-тематическое планирование и основные виды деятельности по внеурочной деятельности кружка «Шахматы» 1 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата	Планируемые результаты		Характеристика основных видов деятельности и умений ученика с ОВЗ
				Метапредметные и личностные УУД	Предметные УУД	
	1. Знакомство с шахматной доской			<p>Личностные результаты: <i>Определять и высказывать</i> простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);</p> <p>В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i>, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p>Метапредметные результаты: <i>Регулятивные УУД:</i> <i>Определять и формулировать</i> цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.</p> <p><i>Проговаривать</i> последовательность действий; <i>высказывать</i> своё предположение (версию) на основе данного задания, <i>работать</i> по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.</p> <p>Учиться совместно с учителем и</p>	<p>Знать: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.</p> <p>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;</p>	<p>знать: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, уметь: ориентироваться на шахматной доске;</p>
1	Знакомство с шахматной доской Белые и черные поля Вертикаль, горизонталь	1				
2	Шахматная доска Диагональ Центр	1				
	2. Шахматные фигуры.					
3	Знакомство с шахматными фигурами Белые, черные Ладья, слон Ферзь, конь (правило «ферзь любит свой цвет») Пешка, король	1				
4	Закрепление пройденного.. Шахматная доска и фигуры	1				
	3. Начальная расстановка фигур.					
5	Начальное положение. Связь между горизонталями, вертикалями Расположение каждой из	1				

	фигур в начальной позиции			другими воспитанниками <i>давать</i> эмоциональную <i>оценку</i> деятельности на занятии.		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;
	4. Ходы и взятие фигур.			Познавательные УУД: Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии. Перерабатывать полученную информацию: <i>делать</i> выводы в результате совместной работы всей команды. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).	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.	
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. Ладья в игре.	1				
7	Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Слон в игре. Белопольные и чернопольные слоны Одноцветные и разноцветные слоны	1				
8	Правила хода и взятия каждой из фигур Ладья против слона.	1				
9	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. Ферзевые, королевские пешки	1		Коммуникативные УУД: Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.	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,	

				<p>Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.</p> <p>Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).</p>	<p>вертикаль, диагональ;</p>
10	Ферзь в игре Игра «на уничтожение» Легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые	1		<p>Личностные результаты: <i>Определять</i> и <i>высказывать</i> простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i>, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p>Метапредметные результаты: <i>Регулятивные УУД:</i> <i>Определять</i> и <i>формулировать</i> цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.</p> <p><i>Проговаривать</i> последовательность действий; <i>высказывать</i> своё предположение (версию) на основе данного задания, <i>работать</i> по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь</p>	<p>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;</p>
11	Взятие на проходе, превращение пешки	1			
12	Ферзь против ладьи и слона.	1			
13	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1			
14	Конь в игре.	1			
15	Конь против ферзя, ладьи слона.	1			
16	Знакомство с пешкой.	1			
17	Пешка в игре.	1			
18	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1			
19	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1			
20	Король против других фигур	1			
21	Закрепление пройденного Ходы и взятие фигур	1			

				<p>самостоятельно планировать свою деятельность.</p> <p>Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.</p> <p>Познавательные УУД: Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.</p> <p>Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <p>Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль.</p> <p>Слушать и понимать речь других.</p> <p>Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка,</p>	<p>правила хода и взятия каждой фигуры.</p> <p>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; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.</p>	
	5. Цель шахматной партии.					
22	Шах.	1				
23	Мат.	1				
24	Ставим мат.	1				
25	Ничья, пат.	1				
26	Рокировка. Длинная и короткая рокировка и ее правила.	1				
27	Закрепление пройденного Цель шахматной партии.	1				<p>знать: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, шах, мат, ничья;</p> <p>названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король</p> <p>уметь:</p> <p>ориентироваться на</p>

	6. Игра всеми фигурами из начального положения.			<p>развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.</p> <p>Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.</p> <p>Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).</p>	<p>шахматной доске;</p> <p>играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;</p> <p>правильно помещать шахматную доску между партнерами;</p> <p>правильно расставлять фигуры перед игрой;</p>
28	Представление о начале шахматной партии.	1			
29	Шахматная партия.	1			
30	Практическая работа: отработка пройденного на практике	1			
31	Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач	1			
32-33	Шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).	2			

