

АРТЕМОВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад-центр развития ребенка № 32»

тел. 8(343 63)2-44-91; 2-53-40

email madou32@yandex.ru

Принято:
Решением Педагогического Совета
Протокол № 1 от 29.08.2025.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
по шахматам

«Юные шахматисты»

Возраст обучающихся: 6 – 7 лет

Срок реализации 1 год



Разработчик: Кушнарева Кира Владимировна,
воспитатель

Оглавление

1.Целевой раздел	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Нормативные основания разработки программы	3
1.3. Цели и задачи программы	4
1.4Принципы реализации программы.....	5
2.Содержательный раздел.....	7
3. Организационный раздел.....	8
3.1. Тематика курса первого года обучения.....	8
3.2. Учебно-тематический план.....	10
3.3. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности	10
3.4. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение предмета «Шахматы – школе».....	15
3.5. Планируемые результаты изучения предмета	16
4. Список литературы	17
5. Приложения	18

1.Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

В курсе «Шахматы – школе» прямой целью является непосредственно развитие образного и логического мышления детей, поэтому выбрана не соперническая форма проведения уроков, а задачная, насыщенная большим количеством специально разработанных дидактических заданий игр. В этом случае ученик ученику не соперник, а помощник, что необычайно актуально в наши дни.

В курсе «Шахматы – школе» шахматы понимаются как инструмент обучения и речь идет не об обучении всех детей класса игре в шахматы из начального положения, а об обучении элементам шахмат с целью развития мышления. В этом случае процесс обучения является фоном, на котором развивается мышление. Разумеется, в курсе «Шахматы – школе» кроме решения занимательных задач широко представлена и игра. Но не как игра из начального положения с 32 фигурами, а как совокупность инновационных дидактических игр с ограниченным количеством фигур, что доступно 100% детей.

1.2. Нормативные основания разработки программы

Программа курса «Шахматы – школе» разработаны на основе:

- Федеральный закон от 29 декабря 1912 года № 273–ФЗ Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 30 августа 2013 г. № 1014 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам дошкольного образования.
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России №1155 от 17.10.2013 года);
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. № 1155, зарегистрировано в Минюсте России 14 ноября 2013 г., регистрационный № 30384; в редакции приказа Минпросвещения России от 8 ноября 2022 г. № 955, зарегистрировано в Минюсте России 6 февраля 2023 г., регистрационный № 72264);
- Федеральная образовательная программа дошкольного образования (утверждена приказом Минпросвещения России от 25 ноября 2022 г. № 1028, зарегистрировано в Минюсте России 28 декабря 2022 г., регистрационный № 71847);
- СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и

молодежи». Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28.

1.3. Цели и задачи программы

Программы отражают изменения парадигмы современного образования. В результате:

1. Целью обучения становится формирование умения учиться;
2. При организации учебного процесса происходит сближение конструктивистского и деятельностного подходов;
3. Активность учащихся становится ключом к достижению целей обучения – знание выстраивается самими учащимися в процессе познавательной деятельности;
4. Процесс учения рассматривается как целостный акт сотворчества педагога и учащихся;
5. Большое значение придается созданию условий для достижения успешности всех учащихся, а не только самых лучших, при этом основной успешности учащихся становится их овладение универсальными учебными действиями;
6. Происходит переориентация на методы обучения, которые гарантируют становление самостоятельной и творческой личности учащихся;
7. Не упускаются из виду проблемы здоровья и бережения;
8. Самое серьезное внимание уделяется обучению, в фокусе которого находится решение задач;
9. Значимую роль начинает играть обучение, ориентированное на развитие внутреннего плана действий учащихся – их фундаментальной способности действовать «в уме».

В нашем случае шахматы рассматриваются как инструмент развития, а процесс обучения основам шахмат выступает как средство для достижения цели. Этот подход можно назвать «партнерским подходом», так как учащиеся вместе с педагогом являются единой командой, «содержащимися» с нестандартными занимательными задачами различной сложности. Этот путь и реализован в курсе «Шахматы – школе».

