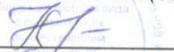


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида
с приоритетным осуществлением деятельности
по художественно-эстетическому развитию воспитанников № 51

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МБДОУ детский сад
общеразвивающего вида № 51
Протокол № 1
от «26» августа 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ детский сад
общеразвивающего вида № 51

Н.В. Усольцева
Приказ № 75-О
от «29» августа 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«Играем в шахматы»

Возраст обучающихся: 5-7 лет.

Срок обучения: 2 года.

Составители:
Фомина Надежда Юрьевна

г. Екатеринбург, 2022 г.

Содержание программы

I	Целевой раздел	3
1.1.	Пояснительная записка.	3
1.1.1.	Цели и задачи реализации программы	4
1.1.2.	Принципы и подходы к формированию программы	4
1.1.3.	Значимые для разработки и реализации программы характеристики	5
1.2.	Планируемые результаты освоения программы	6
1.2.1.	Планируемые результаты освоения программы. Первый год обучения.	8
1.2.2.	Планируемые результаты освоения программы. Второй год обучения.	9
II	Содержательный раздел	9
2.1.	Описание образовательной деятельности, вариативных форм, способов, методов и средств реализации программы	9
2.2.	Учебно-тематический план программы	11
2.2.1.	Содержание программы. Первый год обучения.	12
2.2.2.	Содержание программы. Второй год обучения.	15
2.3.	Тематическое планирование с определением основных видов деятельности программы. Первый год обучения.	17
2.4.	Тематическое планирование с определением основных видов деятельности программы. Второй год обучения.	23
III	Организационный раздел	29
3.1.	Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение программы	26
3.2.	Используемая литература	30
IV	Приложение	31
	Программа. Первый год обучения.	31
	Программа. Второй год обучения.	39

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка.

В современном образовании возрастает роль и значение образовательных дисциплин, целенаправленно ориентированных на системное развитие мышления детей. К ним относятся «Шахматы», поскольку при правильно организованном процессе обучения присутствует минимальное количество понятий и материала, который требует запоминания (поэтому память воспитанников не перегружается), а образовательный процесс ориентирован на решение занимательных задач и головоломок.

Прямой целью программы является непосредственно развитие образного и логического мышления детей, поэтому выбрана не соперническая форма проведения занятий, а заданная, насыщенная большим количеством специально разработанных дидактических заданий и игр. В этом случае ребенок ребенку не соперник, а помощник, что необычайно актуально в наши дни.

Шахматы как парная игра интересны далеко не всем детям, а преимущественно только тем, кто большую часть шахматных партий выигрывает. А вот шахматы как продуманная система занимательных нестандартных шахматных задач интересны всем детям.

В данной программе шахматы понимаются как инструмент обучения и речь идет не об обучении всех детей игре в шахматы из начального положения (это нереально), а об обучении элементам шахмат с целью развития мышления. В этом случае процесс обучения является фоном, на котором развивается мышление.

Шахматы рассматриваются как инструмент развития, а процесс обучения основам шахмат выступает как средство для достижения цели. Этот подход можно назвать «партнерским подходом», так как воспитанники вместе с педагогами являются единой командой (партнерами, а не соперниками), «сражающимися» с нестандартными занимательными задачами различной сложности.

При этом речь идет о применении в образовательном 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 (шахматной доски и фигур). Фоном, на котором протекает это развитие, является процесс обучения детей основам шахмат. При таком подходе шахматы являются дошкольной и школьной дисциплиной, представляющей собой четко структурированную здоровьесберегающую систему спиралеобразно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр, ориентированных на зону ближайшего развития детей.

Ключевая цель программы — поэтапное развитие у детей фундаментальной способности действовать «в уме» с помощью здоровьесберегающей «Шахматно-задачной технологии». Способность действовать «в уме» — одна из универсальных характеристик человеческого сознания, один из важнейших показателей общего развития психики человека, который не относится ни к одному из традиционно выделяемых психических процессов, а представляет собой нерасторжимое единство воображения, внимания, памяти и мышления и заключается в возможности индивида оперировать в мысленном плане заместителями реальных предметов (не совершая с ними развернутых операций в пространстве).