Календарно-тематическое планирование и основные виды деятельности по внеурочной деятельности кружка «Шахматы» 2 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата	Планируемые результаты		Характеристика основных видов деятельности и умений ученика с ОВЗ
				Метапредметные и личностные УУД	Предметные УУД	
	<u>Повторение изученного материала.</u>			<p>Личностные результаты: <i>Определять</i> и <i>высказывать</i> простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i>, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p>Метапредметные результаты: <i>Регулятивные УУД:</i> <i>Определять и формулировать</i> цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно. <i>Проговаривать</i> последовательность действий; <i>высказывать</i> своё предположение (версию) на основе данного задания, <i>работать</i> по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность. Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками <i>давать</i></p>	<p>знать: обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; уметь: записывать шахматную партию;</p>	<p>знать: обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; уметь: записывать шахматную партию;</p>
1-2	Повторение изученного материала.	2				
	<u>1. Краткая история шахмат.</u>					
3	Краткая история шахмат.	1				
	<u>2. Шахматная нотация.</u>					
4	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1				
5	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1				
	<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>					
6	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1				
7	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1				
8	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1				
9	Ценность шахматных	1				

	фигур. Защита.			<p>эмоциональную <i>оценку</i> деятельности на занятии.</p> <p>Познавательные УУД: Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии. Перерабатывать полученную информацию: <i>делать</i> выводы в результате совместной работы всей команды. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).</p> <p>Коммуникативные УУД: Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. <i>Слушать</i> и <i>понимать</i> речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.</p> <p>Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).</p>	комбинации.	<p>знать: обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.</p> <p>уметь: записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.</p>	<p>знать: обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур.</p> <p>уметь: записывать шахматную партию; проводить элементарные комбинации.</p>		
	<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>								
10	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1							
11	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1							
12	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1							
13	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1							
	<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>								
14	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1							
15	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1							
16	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1							
	<u>6. Шахматная комбинация.</u>								
17	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1							
								<p>знать: обозначение</p>	<p>знать: обозначение</p>

18	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1		<p>Личностные результаты: <i>Определять и высказывать</i> простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i>, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p>Метапредметные результаты: <i>Регулятивные УУД:</i> <i>Определять и формулировать</i> цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно. <i>Проговаривать</i> последовательность действий; <i>высказывать</i> своё предположение (версию) на основе данного задания, <i>работать</i> по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность. Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками <i>давать</i> эмоциональную <i>оценку</i> деятельности на занятии. <i>Познавательные УУД:</i> Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии. Перерабатывать полученную</p>	<p>горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур. уметь: записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.</p>	<p>горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур. уметь: записывать шахматную партию; проводить элементарные комбинации.</p>
19	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1				
20	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1				
21	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1				
22	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1				
23	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1				
24	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1				
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1				
26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема	1				

	превращения пешки.			<p>информацию: <i>делать</i> выводы в результате совместной работы всей команды. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).</p> <p>Коммуникативные УУД: Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.</p> <p>Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).</p>		
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1				
28	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1				
29	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1				
30	Типичные комбинации в дебюте.	1				
31	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1				
	<u>Повторение программного материала</u>					
32	Повторение программного материала	1				
33-34	Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач	2				

Календарно-тематическое планирование и основные виды деятельности по внеурочной деятельности кружка «Шахматы» 3 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата	Планируемые результаты		Характеристика основных видов деятельности и умений ученика с ОВЗ
				Метапредметные и личностные УУД	Предметные УУД	
1	<u>Повторение изученного материала.</u>	1		<p>Личностные результаты: <i>Определять</i> и <i>высказывать</i> простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i>, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p>Метапредметные результаты: <i>Регулятивные УУД:</i> <i>Определять и формулировать</i> цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно. <i>Проговаривать</i> последовательность действий; <i>высказывать</i> своё предположение (версию) на основе данного задания, <i>работать</i> по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность. Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками <i>давать</i> эмоциональную <i>оценку</i> деятельности на занятии.</p>	<p>уметь: матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;</p>	<p>знать: основные тактические приемы; уметь: грамотно располагать шахматные фигуры и проводить комбинации;</p>
2	Игровая практика	1				
3	Повторение изученного материала.	1				
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1				
5	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии.	1				
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	1				
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1				
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1				
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1				
10	Решение заданий.	1				
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1				
				<p>знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.</p> <p>уметь: матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать</p>	<p>знать: основные тактические приемы; уметь: грамотно располагать шахматные фигуры и проводить комбинации; разыгрывать простейшие окончания.</p>	

