

Министерство общего и профессионального образования Ростовской области
Азовский районный отдел образования

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Новомирская средняя общеобразовательная школа Азовского района

РАССМОТРЕНО

методическим советом

_____С.А.Ведерина
Протокол №1 от 18.08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по ВР

_____М.С.Феодосьева
28.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

_____Н.П.Тегляй
Приказ от 30.08.2023
№132
М.П.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образования
кружка «Шахматы»

для 1 класса на 2023-2024 учебный год

Уровень общего образования начальное общее образование

Общее количество часов **33**

Количество часов в неделю **1**

Учитель: Тесленко Евгения Владимировна,
учитель начальных классов

п. Новомирский
Азовского района Ростовской области
2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа дополнительного образования кружка «Шахматы» для 1 класса разработана на основе авторской программы Прудниковой А.А., Волковой Е.И. спортивно – оздоровительной направленности рассчитана на 1 год обучения, ориентирована на обучающихся 1–4 классов с использованием следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Методических рекомендаций по использованию и включению в содержание процесса обучения и воспитания государственных символов Российской Федерации, направленных письмом Минпросвещения от 15.04.2022 № СК-295/06;
- Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, направленных письмом Минобрнауки от 18.08.2017 № 09-1672;
- Примерной рабочей программы по воспитанию для общеобразовательных организаций, одобренная решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 23 июня 2022 г. №3/22);
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ 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» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);
- основной образовательной программы НОО;
- авторской программы «Шахматы в школе», Уманская Э. Э., Волкова Е. И., Прудникова Е. А. 2019г;
- Устава МБОУ Новомирской СОШ Азовского района (утвержден приказом Азовского РОО от 03.12.2019 №789);
- Примерной программы дополнительного образования МБОУ Новомирской СОШ;
- Программы воспитания МБОУ Новомирской СОШ на 2023-2024 уч.год

Реализация данной программы предусмотрена на основе системы учебников УМК «Шахматы в школе»:

- ✓ Учебник «Шахматы в школе» Первый год обучения, Уманская Э. Э., Волкова Е. И., Прудникова Е. А. – М.: Просвещение, 2019.

Целью программы является создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством массового их вовлечения в шахматную игру.

Основные задачи курса подразделяются на общие, образовательные, оздоровительные и воспитательные.

Общие задачи направлены на:

- массовое вовлечение детей младшего школьного возраста в шахматную игру;
- приобщение детей младшего школьного возраста к шахматной культуре;
- открытие новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;

– выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;

Образовательные задачи способствуют:

- приобретению знаний из истории развития шахмат;
- постижению основ шахматной игры, получению знаний о возможностях шахматных фигур, особенностях их взаимодействия;
- овладению приёмами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приёмами в типовых положениях;
- освоению принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- знакомству с методами краткосрочного планирования действий во время партии;
- изучению приёмов и методов шахматной борьбы с учётом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Оздоровительные задачи направлены на формирование:

- представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;
- первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений.

Воспитательные задачи способствуют:

- приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.
ми группами.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа включает два основных раздела:

- «Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры».
- «Спортивно – соревновательная деятельность».

В разделе «Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры» представлены история, основные термины и понятия, требования техники безопасности. Представлены образовательные аспекты, которые ориентированы на изучение основ теории и практики шахматной игры и интегрирование базовых шахматных знаний с двигательной активностью во время урока.

Раздел «Спортивно – соревновательная деятельность» включает в себя:

- организацию и проведение шахматных соревнований;
- проведение конкурсов решений задач;
- организацию спортивно – шахматных праздников.

Основу содержания занятия составляет изучение основ теории и практики шахматной игры с дальнейшим закреплением полученных знаний в интеллектуально – физкультурной деятельности, соревновательная деятельность, проведение спортивно – шахматных праздников.

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.

"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. 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. 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.

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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

Программа «Шахматы в школе» предусматривает достижение школьниками начальных классов в процессе обучения определённых результатов – личностных, метапредметных и предметных.

Личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала. К личностным результатам относят:

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

1. Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

2. Коммуникативные УУД:

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;

- способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);
- возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

3. Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умения и опыт обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения учебного предмета «Шахматы в школе».