1.1.1. Цели и задачи реализации программы

Целью программы «Шахматы - школе» является непосредственно развитие образного и логического мышления детей. Нефорсированное, поэтапное развитие у детей фундаментальной способности действовать «в уме» с помощью здоровьесберегающей «Шахматно-задачной технологии».

Задачи Программа «Шахматы - школе»:

- ✓ Формировать ориентацию на плоскости, пространственное воображение;
- ✓ Развивать основы аналитического мышления;
- ✓ Расширять возможности памяти;
- ✓ Проявлять контроль за эмоциями и уважение к партнеру;
- ✓ Улучшать социализацию замкнутых детей;
- ✓ Развивать терпение, внимательность и собранность;
- ✓ Привить детям интерес к шахматам (задача значимая для досуговой сферы);
- ✓ Создать у ребенка добротную элементную базу, основу дальнейшего совершенствования у тех детей, которые решат продолжить обучение в клубах, секциях и детско-юношеских спортивных школах (задача значимая для системы спорта).

1.1.2. Принципы и подходы к формированию программы

Используемая в Программе система дидактических заданий и игр опирается на следующие дидактические принципы.

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

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

Принцип наглядности — использованием досок, фигур, иллюстрированных учебных материалов.

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

Принцип природосообразности — тем, что шахматы соответствуют

ведущей деятельности детей дошкольного возраста.

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

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, участь 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 т. д. по мере расширения спирали. 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.

1.1.3. Значимые для разработки и реализации программы характеристики

В основе Программы «Шахматы - школе», как и в основе ФГОС ДО, лежит системно-деятельностный подход. При изучении шахматного курса акцент сделан на специально организованную деятельность, использование приема обыгрывания заданий, создания игровых ситуаций. Процесс обучения шахматным азам в Программе 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 его за собой. Воспитанникам постоянно приходится самостоятельно, с интересом добывать знания, учиться запоминать, рассуждать, сравнивать, обобщать, делать умозаключения, ориентироваться на плоскости, предвидеть результаты своей деятельности, выполнять анализ и синтез, преодолевать эгоцентризм и в необходимых случаях синкретизм. Все это мотивирует и развивает все категории воспитанников, открывает дорогу к творчеству детям-инвалидам, детям с различными функциональными отклонениями, дошкольникам некоммуникативного типа.

У большого процента детей даже к концу младшего школьного возраста отмечается недостаточная сформированность произвольного внимания, произвольной памяти, способности к регуляции умственных действий. Подлинное их развитие подменяется усвоением шаблонных способов действий в стандартных условиях. Поэтому перед педагогикой стояла задача поиска средств для целенаправленного развития умственных способностей воспитанников, и прежде всего — внутренних действий.

Установлено, что развитие способности действовать «в уме» важно для всех видов деятельности детей, так как каждый из них требует выполнения операций в определенной последовательности.

Реализация Программы «Шахматы - школе» поможет многим детям дошкольного возраста не отстать в развитии от своих сверстников, открыть широкие горизонты перед детьми некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость.

1.2. Планируемые результаты освоения программы

ФГОС ДО установил совокупность требований к результатам обучения. На личностном уровне программа содействует:

- 1) формированию основ российской гражданской идентичности, так как мы живем в стране, имеющей замечательную многовековую историю;
- 2) становлению чувства гордости за свою Родину, поскольку не бывает обучения без воспитания;
- 3) формированию первичных представлений о самостоятельности и личной ответственности при решении дидактических шахматных задач и при участии в дидактических играх с шахматным содержанием;
- 4) развитию готовности и способности воспитанников к самосовершенствованию, саморазвитию;
- 5) развитию и совершенствованию мотивов к учебной деятельности;
- 6) выработке умения конструктивно сотрудничать с миром взрослых и миром детей;
- 7) появлению умения анализировать свои действия и в должной мере управлять ими;
- 8) пониманию важности сохранения личного здоровья — установка на здоровый образ жизни;
- 9) выработке умения работать на результат;
- 10) обретению способности оказывать бескорыстную помощь другим и не причинять им неприятности;
- 11) пониманию важности уважать чужое мнение.