Согласно распространенному мнению, шахматы представляют собой некий симбиоз, триединство науки, искусства и спорта. В курсе «Шахматы – школе» шахматы являются исключительно сплавом науки и искусства. При этом речь идет не об игре в шахматы как таковой, где интеллектуальный потенциал детей наращивается стихийно, а о применении в учебном процессе специально разработанной здоровьесберегающей системы дидактических шахматных заданий и игр, предназначенных для системного развития наглядно-образного и логического мышления детей.

Средством для этого является использование шахматного материала. Фоном, на котором протекает это развитие, является процесс обучения детей шахматным основам. При таком подходе шахматы являются школьной

дисциплиной, представляющей собой четко структурированную здоровьесберегающую систему спиралеобразно усложняющихся занимательных развивающихся заданий и дидактических игр, ориентированных на зону ближайшего развития детей.

В основе курса «Шахматы – школе», как и в основе ФГОС НОО, лежит системно-деятельностный подход. При изучении шахматного курса акцент сделан на специально организованную деятельность на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Процесс обучения шахматным азам в курсе «Шахматы-школе» выстроен так, что он оптимально тренирует произвольность внимания и мышления с опорой на постулат Л.С.Выготского о том, что обучение должно идти на один шаг впереди развития, вести за собой. Ученикам постоянно приходится самостоятельно, с интересом добывать знания, учиться запоминать, рассуждать, сравнивать, обобщать, делать умозаключения, ориентироваться на плоскости, выполнять анализ и синтез, преодолевать эгоцентризм и в необходимых случаях синкретизм. Все это мотивирует и развивает все категории учащихся, помогая не отстать в психическом развитии детям, живущим в сельских регионах; открывает дорогу к творчеству детям-инвалидам, школьникам с различными функциональными отклонениями, учащимся некоммуникативного типа.

Большую роль при изучении шахматного курса играет специально организованная задачно-игровая деятельность на уроках. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также перечень презентаций, видеоматериалов, список методической литературы.

Прямая и косвенная задачи, которые решает курс «Шахматы – школе».

Практика подтвердила, что с помощью занятий по технологии курса оказалось возможным решить и главную задачу – обеспечить поэтапное развитие у учащихся способности действовать «в уме» (значимую для системы образования) – и две косвенные: привить детям интерес к шахматам (значимую для досуговой сферы) и создать у ребенка добротную элементную базу, основу дальнейшего совершенствования у тех детей, которые решат продолжить обучение в клубах, секциях и детско-юношеских спортивных школах (значимую для системы спорта).

1.4 Принципы реализации программы

Используемая в курсе «Шахматы – школе» система дидактических заданий и игр опирается на следующие дидактические принципы:

1. Принцип культуросообразности обеспечивается тем, что шахматы в России – всенародная игра, имеющая уникальные традиции.

2. Принцип положительного эмоционального фона обучения – занимательным характером заданий и отсутствием проигравших.

3. Принцип наглядности – использованием досок, фигур, иллюстрированных учебных материалов.

4. Принцип доступности – тем, что для каждой возрастной группы детей подбираются задания соответствующей сложности.

5. Принцип природосообразности – тем, что шахматы соответствуют ведущей деятельности детей младшего возраста.

6. Принцип «от простого к сложному» - плавным усложнением заданий для каждой фигуры, начиная с фигуры, имеющей самый простой ход.

7. Принцип систематичности и последовательности обеспечивается тем, что обучение ведется по спирали: после овладения возможностями первой фигуры на заданиях пятого уровня знакомство с новой фигурой начинается с заданий первого уровня.

Предложенная система подобна постепенно расширяющейся трехмерной спирали-воронке. Это связано с тем, что, освоив задания с ладьей, а затем со второй по сложности фигурой – слоном, ребенок отрабатывает те же пять уровней, учась бороться ладьей против слона и слоном против ладьи. После изучения возможностей третьей фигуры (ферзя) возникает еще большая вариативность в выборе взаимодействующих друг с другом фигур и так далее по мере расширения спирали.

8. Принцип прочности гарантируется тем, что в процессе обучения многократно происходит возвращение к уже пройденному материалу на новом витке спирали и функции уже изученных фигур изучаются в новых ситуациях. Подавляющее большинство заданий разработано с соблюдением принципа единственности решения.

9. В коррекционной работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья учитываются особенности развития и специфические образовательные потребности каждой категории детей.

