

Департамент образования администрации города Нижнего Новгорода
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа № 105»

Принята
На заседании педагогического совета
От « 31 » августа 2020 г.
Протокол № 1



Утверждаю

Директор МБОУ «Школа № 105»

/ И.Н. Мулянова

августа 2020 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Физкультурно-спортивной направленности
«Шахматы»**

Возраст обучающихся: 7-9 лет

Срок реализации: 2 год

Автор-составитель:

Удалов Алексей Викторович

учитель истории и обществознания

г. Нижний Новгород, 2020

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Пояснительная записка (общая характеристика программы):

- **Направленность (профиль) программы.** Программа имеет физкультурно-спортивное направление

- **Актуальность программы.** В начальной школе происходят радикальные изменения, связанные с приоритетом целей обучения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и др.

Шахматы в начальной школе открывают широкие возможности и для кружковой работы, поднимают ее на новый качественный уровень, положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в сельской малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

А.Алехин писал: *«Шахматы не только знание и логика, но и глубокая фантазия. Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы не просто модель жизни, но и модель творчества. Шахматы, прежде всего, учат быть объективными. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно также как и в жизни»* (1924г.)¹.

- **Отличительные особенности программы** данного направления заключаются в формировании знаний, установок, личностных ориентиров и норм поведения, обеспечивающих сохранение и укрепление физического, психологического и социального здоровья обучающихся на ступени основного общего образования как одной из ценностных составляющих, способствующих познавательному и эмоциональному развитию ребенка, а также развитию двигательной способности учащихся, достижению планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

- **Адресат программы:** Программа ориентирована на учащихся 1-2 классов

- **Объем программы.** Программа рассчитана на 2 учебных часа в неделю. 74 часа в год.

- Формы обучения и виды занятий:

2. Практическая игра.
3. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
5. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
6. Участие в турнирах и соревнованиях.

- **Срок освоения программы** определяется ее содержанием и составляет 2 года

- **Режим занятий.** Занятия проходят 2 раза в неделю

1.2. Цель и задачи программы:

Цель программы:

Цель:

1. создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время;

2. развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

- Задачи

Обучающие:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;

- формирование критического мышления;

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

- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;

- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;

- овладение навыками игры в шахматы.

Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;

- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

Воспитательные:

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

1.3. Содержание программы:

1 класс

1. Шахматная доска (2 ч)

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 (1 ч)

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

3. Начальная расстановка фигур (2 ч)

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 (16 ч)

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

Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

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

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

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

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

5. Цель шахматной партии (9 ч)

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 (4 ч)

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.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

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

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

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

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

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

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.

2 класс:

1. Шахматная доска (2 ч)

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 (1 ч)

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

3. Начальная расстановка фигур (2 ч)

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 (16 ч)

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

Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

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

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

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

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

5. Цель шахматной партии (9 ч)

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 (4 ч)

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.

«Игра на уничтожение» - важная игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

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

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

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

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

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

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.

1.4. Планируемые результаты:

Личностные результаты	<ul style="list-style-type: none">– формирование чувства гордости за свою Родину, формирование ценностей многонационального российского общества;– формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;– развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;– развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;– формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;– развитие этических качеств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;– развитие навыков сотрудничества со взрослыми и
-----------------------	---

	<p>сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;</p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни
<p>Метапредметные результаты:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления; – формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата; – формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха; – определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; – готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества; – овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.
<p>Предметные результаты:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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; – овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.); – взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом; – выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций; – развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

2. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1. календарный учебный график.

1 класс

№ п/п	дата	Тема	Характеристика учебной деятельности учащихся
1		Шахматная доска	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской, шахматными

			терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Соблюдение основных правил личной гигиены.
2		Шахматная доска	Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре
3		Знакомство с шахматными фигурами	Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры.
4		Начальная расстановка фигур	Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой
5		Шахматная доска и фигуры	Познакомиться с понятием: партнёры. Правильно расставлять фигуры в начальное положение. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре
6		Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем. Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса. Соблюдать основные правила личной гигиены. Уважать мнение и решение других Делать выводы, выяснять закономерности Анализировать ситуацию и принимать правильное решение. Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Работать в парах.
7		Ладья в игре	
8		Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	
9		Слон в игре	
10		Ладья против слона	
11		Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	
12		Ферзь в игре	
13		Ферзь против ладьи и слона	
14		Знакомство с шахматной фигурой. Конь	
15		Конь в игре	
16		Конь против ферзя, ладьи, слона	
17		Знакомство с пешкой	
18		Пешка в игре	
19		Пешка против ферзя, ладьи, слона	
20		Знакомство с шахматной фигурой.	