Программа помогает освоить познавательные, регулятивные и коммуникативные действия, обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими фундамент умения учиться.

Программа содействует обретению и тренингу воспитанниками следующих регулятивных действий:

- 1) целеполагание: поскольку в курсе реализована «Шахматно-задачная технология», то воспитанники при постановке задачи должны соотносить тот материал, который им уже известен и качественно усвоен, с тем, который еще неизвестен;
- 2) планирование: при решении большей части авторских занимательных задач и головоломок, составляющих основу Программы «Шахматы - школе», воспитанники должны видеть конкретную цель (к примеру, при постановке мата дети должны представлять себе конечную матовую конструкцию), намечать промежуточные цели, вырабатывать

оптимальный план действий и их последовательность; постоянный тренинг внутреннего плана действий составляет основу Программы «Шахматы - школе»;

3) прогнозирование: поскольку каждая задача Программы «Шахматы - школе» имеет определенную цель и условия, то происходит тренинг прогностической функции мышления;

4) контроль: неудачи и успехи воспитанников в решении тех или иных задач и головоломок позволят им постоянно соотносить выбранный способ действий и их результат;

5) коррекция: при не достижении решения той или иной занимательной задачи из-за неверно выбранного способа решения производится внесение корректив в выбранный способ и план действий;

6) оценка: осознание качества и уровня освоения материала;

7) саморегуляция: большая часть занимательных задач требуют нетривиального, парадоксального решения, что заставляет скрытые умственные резервы воспитанников работать с большим коэффициентом полезного действия.

Программа способствует обретению воспитанниками следующих познавательных действий:

- 1) общеучебные универсальные действия;
- 2) логические универсальные действия;
- 3) действия постановки и решения проблемы.

Программа содействует обретению и тренингу воспитанниками следующих коммуникативных действий:

1) умение задавать вопросы и отвечать на них, поскольку для решения занимательных дидактических задач правильно заданные вопросы часто быстрее всего помогут найти ключ к решению;

2) планирование продуктивного взаимодействия с педагогом и другими детьми, способов взаимодействия с ними, обеспечивающих качественное решение тех или иных задач;

3) уважительное и доброжелательное отношение к сопернику при проведении дидактических игр в паре;

4) умение ясно и аргументированно выражать свои мысли, правильно применять шахматную терминологию;

5) оценивание точки зрения других воспитанников;

6) взаимный контроль и оказание помощи другим воспитанникам в случаях затруднений;

7) проявление инициативы;

8) умение слушать не перебивая, слышать собеседника, вести диалог и принимать участие в коллективном обсуждении задачи;

9) понимание причин успеха или неуспеха при решении той или иной задачи.

Программа «Шахматы - школе» помогает:

- 1) овладеть собственно шахматной компетенцией;

- 2) познакомиться с основными элементами шахмат;
- 3) развить «чувство фигуры» (прочувствовать возможности каждой из шахматных фигур);
- 4) крепче подружиться с русским или другим языком (с помощью шахматно-языковых головоломок);
- 5) в ходе решения дидактических задач и участия в дидактических играх овладеть основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения;
- 7) научиться выполнять действия с числами и числовыми выражениями (с помощью шахматно-математических головоломок);
- 8) развить навыки устанавливать и выявлять причинно-следственные связи в окружающем мире;
- 9) сформировать эстетическое отношение к миру, понимание красоты как ценности (за счет решения изящных шахматных головоломок).

1.2.1. Планируемые результаты освоения программы. Первый год обучения.

К концу первого учебного года дети могут 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, ладейная пешка, коневая пешка, слоновая пешка, ферзевая 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 учебного года дети могут 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 нарушений 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.

1.2.2. Планируемые результаты освоения программы. Второй год обучения.