2.Содержательный раздел

Программа «Шахматы, первый год» входит в состав учебно-методического комплекта первого года обучения «Шахматы, первый год». Кроме нее в указанный комплект входят:

- 1) учебник для учащихся «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны» в двух частях;
- 2) пособие для учителя «Шахматы, первый год, или Учусь и учу»;
- 3) рабочая тетрадь «Шахматы, первый год , или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь» (в двух частях);
- 4) тетрадь для проверочных работ «Шахматы, первый год , или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ»;
- 5) задачник «Задачи к курсу «Шахматы – школе». Первый год обучения».

Учебный курс первого года обучения 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, её 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 слона или коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа первого года обучения разработана для применения в первых классах. Но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых и иных классах, а также для организации шахматных занятий в старших и подготовительных группах детских садов. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ферзя или коня шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

3. Организационный раздел

3.1. Тематика курса первого года обучения.

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 отставляют её 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 фигуры 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 взятия фигур (основная тема учебного курса первого года обучения). 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 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, неподвижными).

-«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 ситуации,

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 игры. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её 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 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.

3.2. Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы занятий	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Шахматная доска	3	2	1
2.	Шахматные фигуры	1	0,5	0,5
3.	Начальная расстановка фигур	1	0,5	0,5
4.	Ходы и взятие фигур	16	8	8
5.	Цель шахматной партии	7	3	4
6.	Игра всеми фигурами из начального положения	3	1	2
7.	Повторение программного материала	2	1	1
	Всего	33	16	17

3.3. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

Тема	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности учащихся
Шахматная доска	Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г.	Находить белые и черные поля, белые и черны диагонали на

	Сухина» Удивительные приключения шахматной доски» или показ одноименной презентации. Знакомство с шахматной доской. Диаграмма. Демонстрационная шахматная доска. Поля (шахматные поля). Белые поля. Черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина« Котят-хвастунишки» или показ одноименной презентации. Расположение доски между партнерами. 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. Работа с презентацией « Шахматные загадки И. Г. Сухина ко второму уроку». Дидактические задания и игры « Горизонталь», « Вертикаль». Диагональ. Белая и черная диагонали. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Работа с презентациями-сказками И. Г. Сухина« Как появилась шахматная Доска» или « Лена, Оля и Баба Яга». Дидактическое задание « Диагональ». Цикл дидактических заданий « Помоги рассеянному художнику»(3ч).	шахматной доске Правильно располагать шахматную доску. Распознавать горизонталь, вертикаль, диагональ. Считать количество полей в шахматных «дорожках» : горизонталях, вертикалях, диагоналях. Определять количество горизонталей и вертикалей на шахматной доске. Выявлять сходство и различие горизонтали, вертикали и диагонали. Находить на шахматной доске горизонтали, вертикали, диагонали и центр. Сравнивать диагонали по количеству полей. Делать вывод о том, в каких шахматных « дорожках» полей больше, чем в других. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме. Предлагать варианты развития сюжета в дидактических сказках и презентациях-сказках.
Шахматные фигуры	Белые. Черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Работа с презентациями- сказками И. Г. Сухина« Приключение в шахматной стране», « Как появились шахматные фигуры», «	Различать шахматные фигуры по цвету, форме и размеру. Рисовать шахматные фигуры. Предлагать варианты развития сюжета в презентациях- сказках. Играть в дидактические игры по

