

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 13 П.ЧЕРЁМУХИ

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО учителей
начальных классов



Склярова Н.Н.
Протокол №1 от «30» 08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Председатель
методического совета



Янушок М.Б.
Протокол №1 от «30» 08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ-ООШ
№13 п.Черёмухи



Лазутчикова Т.В.
Приказ №132 от «30» 08.2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Шахматы»

(общеинтеллектуальное направление)

Уровень общего образования: начальное общее образование

Класс: 1-2

Количество часов: 33

Учитель: Янушок Мария Богдановна

Срок реализации: 2023 – 2024 учебный год

Программа разработана на основе программы И.Г. Сухин: Программы курса «Шахматы – школе», для начальных классов общеобразовательных учреждений, Обнинск, Духовное возрождение, 2011г.

п. Черёмухи

2023 г.

1. Пояснительная записка.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» для 1-2 классов реализует общеинтеллектуальное направление и составлена на основе следующих нормативно – правовых документов:

1. Федерального Закона от 29.12. 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 г. № 373 с изменениями от 31.12.2015 г. № 1576);
3. Положения о рабочих программах учебных предметов, курсов и курсов внеурочной деятельности муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения основной общеобразовательной школы №13 п. Черёмухи (приказ №90 от 29.08.2018 г.).
4. Письма Минобрнауки России от 28.10.2015 № 08-1786 «О рабочих программах учебных предметов»;
5. Письма Рособрнадзора от 03.11.2015 № 02 -501 «О внесении изменений в федеральные государственные образовательные стандарты общего образования»;
6. Письма Министерства общего и профессионального образования Ростовской области от 09.08.2016 №24/4.1.-5872 «О примерной структуре рабочих программ учителя»;
7. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПИН1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»»;
8. Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28«Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
9. Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ - ООШ №13 п. Черёмухи.
10. Плана внеурочной деятельности МБОУ - ООШ № 13 п. Черёмухи на 2023 – 2024 учебный год.
11. Программы И.Г. Сухин: Программы курса «Шахматы – школе», для начальных классов общеобразовательных учреждений, Обнинск, Духовное возрождение, 2011г.

Описание учебно-методического комплекса:

Для реализации данной программы используется учебное пособие И.Г.Сухин«Шахматы (первый год)или учусь и учу», Обнинск, Духовное возрождение, 2011г.

Цели программы:

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

Задачи:

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

Место курсавнеурочной деятельности «Шахматы» в учебном плане

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения.

На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год).

Согласно действующему Базисному учебному плану рабочая программа для 1-го класса предусматривает обучение кружка «Шахматы» в объеме 1 часа в неделю. Рабочая программа рассчитана на 33 часа в соответствии с календарным учебным графиком 2023 -2024 учебного года и учебным планом.

№ п/п	1-2 классы	Часы	Сроки
1.	Количество часов в неделю	1	
2.	Количество часов в I четверти	8	05.09.2023 – 24.10.2023
3.	Количество часов во II четверти	8	07.11.2023 – 26.12.2023
4.	Количество часов в III четверти	9	16.01.2024 – 12.03.2024
5.	Количество часов в IV четверти	8	26.03.2024 – 21.05.2024
	Итого	33	

2. Планируемые предметные результаты освоения учебного материала

В результате изучения данной программы в 1 классе обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

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 с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- *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:

- 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* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: *находить и формулировать* решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- 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).

Предметных результатов:

- 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.

Ученик научится:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры;
- различать шахматные термины: горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- узнает правила хода и взятия каждой фигуры, как правильно помещать шахматную доску между партнерами; как правильно расставлять фигуры перед игрой;
- узнает названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- приобретет теоретические знания и практические навыки в шахматной игре

Ученик получит возможность научиться:

- *рокировать;*
- *объявлять шах;*
- *решать элементарные задачи на мат в один ход, самостоятельности;*
- *ставить мат.*

3. Содержание программы курса внеурочной деятельности «Шахматы».

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

Учебный курс 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 первого класса, но она может быть использована на начальном этапе обучения во втором классе. 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.

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА (2 часа)

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 (2 часа)

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 (1 час)

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 часов)

(основная тема учебного курса).

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 (8 часов)

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 (3 часа)

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.