К концу второго учебного года дети могут знать:

- термины: шахматная нотация, линейный мат, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, связка, цугцванг, жертва материала (фигуры);
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- основные способы защиты шахматных фигур.

К концу второго учебного года дети могут уметь:

- читать отдельные шахматные ходы и шахматную партию с помощью шахматной нотации;
- решать простейшие задачи, связанные с выигрышем фигуры;
- решать простейшие задачи, связанные с защитой фигур;
- решать простейшие задачи, связанные с постановкой мата одинокому королю двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- решать простейшие задачи, связанные с постановкой мата в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- проводить элементарные комбинации на мат в два хода;
- решать простейшие задачи, не передвигая шахматные фигуры по шахматной доске;
- смотреть на элементарные шахматные позиции глазами противника.

II СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Описание образовательной деятельности, вариативных форм, способов, методов и средств реализации программы

Шахматы являются уникальным средством развития детей и, помимо всего прочего, пропедевтикой математики и логики.

Известно, что использование шахмат как средства обучения способствует академическим успехам в разных видах деятельности, а не только в математике.

Главная цель обучения и воспитания состоит в передаче подрастающему поколению социального опыта, в структуру которого входят:

- 1) знания;
- 2) способы деятельности;
- 3) опыт творческой деятельности;
- 4) опыт эмоционально-ценностного отношения к миру.

Использование оригинальной системы дидактических заданий и игр, составляющей основу программы, способствует усвоению способов деятельности и обретению опыта творческой деятельности при обязательной опоре на эмоциональное переживание эмоционально-ценностный компонент социального опыта. Программа обеспечивается тем, что почти каждое шахматное занятие включает в себя следующие элементы:

- 1) сказку (читается дидактическая шахматная сказка или демонстрируется её презентация);
- 2) импровизированный театр (выполняется небольшая инсценировка)!
- 3) дидактическая игра;
- 4) юмор, смех (использование шуточного материала);
- 9) секрет, тайна (использование сюрпризов);
- б) отсутствие проигравших (одно из ключевых условий — «шахматы без проигравших»);
- 7) решение нестандартных занимательных заданий, способствующих пониманию учащимися красоты как ценности. Учет всего этого позволяет сделать шахматные занятия увлекательными, эмоционально-насыщенными и, что особенно значимо, здоровыми и сберегающими.

В ходе занятия воспитанники с помощью педагога должны найти ориентиры, с помощью которых можно быстрее всего решить задачи того или иного типа.

Структура системы дидактических заданий.

В нее вошли следующие компоненты:

- ознакомительные задания и игры, которые формируют способность воспитанников репродуктивно осваивать правила игры. При выполнении этих заданий ребёнок совершает игровые действия одной из фигур за одну из сторон на свободной от других фигур шахматной доске. К примеру, когда ребенок вслед за педагогом повторяет ходы фигур или выполняет простые дидактические задания: «На одно поле», «Через поле», «Через два поля», «Поворот», «По всем углам» и т. д.;

- пошаговые задания и игры, которые формируют способность воспитанников достигать конечной цели посредством конкретных, заранее детерминированных шагов (ходов). В пошаговых заданиях на доске находятся фигуры обеих сторон (белые и черные), при этом игровые действия выполняет только один ребёнок, а фигуры второй стороны недвижимы, играют роль статистов. Это, к примеру, задание «Один в поле воин»;

- лабиринтные (статические) задания и игры, которые формируют способность воспитанников выбирать оптимальное решение из небольшого, ограниченного количества альтернатив в условиях статичной, четко детерминированной цели. В лабиринтных заданиях воспитанник проводит

игровые действия одной из фигур в условиях, когда отдельные поля доски недоступны для этой фигуры. Это задания «Кратчайший путь», «Лабиринт»;

- полилабиринтные задания и игры, которые формируют способность воспитанников выбирать оптимальное решение из большого количества альтернатив. В полилабиринтных заданиях на доске находятся фигуры обеих сторон, при этом игровые действия выполняет только один воспитанник, и, хотя фигуры второй стороны недвижимы, свои фигуры ему ставить под удар нельзя. Это задания «Перехитри часовых» и «Сними часовых»;

- динамические задания и игры, которые формируют способность воспитанников выбирать оптимальное решение в условиях подвижной цели. В динамических заданиях и играх игровые действия проводятся обеими сторонами поочередно, как это и принято в шахматах. Это игры «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Захват контрольного поля».