	Оля, Добрыня и шахматы». Дидактические задания и игры « Волшебный мешочек», « Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», « Что общего?», « Большая и маленькая» (1 ч).	теме. Решать занимательные задания по теме.
Начальная расстановка фигур	Начальное положение (начальная позиция). Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: « Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Работа с презентацией- рифмовкой И. Г. Сухина« Я смотрю на первый на первый ряд...» и с презентацией- сказкой И. Г. Сухина « Книга шахматной мудрости». Дидактические игры и задания « Мешочек», « Да и нет», « Мяч» (1ч).	Расставлять начальное положение. Находить ошибки в неправильно расставленной начальной позиции. Выявлять связь между «дорожками» шахматной доски и начальным положением. Предлагать варианты развития сюжета в презентациях- сказках. Разучивать рифмовку о начальном положении. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме.
Ходы и взятие фигур	Место каждой из фигур в начальном положении. Ход. Ход ладьи, слона, ферзя, коня, пешки, короля. Невозможный ход. Взятие. Размен. Создание угрозы. Нападение на фигуры противника. Особенности использования цветных магнитов на демонстрационной доске. Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слона, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Авторские дидактические задания « один в поле воин», « кратчайший путь», « Лабиринт», « Перехитри часовых», « Сними часовых», « атака неприятельской фигуры», « Двойной удар», «Взятие», « Защита», «Выиграй фигуру» с каждой из фигур. Простые дидактические задания как основа решения более сложных. Авторские дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на	Воспроизводить на своей шахматной доске малофигурные позиции из учебных пособий. Выполнять ход и взятие каждой их шахматных фигур. Разменивать при необходимости однотипные фигуры. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и « в уме»- во внутреннем плане. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Устанавливать общее и различия между дидактическими заданиями. Анализировать простейшие положения, возникающие в ходе дидактических игр. Ставить себя на место партнера при обдумывании хода- преодолеть эгоцентризм. Налаживать простейшие связи между своими шахматными фигурами. Нарушать взаимодействие неприятельских фигур. Выявлять главный фактор в той или иной позиции- тот, который помогает выбрать лучший ход. Находить алгоритм решения той

	уничтожение», «Ограничение подвижности» с каждой из фигур. Дидактические задания как опора для дидактических игр. «Доматовый» период обучения как модель тех или иных реальных ситуаций, которые могут сложиться в реальной шахматной партии. Работа с поурочными презентациями шахматных загадок И. Г. Сухина и другими презентациями. Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (16ч).	или ной головоломки. Выявлять атакующие и защитительные ходы. Обосновывать выбор своего хода при решении задач. Замечать простейшие связи между фигурами- преодолевать синкретизм. Находить парадоксальные ход, которые позволяют решать занимательные задачи. Выбирать сильнейший ход из нескольких возможных. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме.
Цель шахматной партии	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита т шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическое задание «Кратчайший путь» как модель для поиска шаха в той или иной позиции. Дидактическая игра «Первый шах». Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Работа с презентацией- сказкой И. Г. Сухина «Страна Грез». Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Работа с презентацией «Шахматные	Воспроизводить на своей шахматной доске малофигурные позиции из учебных пособий. Объявлять шах, открытый шах, двойной шах. Освоить способы защиты от шаха. Находить лучшую защиту от шаха. Ставить мат различными фигурами и их сочетаниями. Освоить способы, которые могут спасти худшую партию: пат и вечный шах. Различать шах, мат и пат. Проводить короткую и длинную рокировку. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме»- во внутреннем плане. Предлагать варианты развития сюжета в презентациях- сказках. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Моделировать ситуации постановки мата. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме.

	загадки И. Г. Сухина к двадцать восьмому уроку». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (7ч).	
Игра всеми фигурами из начального положения	Правила поведения за шахматной доской. Игра без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию. Шахматы - это время, пространство и материал. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию: 1) как можно быстрее вводить в игру свои фигуры; 2) без необходимости не делать два хода подряд одной и той же фигурой; 3) вводить в игру легкие фигуры раньше, чем тяжелые; 4) для обеспечения более безопасной позиции для короля выполнять рокировку; 5) фигуры должны занимать активные позиции; 6) фигуры должны занимать безопасные позиции; 7) следует ограничивать подвижность фигур противника; 8) не ставить более ценные свои фигуры под удар менее сильных фигур противника; 9) особое внимание уделять центральным полям. Демонстрация коротких партий. Дидактическая игра «Два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (3ч).	Выявлять главный фактор в той или иной позиции, который помогает объявить мат в один ход на первых ходах партии. Находить мат в один ход в коротких партиях. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме»- во внутреннем плане. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания о теме.
Повторение программного материала	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, название шахматных фигур, ходы шахматных фигур, белопольные и чернопольные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры. Шах, открытый шах, двойной шах, мат, пат, ничья, рокировка, шахматная партия, короткие партии (2ч).	Проговорить основные термины шахмат: шахматная доска, белое поле, черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальная позиция, королевский фланг, ферзевый фланг, ход, взятие, нападение, шах, открытый шах, двойной шах, вечный шах, защита от шаха, мат, пат, рокировка, выигрыш, проигрыш, ничья, качество, легкая фигура, тяжелая фигура. Повторить названия всех шахматных фигур и основные правила шахмат: ходы и взятия