Формы организации: Шахматный турнир, игровая деятельность

Тема занятия	Содержание	Виды деятельности
1. Шахматная доска (2 часа)	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.
Знакомство с шахматной доской		

Шахматная доска		Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котят – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
2. Шахматные фигуры (2 часа)	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	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».
Знакомство с шахматными фигурами		
Шахматные фигуры.		
3. Начальная расстановка фигур (1 час).	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.	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».
Начальное положение		
4. Ходы и взятие фигур (16 часов)	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе,	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.		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».
Ладья в игре.		
Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
Слон в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон

	превращение пешки.	против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
Ладья против слона.		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».
Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
Ферзь в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
Ферзь против ладьи и слона.		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».
Знакомство с шахматной фигурой. Конь.		Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
Конь в игре.		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».
Конь против ферзя, ладьи, слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
Знакомство с пешкой.		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».
Пешка в игре.		Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух,

		многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		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».
Знакомство с шахматной фигурой. Король.		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).
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».
5. Цель шахматной партии (8 часов)	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	
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».
Шах. Защита от шаха		
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».
Мат или не мат		
Ставим мат.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
Мат в один ход.		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или на пат».
Ничья, пат.		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
Рокировка. Длинная и короткая рокировка.		
6. Игра всеми фигурами из начального положения (3 часа)	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
Шахматная партия		

Повторение программного материала. Шахматный турнир.		Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.
Шахматная партия. Повторение программного материала.		

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНЫХ ЧАСОВ ПО РАЗДЕЛАМ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ»

№ п/п	Содержание	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Шахматная доска	2	1	1
2.	Шахматные фигуры	2	1	1
3.	Начальная расстановка фигур	1	0,5	0,5
4.	Ходы и взятие фигур	16	6	10
5.	Цель шахматной партии	8	2	6
6.	Игра всеми фигурами из начального положения	3	1	3
	ИТОГО	33	10,5	22,5

4. Календарно – тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Шахматы».

№ п/п	Темы, изучаемые в курсе «Шахматы. 1-2 классы»	Дата	
		план	примечание
	<u>1 четверть – 8 часов</u>		
	Шахматная доска – 2 часа		
1	Знакомство с шахматной доской	05.09	
2	Шахматная доска	12.09	
	Шахматные фигуры – 2 часа.		
3	Знакомство с шахматными фигурами	19.09	
4	Шахматные фигуры.	26.09	
	Начальная расстановка фигур – 1 час.		
5	Начальное положение	03.10	
	Ходы и взятие фигур – 16 часов.		
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	10.10	

7	Ладья в игре.	17.10	
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	24.10	
	<u>2 четверть – 8 часов</u>		
9	Слон в игре.	07.11	
10	Ладья против слона.	14.11	
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	21.11	
12	Ферзь в игре.	28.11	
13	Ферзь против ладьи и слона.	05.12	
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	12.12	
15	Конь в игре.	19.12	
16	Конь против ферзя, ладьи, слона.	26.12	
	<u>3 четверть – 9 часов</u>		
17	Знакомство с пешкой.	16.01	
18	Пешка в игре.	23.01	
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	30.01	
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	06.02	
21	Король против других фигур.	13.02	
	Цель шахматной партии – 8 часов.		
22	Шах. Защита от шаха.	20.02	
23	Мат.	27.02	
24	Мат или не мат	05.03	
25	Ставим мат.	12.03	
	<u>4 четверть – 8 часов</u>		
26	Мат в один ход.	26.03	
27	Ничья, пат.	02.04	
28	Рокировка. Длинная и короткая рокировка.	09.04	
29	Длинная и короткая рокировка. Игровая практика	16.04	
	Игра всеми фигурами из начального положения 4 часа.		
30	Шахматная партия.	23.04	
31	Повторение программного материала.	07.05	
32	Шахматный турнир.	14.05	
33	Викторина «Знатоки шахмат»	21.05	

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО учителей
начальных классов

_____ Склярова Н.Н.

Протокол № 1 от 30.08.2023

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР
МБОУ – ООШ №13 п.Черёмухи

_____ Янушок М.Б.

30.08.2023

Лист
корректировки рабочей программы учителя
по шахматам в 1-2 классах

[illegible]