Пять видов заданий соответствуют пяти уровням в овладении воспитанниками учебным материалом. На первом уровне (уровне ориентировки) воспитанник знакомится с правилами и учится передвигать ту или иную фигуру. На втором (уровне реализации) воспитанник реализует свои угрозы без противодействия противника. На третьем (уровне маршрута) воспитанник приобретает навыки в передвижении фигуры по оптимальному маршруту. На четвертом (уровне противодействия) воспитанник учится следить за полями, атакованными фигурами противника, и приобретает умение противодействовать противнику. На пятом (уровне преодоления) воспитанник учитывает лучшие ходы противника и преодолевает его сопротивление.

Возрастные группы детей, на которые рассчитана программа - это дети 5-7 лет. Это сензитивный период, когда ребенок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени.

2.2. Учебно-тематический план программы

Программа рассчитана на два год обучения:

Первый год обучения для детей от 5 лет до 6 лет.

Второй год обучения для детей от 6 лет до 7 лет.

На реализацию программы отводится по 2 академических часа (2 раза по 30 минут) в неделю.

Программа рассчитана на 128 ч:

Первый год обучения для детей от 5 лет до 6 лет - 64 ч (32 недели в учебном году).

Второй год обучения для детей от 6 лет до 7 лет - 64 ч (32 недели в учебном году).

Программа «Шахматное королевство» направленность: физкультурно-спортивная			
Количество групп	Возрастные группы	Продолжительность занятий	Количество занятий в неделю / в год
1	5 – 7 лет	30 минут	2 / 64
Продолжительность учебного года	Количество недель в уч. г.	Сроки проведения мониторинга	
01.10 - 31.05	32	с 20.05. по 31.05.	

2.2.1. Содержание программы. Первый год обучения.

Первый год 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, 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 слона или коня, а ферзь сильнее ладьи.

Примерная тематика Программы. Первый год 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 воспитанников 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 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 воспитанников, 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 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». Воспитанники 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 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 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, находившиеся 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 5-7 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. Цепь 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 дети 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 воспитанники должны определить, дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Воспитанники 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 воспитанник научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Тема	Распределение часов	
	теоретические	практические
Шахматная доска	3	3
Шахматные фигуры	2	2
Начальная расстановка фигур	2	2
Ходы и взятие фигур	11	18
Цель шахматной партии	3	4
Игра всеми фигурами из начального положения	2	8
Повторение программного материала	2	2
Всего: 64	25	39

2.2.2. Содержание программы. Второй год обучения.

Программа «Шахматы - школе». Второй год обучения.

Включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Постановка мата одинокому королю», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

Тематика программы. Второй год обучения.

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

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания:

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль “е”»). Так дети называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» и т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Педагог называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два воспитанника, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы детей.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания:

«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях педагога и воспитанника были равны.

«Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Постановка мата одинокому королю.

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания:

«Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания:

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, комбинации на пат).

Дидактические игры и задания:

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в

два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Тема	Распределение часов	
	теоретические	практические
Повторение программного материала	2	2
Краткая история шахмат	1	0
Шахматная нотация	2	2
Ценность шахматных фигур	3	6
Постановка мата одинокому королю	4	5
Достижение мата без потери материала	3	5
Шахматная комбинация	10	15
Повторение программного материала	2	2
Всего: 64	27	37

2.3. Тематическое планирование с определением основных видов деятельности программы. Первый год обучения.