		каждой из фигур (в том числе взятие на проходе, превращение пешки, проведение короткой и длинной рокировки).
--	--	--

3.4. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение предмета «Шахматы – школе»

В учебно- методический комплект первого года обучения «Шахматы – школе, первый год» входят следующие составляющие:

- 1.Программа «Шахматы, первый год».
- 2.Учебник для учащихся «Шахматы, первый год, или «Там клетки черно-белые чудес и тайн полны», первая часть.
- 3.Учебник для учащихся «Шахматы, первый год, или «Там клетки черно-белые чудес и тайн полны», вторая часть.
- 4.Пособие для учителя «Шахматы, первый год, или «Учусь и учу».
- 5.Рабочая тетрадь «Шахматы, первый год, или «Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь», первая часть.
- 6.Рабочая тетрадь «Шахматы, первый год, или «Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь», вторая часть.
- 7.Тетрадь для проверочных работ «Шахматы, первый год, или «Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ».
- 8.Задачник «Задачи к курсу «Шахматы – школе». Первый год обучения».

К учебно-методическим комплектам разработаны электронные учебные пособия.

Для проведения занятий также требуется:

- 1.Компьютер.
- 2.Мультимедиапроектор.
- 3.Акустические колонки.
- 4.Демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами.
- 5.Шахматная доска с шахматными фигурами.
- 6.Магниты разного цвета.
- 7.Изготовленные из плотной бумаги, картона, ватмана или другого материала шаблоны белых и черных полей, горизонталей, вертикалей, разной длины диагоналей и цен

3.5. Планируемые результаты изучения предмета

К концу первого года дети должны знать:

- термины, относящиеся к шахматной доске: поле, белое поле, черное поле, «битое» поле, горизонталь (горизонтальная линия), вертикаль (вертикальная линия), диагональ, белая диагональ, черная диагональ, большая диагональ, большая белая диагональ, большая черная диагональ, центр, диаграмма;

- термины, относящиеся к игрокам-шахматистам и результату шахматной партии: противники (соперники, партнеры); выигрыш (победа); проигрыш (поражение), ничья;

- термины, относящиеся к шахматным фигурам: ладья, слон, белопольный слон, чернопольный слон, разноцветные слоны, одноцветные слоны, ферзь, конь, пешка, коневая пешка, слоновая пешка, королевская пешка, король, начальное положение (начальная позиция), шахматная партия, белые, черные, ход, невозможный ход, взятие, взятие на проходе, нападение, под боем (под ударом), легкая фигура, тяжелая фигура, качество, двойной удар, рокировка, короткая рокировка, длинная рокировка, шах, открытый шах, двойной шах, вечный шах, защита от шаха, мат, пат;

- правила хода и взятия каждой фигуры, способы защиты от шаха, цель шахматной партии, правила поведения за шахматной доской.

К концу первого года дети должны уметь:

- различать горизонтали, вертикали, диагонали;
- верно располагать шахматную доску между противниками;
- правильно расставлять начальное положение (начальную позицию);
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;
- производить взятие;
- рокировать;
- объявлять шах;
- находить защиту от шаха;
- ставить мат;
- отличать пат от мата;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

4. Список литературы

1. Сухин И.Г. 1000 шахматных задач: начальный уровень. – Ростов н/Д, 2017.
2. Сухин И.Г. Задачи к курсу «Шахматы- школе». Первый год обучения, 2019.
3. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы-школе». 2016.
4. Сухин И.Г. Шахматы. Большой самоучитель для детей. 20017.
5. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. 2018.
6. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Ч.1, 2018.
7. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Ч.2, 2018.
8. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ, 2018.
9. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения, 2018.