В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по данной программе обучающиеся начальной школы (1–4 классы) должны:

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;
- приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

К концу первого учебного года (первого класса) учащиеся должны:

- уметь объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые и чёрные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятия каждой фигуры;
- иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнёра;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзём и ладьёй, ферзём и королём;
- владеть способом взятия на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с партнёром от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнёра.

Тематический план 1 год обучения

№ п/п	Разделы программы	Количество часов
1	Введение	1
2	Шахматная доска.	5
3	Шахматные фигуры.	9
4	Нападение и взятие фигур	2
5	Цель и результат шахматной партии.	4
6	Правила и принципы шахматной игры.	9
7	Шахматный турнир.	4
Итого		34

Введение. (1 час)

Шахматы - мои друзья. История возникновения шахмат.

Шахматная доска.(5 часов)

Шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ. Шахматная нотация.

Шахматные фигуры (9 часов)

Шахматные фигуры и начальная позиция. Ладья. Слон. Ферзь. Конь. Пешка. Превращение пешки. Король. Ценность фигур.

Нападение и взятие фигур.(2 часа)

Нападение. Взятие. Взятие на проходе.

Цель и результат шахматной партии. (4 часа)

Шах и защита от шаха. Мат. Пат – ничья.Рокировка.

Правила и принципы шахматной игры. (9 часов)

Основные принципы игры в начале партии. Мат двумя ладьями одинокому королю. Мат ферзём и ладьями одинокому королю. Мат ферзём и королём одинокому королю. Материальное преимущество. Нарушение основных принципов игры в начале партии. Партии – миниатюры.

Запись шахматной партии. Шахматный этикет.

Шахматный турнир.(4 часа)

Место программы кружка «Шахматы в школе» в учебном плане:

Программа разработана для учащихся 1 классов и рассчитана на изучение материала в 1 классе – 1 час в неделю -33 часа в год..

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

<i>Первый год обучения</i>							
№ занятия	<i>Дата</i>		Наименование разделов и тем программы	<i>Количество часов</i>	<i>Характеристика деятельности обучающегося</i>	<i>Форма проведения занятий</i>	<i>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</i>
	<i>план</i>	<i>факт</i>					
Введение. (1 час)							
1	05.09		Шахматы - мои друзья. История возникновения шахмат.	1	Знакомство с понятием «Шахматная игра», с историей возникновения данного понятия и шахматной игры в целом	Беседа Презентация	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su.
Шахматная доска. (5 часов)							
2	12.09		Шахматная доска.	1	Знакомство с новым понятием «Шахматная доска», белыми и черными полями на шахматной доске, угловыми и центральными полями, правильным расположением шахматной доски в начале партии, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх	Презентация Беседа	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su.

3	19.09		Горизонталь.	1	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «горизонталь», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	Беседа Тренинг	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
4	26.09		Вертикаль.	1	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «вертикаль», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	Беседа Тренинг	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
5	03.10		Диагональ.	1	Повтор понятий «горизонталь» и «вертикаль», знакомство с новым понятием «диагональ», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	Беседа Тренинг	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
6	10.10		Шахматная нотация.	1	Повтор понятий «горизонталь», «вертикаль», «диагональ» Знакомство с новым понятием «шахматная нотация», определение «адреса» шахматных полей, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	Презентация Мастер-класс	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
Шахматные фигуры (9 часов)							

7	17.10		Шахматные фигуры и начальная позиция.	1	Повтор понятий «горизонталь», «вертикаль», «диагональ» Знакомство с новым понятием «шахматная нотация», определение «адреса» шахматных полей, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	Викторина	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
8	24.10		Ладья.	1	Знакомство с шахматной фигурой «ладья», местом ладей в начальной позиции, способом передвижения ладьи по доске: ход и взятие, понятием «ход фигуры», «невозможный ход», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
9	07.11		Слон.	1	Повторить ходы и взятие ладьей, знакомство с новой шахматной фигурой «слон», местом слонов в начальной позиции, объяснить способы передвижения слона по доске: ход и взятие. Знакомство с новыми понятиями «белопольный» слон, «чернопольный» слон, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
10	14.11		Ферзь.	1	Знакомство с шахматной фигурой «ферзь», местом ферзя в начальной позиции, способом передвижения ферзя по доске: ход и взятие, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .

11	21.11		Конь.	1	Знакомство с шахматной фигурой «конь», месторасположением коня в начальной позиции, способом передвижения коня по доске: ход и взятие, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
12	28.11		Пешка.	1	Знакомство с пешкой, месторасположением пешки в начальной позиции, способом передвижения пешки по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
13	05.12		Превращение пешки.	1	Знакомство с превращением пешки во все фигуры: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, с понятием проходная пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
14	12.12		Король.	1	Знакомство с шахматной фигурой королем, месторасположением короля в начальной позиции, способом передвижения короля по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .

15	19.12		Ценность фигур.	1	Знакомство с ценностью шахматных фигур, сравнительная сила фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки, с единицей измерения, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх, полная нотация, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Мастер-класс	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
Нападение и взятие фигур.(2 часа)							
16	26.12		Нападение. Взятие.	1	Знакомство с тактическими приемами, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх. Знакомство с особым ходом пешки: взятием на проходе, с названием вертикалей, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
Цель и результат шахматной партии. (4 часа)							
17	09.01		Шах и защита от шаха.	1	Знакомство с постановкой шаха всеми фигурами: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, способы защиты шаха, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Тренинг	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .

18	16.01		Мат.	1	Знакомство с целью шахматной партии, с постановкой мата всеми фигурами: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
19	23.01		Пат - ничья.	1	Знакомство с ничьей, с патом, с условиями возникновения пата, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
20	30.01		Рокировка.	1	Знакомство с особым ходом короля и ладьи: с рокировкой, короткая и длинная рокировки, с условия при которых рокировка возможна, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Игра Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
Правила и принципы шахматной игры. (9 часов)							
21	06.02		Основные принципы игры в начале партии.	1	Знакомство с общими принципами игры в начале шахматной партии, с центром, с анализом шахматной партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Беседа	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .

22	13.02	Мат двумя ладьями одинокому королю.	1	Знакомство с техника матования одинокого короля двумя ладьями, с методом «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
23	27.02	Мат ферзём и ладьями одинокому королю.	1	Знакомство с техника матования одинокого короля ферзем и ладьей, закрепление с метода «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
24	05.03	Мат ферзём и королём одинокому королю.	1	Знакомство с техника матования одинокого короля ферзем и королем, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
25	12.03	Материальное преимущество	1	Знакомство с тактическими приемами: связка и двойной удар, с понятием материальное преимущество, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Индивидуально-групповая	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .

26	19.03		Нарушение основных принципов игры в начале партии	1	Знакомство с ошибочными ходами в начале партии и их последствия, «детский мат», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
27	02.04		Партии-миниатюры	1	Знакомство с общими принципами игры в начале шахматной партии, в середине шахматной партии, в конце шахматной партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Индивидуально-групповая	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
28	09.04		Запись шахматной партии	1	Знакомство с записью шахматной партии и общими принципами игры, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Индивидуальная	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
29	16.04		Шахматный этикет	1	Знакомство с правилами поведения шахматиста во время партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	Индивидуально-групповая	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .
Шахматный турнир.(4 часа)							

30	23.04		Шахматный турнир.	1	Игровая практика.	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .	
31	07.05		Шахматный турнир.	1	Решение заданий, игровая практика	Практическое занятие	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .	
32-33	14.05 21.05		Спортивно шахматный праздник (турнир).	2	Решение заданий, игровая практика	Праздник	http://lichess.org http://lichess.org/training/coordinate http://chess.cs.msu.su .	
Итого 33 часа								

**ОПИСАНИЕ УЧЕБНО-МАТЕРИАЛЬНОГО И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

1. Уманская Э.Э. Шахматы в школе. Первый год обучения: учебное пособие для общеобразовательных организаций / Э.Э.Уманская, Е.И.Волкова, Е.А.Прудникова. – М. : Просвещение, 2019. – 175с.
2. Демонстрационная шахматная доска
3. Наборы шахмат
4. Шахматные часы-2шт