Тема	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности
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. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Котятыхвастунишки» или показ одноименной презентации. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в го-	Находить белые и черные поля, белые и черные диагонали на 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

	<p>ризонтали. 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» (6 ч).</p>	<p>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.</p>
Шахматные фигуры	<p>Белые. Черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Работа с презентациями-сказками И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране», «Как появились шахматные фигуры», «Оля, Добрыня и шахматы». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая» (4ч).</p>	<p>Различать шахматные фигуры по цвету, форме и размеру. Рисовать шахматные фигуры. Предлагать варианты развития сюжета в презентациях-сказках. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме.</p>
Начальная	Начальное положение	Расставлять начальное

<p>расстановка фигур</p>	<p>(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 ряд...» и с презентацией-сказкой И.Г. Сухина «Книга шахматной мудрости». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч» (4ч).</p>	<p>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.</p>
<p>Ходы и взятие фигур</p>	<p>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 слоны, 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.</p>	<p>Воспроизводить на своей шахматной доске малофигурные позиции из учебных пособий. Выполнять ход и взятие каждой из 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</p>

	<p>Простые дидактические задания как основа решения более сложных. Авторские дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности» с каждой из фигур. Дидактические задания как опора для дидактических игр. «До-матовый» 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» (29 ч).</p>	<p>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 или иной головоломки. Выявлять атакующие и защитительные ходы. Обосновывать выбор своего хода при решении задач. Замечать простейшие связи между фигурами - преодолеть синкретизм. Находить парадоксальные ходы, которые позволяют решать занимательные задачи. Выбирать сильнейший ход из нескольких возможных. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме.</p>
<p>Цель шахматной партии</p>	<p>Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от</p>	<p>Воспроизводить на своей шахматной доске малофигурные позиции из учебных пособий. Объявлять шах, откры-</p>

	<p>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 загадки И.Г. Сухина к двадцать восьмому уроку». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (7 ч).</p>	<p>тый 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.</p>
<p>Игра всеми фигурами из начального положения</p>	<p>Правила поведения за шахматной доской. Игра без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию. Шахматы — это время,</p>	<p>Выявлять главный фактор в той или иной позиции, который помогает объявить мат в один ход на первых</p>

	<p>пространство и материал. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Демонстрация коротких партий. Дидактическая игра «Два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (10 ч).</p>	<p>ходах партии.</p> <p>Находить мат в один ход в коротких партиях.</p> <p>Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске.</p> <p>Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении.</p> <p>Выбирать правильный ход из нескольких возможных.</p> <p>Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p>Играть в дидактические игры по теме.</p> <p>Решать занимательные задания по теме.</p>
<p>Повторение программного материала</p>	<p>Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, названия шахматных фигур, ходы шахматных фигур, белопольные и чернопольные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры. Шах, открытый шах, двойной шах, мат, ничья, пат, рокировка, шахматная партия, короткие партии (4 ч).</p>	<p>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</p>

		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).
Всего	64 ч.	

2.4. Тематическое планирование с определением основных видов деятельности программы. Второй год обучения.

Тема	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности
Повторение программного материала	Шахматная доска, белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, белая диагональ, черная диагональ, большая белая и большая черная диагонали, центр. Ходы шахматных фигур. Нападение, шах, мат, пат. Выигрыш, проигрыш, ничья. Начальное положение. Работа с презентациями-сказками И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране», «Как появились шахматные фигуры», «Страна Грез». Короткая и длинная рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры	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

	<p>против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к урокам 1-2» (4 ч).</p>	<p>числе взятие на проходе, превращение пешки, проведение короткой и длинной рокировки). Предлагать варианты развития сюжета в презентациях-сказках.</p>
<p>Краткая история шахмат</p>	<p>Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Работа с презентацией-сказкой И.Г. Сухина «Книга шахматной мудрости». Коротко о чемпионах мира по шахматам. Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 3. Краткая история шахмат. Легенда о радже и мудреце» (1ч).</p>	<p>Получить первое представление об истории шахмат. Оценить поступки раджи и мудреца — изобретателя шахмат в «Легенде о радже и мудреце». Предлагать варианты развития сюжета в презентациях-сказках.</p>
<p>Шахматная нотация</p>	<p>Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Рифмовка И.Г. Сухина о шахматной нотации «Мы сидели на крыльце...». Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к урокам 4-5. Шахматная нотация» (4 ч).</p>	<p>Находить на шахматной доске каждую горизонталь, вертикаль, диагональ и конкретное шахматное поле в соответствии с шахматной нотацией. Называть цвет того или иного поля: глядя на шахматную доску и не глядя на нее — совершая необходимые операции «в уме». Отличать краткую и полную шахматную нотацию.</p>
<p>Ценность шахматных фигур</p>	<p>Сравнительная сила шахматных фигур. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй</p>	<p>Оценивать соотношение сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции. Находить атакующие и</p>