5. Приложения

Приложение 1

Пример поурочного планирования

1 год обучения

№	Тема урока	Содержание урока
1	Шахматная доска	Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Удивительные приключения шахматной доски» или показ одноименной презентации. Знакомство с шахматной доской. Диаграмма. Демонстрационная шахматная доска. Поля (шахматные поля). Белые поля. Черные поля. Показ шаблонов белого и черного полей. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина « Котят-хвастунишки» или показ одноименной презентации. Работа с презентацией «Шахматные загадки И. Г. Сухина к первому уроку курса «Шахматы- школе»». Загадки- шутки. Литературно- шахматная викторина. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
2	Шахматная доска	Противники (соперники, партнеры). Расположение доски между противниками. Шахматные «дорожки». Горизонталь (горизонтальная линия). Показ шаблона горизонтали. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на Доске. Вертикаль (вертикальная линия). Показ шаблона вертикали. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Физкультминутка «Горизонталь-вертикаль». Дидактические игры «Поиграем- угадаем», «Горизонталь», «Вертикаль», «Горизонтально- вертикальная ига». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
3	Шахматная доска	Диагональ. Показ шаблонов диагоналей. Белая диагональ. Черная диагональ. Большая черная диагональ. Большая белая диагональ. Короткие диагонали. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Физкультминутка «Горизонталь-вертикаль- диагональ». Центр. Показ шаблона центра. Форма центра. Количество полей в центре. Работа с презентациями- сказками И. Г. Сухина « Как появилась шахматная Доска» или « Лена, Оля и Баба Яга». Дидактические игры «Поиграем- угадаем», «Диагональ», «Горизонтально- вертикально- диагональная игра». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
4	Шахматные фигуры	Белые. Черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Работа с презентациями- сказками И. Г. Сухина « Приключение в шахматной стране», « Как появились шахматные фигуры», « Оля, Добрыня и шахматы». Дидактические задания и игры « Волшебный мешочек», « Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», « Что общего?», « Большая и маленькая». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику». Кроссворд «От пешки до короля» дидактическое задание «Зачеркивание».
5	Начальное	Шахматная партия. Расстановка фигур перед шахматной партией.

	положение	Начальное положение (начальная позиция). Правило: « Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Работа с презентацией- рифмовкой И. Г. Сухина« Я смотрю на первый на первый ряд...» и с презентацией-сказкой И. Г. Сухина « Книга шахматной мудрости». Дидактические игры и задания « Мешочек», « Да и нет», « Мяч». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
6	Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ладья- тяжелая фигура. Ход. Невозможный ход в шахматах- ход, неразрешенный правилами шахматной игры. Ход ладьи. Использование шаблона горизонтали и вертикали. Особенности использования цветных магнитов на демонстрационной доске. Зеленými магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые ладья может пойти за один ход. Взятие. Термины взятия: побить (взять, бить, брать, но не «рубить»). Термин «стоять под боем» (под ударом). Выигрыш фигуры. Красными магнитами на демонстрационной доке помечают поля, контролируемые (атакованные) ладьей противника. Размен. Дидактическое задание «На одно поле», «Через поле», «Большой прыжок», «Поворот», «По всем углам», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г. Сухина «Вперед и назад ходит браво».
7	Ладья	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Элементы правил поведения за шахматной доской. Работа с презентацией « Шахматные загадки И. Г. Сухина к седьмому уроку курса «Шахматы- школе». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
8	Слон	Место слона в начальном положении. Слон- легкая фигура. Ход слона, взятие. Использование шаблонов диагоналей. Зеленými магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые слон может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доке помечают поля, контролируемые (атакованные) слоном противника. Белопольный слон, чернопольный слон. Разноцветные слоны, одноцветные слоны. Качество. Дидактические задания «На одно поле», «Через поле», «Большой прыжок», «Поворот», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина« Черным клеточкам верны».
9	Слон	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Работа с презентацией « Шахматные загадки И. Г. Сухина к девятому уроку курса «Шахматы- школе». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
10	Ладья против слона	Нападение. Уход из- под боя (из- под удара). Отработка приема нападения. Дидактические задания « Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, сложные положения), «Захват контрольного

		поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
11	Ферзь	Место ферзя в начальном положении. Ферзь- тяжелая фигура. Ход ферзя, взятие. Использование шаблона горизонтали, вертикали, диагоналей. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые ферзь может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доке помечают поля, контролируемые (атакованные) ферзем противника. Дидактические задания «На одно поле», «Через поле», «Большой прыжок», «Поворот», «Поворот», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Работа с презентацией « Шахматные загадки И. Г. Сухина к девятому уроку курса «Шахматы- школе». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г. Сухина «В начале партии нельзя».
12	Ферзь	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
13	Ферзь против ладьи слона	Дидактические задания « Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
14	Конь	Место коня в начальном положении. Конь- легкая фигура. Ход коня, взятие. Использование шаблонов «Ход коня». Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые конь может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доке помечают поля, контролируемые (атакованные) конем противника. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Работа с презентацией И. Г, Сухина к четырнадцатому уроку курса «Шахматы школе». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г Сухина «Он на одной ноге стоит».
15	Конь	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, два коня против двух), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
16	Конь против ферзя, ладьи, слона	Дидактические задания « Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
17	Пешка	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Разные векторы хода пешки и взятие пешкой. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые пешка может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доке

		помечают поля, контролируемые (атакованные) пешкой противника. Пешки назад не ходят. Взятие на проходе и его особенности. Дидактические задания «Один в поле воин», «Лабиринт». Работа с презентацией И. Г. Сухина к семнадцатому уроку курса «Шахматы школе». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г Сухина« Ни к чему, ребята, спешка».
18	Пешка	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, две пешки против двух, многопешечные положения), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Дидактические задания « Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
20	Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля, в отличии от других фигур, нельзя оставлять под ударом и ставить под бой. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые король может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доке помечают поля, на которые король по правилам не имеет права пойти. Дидактические задания «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля». Работа с презентацией «Шахматные загадки» И. Г, Сухина к семнадцатому уроку курса «Шахматы школе». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г Сухина «Играет не простую роль».
21	Король против других фигур	Дидактические задания « Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против слона, король против ладьи, король против коня, король против пешки, «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Первое взятие». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
22	Шах	Шах- нападении на неприятельского короля. Дидактическое задание «Кратчайший путь» как модель для поиска шаха в той или иной позиции. Желтым магнитом на демонстрационной доске помечается поле, на котором королю объявлен шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Три способа защиты от шаха. Невозможные ходы, связанные с шахами. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Шах с выигрышем фигуры», «Защита от шаха». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка-рифмовка И. Г Сухина «в «шалашах» и в «камышках»».
23	Шах	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Открой шах с выигрышем фигуры», «Лучший шах». Дидактическая игра «Первый шах». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
24	Мат	Цель шахматной игры. «Доматовый» период обучения как модель тех или иных реальных ситуаций, которые смогут сложиться в реальной шахматной партии. Мат- шах, от которого нет защиты. Мат ферзем,

		ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Работа с презентацией- сказкой И. Г. Сухина «Страна Грез». Загадка- рифмовка И. Г Сухина «В словах «матрешка» и «формат»».
25	Мат	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладье, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
26	Мат	Мат в один ход: сложные случаи с большим числом шахматных фигур. Дидактические задания «Мат в один ход», «пять матов», «Пропавшая фигура». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
27	Ничья, пат	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
28	Рокировка	Рокировка. Короткая рокировка. Длинная рокировка. Пять правил совершения рокировки. Дидактическое задание «Рокировка», «Мат в один ход», «Выиграй фигуру». Работа с презентацией «Шахматные загадки» И. Г, Сухина к двадцать восьмому уроку курса «Шахматы школе». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г Сухина «Нужно проявить сноровку».
29	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения (без объяснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Правила поведения за шахматной доской («Правила честной игры»). Дидактическая игра «Два хода». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
30	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения. Дебют- начало шахматной партии. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Гамбит. Коротко об открытых, полуоткрытых и закрытых дебютах. Примеры первых ходов, сделанных в открытых, полуоткрытых и закрытых дебютах. Ориентировочная ценность шахматных фигур. Шахматы- это время, пространство и материал. Партия П. Морфи- Консультанты (Париж, 1858). Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
31	Шахматная партия	Демонстрация короткой партии. Игра всеми фигурами из начального положения. Примеры «детского мата» и «мата Легалья». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
32	Повторение программного материала	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, название шахматных фигур, ходы шахматных фигур, белопольные и чернопольные слоны, взятие на проходе, правила превращения пешки, качество, легкие и тяжелые фигуры.
33	Повторение программного материала	Шах, открытый шах, двойной шах, вечный шах, мат, ничья, пат, короткая и длинная рокировка и ее правила, шахматная партия, короткие партии.