12	Решение заданий	1		<p>Познавательные УУД: Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии. Перерабатывать полученную информацию: <i>делать</i> выводы в результате совместной работы всей команды. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).</p> <p>Коммуникативные УУД: Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. <i>Слушать</i> и <i>понимать</i> речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.</p> <p>Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).</p>	простейшие окончания.
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1			
14	Решение заданий	1			
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1			
16	Решение задания “Выведи фигуру”..	1			
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1			
18	Решение заданий.	1			
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1			
20	Решение заданий.	1			
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1			
22	Решение заданий.	1		<p>знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы;</p>	
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1			
24	Решение заданий.	1			

25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1			<p>что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.</p> <p>уметь: матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;</p> <p>грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;</p> <p>точно разыгрывать простейшие окончания.</p>	<p>знать: основные тактические приемы;</p> <p>уметь: грамотно располагать шахматные фигуры и проводить комбинации; разыгрывать простейшие окончания.</p>
26	Решение заданий.	1				
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1				
28	Решение заданий.	1				
29	Типичные комбинации в дебюте.	1				
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1				
	<u>Повторение программного материала</u>					
31-32	Повторение программного материала	2				
33-34	Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач	2				

Календарно-тематическое планирование и основные виды деятельности по внеурочной деятельности кружка «Шахматы» 4 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата	Планируемые результаты		Характеристика основных видов деятельности и умений ученика с ОВЗ
				Метапредметные и личностные УУД	Предметные УУД	
1	<u>Повторение изученного материала.</u>	1		<p>Личностные результаты: <i>Определять</i> и <i>высказывать</i> простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i>, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p>Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: <i>Определять и формулировать</i> цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно. <i>Проговаривать</i> последовательность действий; <i>высказывать</i> своё предположение (версию) на основе данного задания, <i>работать</i> по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность. Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками <i>давать</i> эмоциональную <i>оценку</i> деятельности на занятии.</p>	<p>знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; уметь: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;</p>	<p>знать: основные тактические приемы; уметь: располагать шахматные фигуры в дебюте;</p>
2	Игровая практика	1				
3	Повторение изученного материала.	1				
4	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1		<p>знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, уметь: располагать шахматные фигуры в дебюте;</p>	<p>знать: основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, уметь: располагать шахматные фигуры в дебюте;</p>	
5	Игровая практика	1				
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”	1				
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1				
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	1				
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации,	1				

	ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.			<p>Познавательные УУД: Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии. Перерабатывать полученную информацию: <i>делать</i> выводы в результате совместной работы всей команды. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).</p> <p>Коммуникативные УУД: Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. <i>Слушать</i> и <i>понимать</i> речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.</p> <p>Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).</p>	
10	Решение заданий.	1			
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1			
12	Решение заданий.	1			
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1			
14	Решение заданий.	1			
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1			
16	Решение заданий.	1			
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1			
18	Решение заданий. “Сделай	1			

	ничью”.					
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1				
20	Решение заданий	1				
21	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1		<p>Личностные результаты: <i>Определять</i> и <i>высказывать</i> простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать выбор</i>, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p>Метапредметные результаты: <i>Регулятивные УУД:</i> <i>Определять и формулировать</i> цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно. <i>Проговаривать</i> последовательность действий; <i>высказывать</i> своё предположение (версию) на основе данного задания, <i>работать</i> по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.</p> <p>Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками <i>давать</i> эмоциональную <i>оценку</i> деятельности на занятии. Познавательные УУД: Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на</p>	<p>знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.</p> <p>уметь: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.</p>	<p>знать: основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. уметь: располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; разыгрывать простейшие окончания.</p>
22	Решение заданий	1				
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1				
24	Решение заданий	1				
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1				
26	Решение заданий	1				
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1				
28	Решение заданий	1				
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1				
30	Решение заданий	1				

31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1		вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии. Перерабатывать полученную информацию: <i>делать</i> выводы в результате совместной работы всей команды. Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных,		
32	Решение заданий	1				
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1				
34	Повторение программного материала. Решение заданий	1		рисунков, схематических рисунков, схем). Коммуникативные УУД: Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).	знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. уметь: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.	знать: основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. уметь: располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; разыгрывать простейшие окончания.