	<p>год: Материалы к уроку 6. Ценность шахматных фигур». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала»: выигрыш ферзя, ладьи, слона, коня, пешки. Способы защиты. Дидактическое задание «Защита»: уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя, защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака. Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (9 ч).</p>	<p>защитительные ходы в том или ином учебном положении. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Выявлять прием, с помощью которого можно достичь материального перевеса: ограничение подвижности, нападение, шах, открытый шах, двойной шах, двойной удар, превращение пешки, связка, открытое нападение, взятие на проходе и т. п. Определять способ защиты, с помощью которого можно сохранить материальное равенство: уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя, защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака. 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.</p>
--	---	--

		Решать дидактические задания по теме.
Постановка мата одинокому королю	Типичные позиции, к которым нужно стремиться при постановке мата одинокому королю. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Примеры постановки мата одинокому королю. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (9 ч).	Выявлять, какая ситуация создалась на шахматной доске: шах, пат или мат. Объявлять мат в один ход. Оттеснить неприятельского короля на крайнюю линию. Вынуждать короля противника отступить на угловое поле. Моделировать ситуации постановки мата. Ставить мат в два хода. Сводить позиции на шахматной доске к известным положениям, в которых достигается мат в один ход. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане. Решать дидактические задания по теме.
Достижение мата без	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг.	Объявлять мат в два хода неприятельскому

<p>потери материала</p>	<p>Защита от мата в эндшпиле. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата в дебюте. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (8 ч).</p>	<p>королю в эндшпиле, миттельшпиле и дебюте. Использовать прием «Ограничение подвижности» для создания ситуации цугцванга. Находить защиту от мата в один ход в эндшпиле, миттельшпиле и дебюте. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Моделировать ситуации постановки мата.</p>
<p>Шахматная комбинация</p>	<p>Шахматные комбинации как элемент шахматного искусства. Матовые комбинации. Жертва в шахматах. Темы матовых комбинаций. Темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, уничтожения защиты, «рентгена», освобождения пространства (поля, горизонтали, вертикали, диагонали), батареи, связки, пассивной жертвы, перекрытия. Матовые комбинации, в которых используется сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 18. Гарри</p>	<p>Проводить несложные шахматные комбинации. Объявлять мат в два хода, используя приемы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, уничтожения защиты, «рентгена», освобождения пространства, батареи, связки, пассивной жертвы, перекрытия и сочетание тематических приемов. Получать материальный перевес с использованием приемов отвлечения, завлечения, уничто-</p>

	<p>Поттер играет в шахматы». Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы отвлечения, завлечения, уничтожения защиты, связки, освобождения пространства, перекрытия, превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Дидактические задания «Выигрыш материала», «Проведи пешку в ферзи». Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на пат. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Типичные комбинации в дебюте. Дидактические задания «Проведи комбинацию», «Объяви мат в два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (25 ч).</p>	<p>жения защиты, связки, освобождения пространства, перекрытия, превращения пешки и сочетания тактических приемов. Достигать ничьей в худших положениях применением комбинаций на пат и вечный шах. Проводить простейшие комбинации в дебюте. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Моделировать ситуации постановки мата. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане. Решать дидактические задания по теме.</p>
<p>Повторение программного материала</p>	<p>Сравнительная ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Постановка мата одинокому королю. Достижение мата без жертвы материала. Шахматные комбинации. Матовые комбинации. Комбинации, ведущие к</p>	<p>Оценивать соотношение сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции. Находить атакующие и защитительные ходы в том или ином учебном положении. Объявлять мат в один</p>

	<p>достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей. Типичные комбинации в дебюте (4 ч).</p>	<p>и в два хода. Проводить простейшие комбинации в дебюте. 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. Решать дидактические задания.</p>
Всего	64	

III ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение программы

К учебно-методическим комплектам имеются электронные учебные пособия.