		Король	
21		Король против других фигур	
22		Шах	<p>Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.</p> <p>Научиться рокировать.</p> <p>Научиться объявлять шах.</p> <p>Научиться ставить мат.</p> <p>Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.</p> <p>Анализировать положение фигур на шахматной доске.</p> <p>Оценивать правильность ходов.</p>
23		Шах	
24		Мат. Цель шахматной партии	
-			
25			
26		Мат	
-			
27			
28		Ставим мат	
29		Ставим мат	
30		Ничья, пат	
-			
31			
32		Рокировка	
33		Рокировка	
34		Шахматная партия	<p>Познакомиться с элементарными шахматными задачами.</p> <p>Оценивать свои достижения и достижения других учащихся.</p> <p>Играть всеми фигурами из начального положения.</p> <p>Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре.</p>
35		Шахматная партия	
36		Повторение программного материала. Игра всеми фигурами	
37		Повторение программного материала. Игра всеми фигурами	

2 класс

№ п/п	дата	Тема	Характеристика учебной деятельности учащихся
1		Шахматная доска	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Соблюдение основных правил личной гигиены.
2		Шахматная доска	Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре
3		Знакомство с шахматными фигурами	Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться

			различать и называть шахматные фигуры.
4		Начальная расстановка фигур	Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой
5		Шахматная доска и фигуры	Познакомиться с понятием: партнёры. Правильно расставлять фигуры в начальное положение. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре
6		Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем.
7		Ладья в игре	Научиться играть фигурой в отдельности и в
8		Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса.
9		Слон в игре	Соблюдать основные правила личной гигиены.
10		Ладья против слона	Уважать мнение и решение других
11		Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	Делать выводы, выяснять закономерности Анализировать ситуацию и принимать правильное
12		Ферзь в игре	решение.
13		Ферзь против ладьи и слона	Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию.
14		Знакомство с шахматной фигурой. Конь	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.
15		Конь в игре	Работать в парах.
16		Конь против ферзя, ладьи, слона	
17		Знакомство с пешкой	
18		Пешка в игре	
19		Пешка против ферзя, ладьи, слона	
20		Знакомство с шахматной фигурой. Король	
21		Король против других фигур	
22		Шах	Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.
23		Шах	Научиться рокировать.
24		Мат. Цель шахматной партии	Научиться объявлять шах.
25			Научиться ставить мат.
26		Мат	Уметь организовать комфортные отношения с
27			

28		Ставим мат	партнерами по игре. Анализировать положение фигур на шахматной доске. Оценивать правильность ходов.
29		Ставим мат	
30 -		Ничья, пат	
31			
32		Рокировка	Познакомиться с элементарными шахматными задачами. Оценивать свои достижения и достижения других учащихся. Играть всеми фигурами из начального положения. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре.
33		Рокировка	
34		Шахматная партия	
35		Шахматная партия	
36		Повторение программного материала. Игра всеми фигурами	
37		Повторение программного материала. Игра всеми фигурами	

2.2. Условия реализации программы.

Для работы требуется свободный кабинет с компьютером. Помещение, соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям и оснащенное удобной мебелью - столы: 8 штук; стулья: 16 штук.

1. Демонстрационная магнитная шахматная доска
2. Набор магнитных шахматных фигур
3. Наборы шахмат

2.3. Формы аттестации.

Итоговая аттестация проводится в конце каждого из этапов обучения в форме творческих заданий и проектов.

Для выявления результативности усвоения образовательной программы в начале каждого этапа обучения проводится тестирование исходного уровня владения навыками.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы:

- результаты участия (коллективные, индивидуальные) в конкурсах и фестивалях разного уровня (грамоты, дипломы, сертификаты);
- творческие и научно - исследовательские проекты, задания

2.4. Оценочные материалы

Оценка результативности освоения программы (деятельности) обучающихся основана на методе сравнительного анализа. Результаты обучения одних обучающихся сравниваются с достижениями других (социальная соотносительная норма); с прежними результатами того же воспитанника (индивидуальная соотносительная норма); с поставленными целями и критериями (предметная соотносительная норма).

Наряду с основными методами оценки результативности обучения применяется текущий и промежуточный контроль, итоговая аттестация.

2.5 Методические материалы.

4. И. Г. Сухин. 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. Рекомендовано Министерством общего и профессионального образования Российской Федерации
5. И. Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
6. Демонстрационная магнитная шахматная доска
7. Набор магнитных шахматных фигур
8. Наборы шахмат

3. Список литературы

- Сухин И. Котьята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
- Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
- Сухин И. От сказки – к шахматам.
- Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
- Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.
- Сухин И. Хвастуны в Паламеде.
- Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
- Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
- Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.
- Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
- Добрыня, посол князя Владимира (былина).
- Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.
- Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
- Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.
- Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.
- Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).
- Остер Г. Полезная девчонка.
- Пермяк Е. Вечный Король.
- Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
- Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.
- Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.
- Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Берестов В. В шахматном павильоне.
Берестов В. Игра.
Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
Ильин Е. Средневековая легенда.
Квитко Л. Турнир.
Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.
Сухин И. Волшебная игра.

Булычев К. Сто лет тому вперед.
Велтистов Е. Победитель невозможного.
Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
Крапивин В. Тайна пирамид.
Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
Лагин Л. Старик Хоттабыч.
Надь К. Заколдованная школа.
Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
Раскатов М. Пропавшая буква.
Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.:
Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
Томин Ю. Шел по городу волшебник.
Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.
Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

Прошнуровано,
пронумеровано и
скреплено печатью

17

ЛИСТОВ.

Директор

И. Н. Мулянова