Компьютер.

Проектор.

Колонки.

Демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами.

Шахматная доска с шахматными фигурами.

Магниты разного цвета.

Изготовленные из плотной картона шаблоны белых и черных полей, горизонталей, вертикалей, разной длины диагоналей и центра.

Шахматная матрешка. Шахматные пирамидки. Разрезные шахматные картинки. Шахматное лото. Шахматное домино. Кубики с картинками шахматных фигур. Темные и светлые кубики (из них дети могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).

3.2. Используемая литература

- Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких = Шахматы для детей. — М.: АСТ, 2018. — 279 с.
- Сухин И. Г. Шахматы. Полный курс для детей. — М.: АСТ, 2018.-160 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Ч. 1. — 7-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2018. — 32 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Ч. 2. — 7-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2018. — 32 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ. 5-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2018. — 32 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2 ч. Ч. 1. 6-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2017. — 80 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2 ч. Ч. 2. 6-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2017.— 88 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. — Обнинск: Духовное возрождение, 2015. — 120 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Рабочая тетрадь: Часть 1. — Обнинск: Духовное возрождение, 2018. — 32 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Рабочая тетрадь: Часть 2. — Обнинск: Духовное возрождение, 2018. — 32 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Тетрадь для проверочных работ. — Обнинск: Духовное возрождение, 2018. — 32 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Учебник для начальной школы, второй год обучения. В 2 ч: Ч. 1. — Обнинск: Духовное возрождение, 2017. — 84 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Учебник для начальной школы, второй год обучения. В 2 ч: Ч. 2. — Обнинск: Духовное возрождение, 2017. — 80 с.
- Сухин И. Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. — Обнинск: Духовное возрождение, 2017. — 104 с.

Программа. Первый год обучения.

№ занятия	Тема	Содержание
1-2	Шахматная доска	Значение первого занятия шахмат. Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Удивительные приключения шахматной доски» или показ одноименной презентации. Знакомство с шахматной доской. Шахматная доска. Демонстрационная шахматная доска. Диаграмма. 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 «Котятыхвастунишки» или показ одноименной презентации. Работа с презентацией «Шахматные загадки И.Г. Сухина к первому занятию. Загадки-шутки. Литературно-шахматная викторина. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
3-4	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 игра». Вопросы по теме занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
5-6	Шахматная доска	Диагональ. Показ шаблонов диагоналей. Белая диагональ. Черная диагональ. Большая белая диагональ. Большая черная диагональ. Короткие диагонали. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагоналях.

		<p>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» и «Лена, Оля, Баба Яга и шахматы». Дидактические игры «Поиграем — угадаем», «Диагональ», «Горизонтально-вертикально-диагональная игра». Вопросы по теме занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».</p>
7-10	Шахматные фигуры	<p>Белые. Черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Работа с презентациями-сказками И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране», «Как появились шахматные фигуры», «Оля, Добрыня и шахматы». Дидактические игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Запретная фигура», «Поиграем — угадаем», «Что общего?», «Большая и маленькая». Вопросы по теме занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Кроссворд «От пешки до короля». Дидактическое задание «Зачеркивание».</p>
11-14	Начальная расстановка фигур	<p>Шахматная партия. Расстановка фигур перед шахматной партией. Начальное положение (начальная позиция). Правило: ферзь любит свой цвет. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Работа с презентациями И.Г. Сухина «Рифмовка о начальном положении» и «Книга шахматной мудрости». Рифмовка И.Г. Сухина «Я смотрю на первый ряд...». Дидактические игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Вопросы по теме занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному</p>
15-16	Ладья	<p>Место ладьи в начальном положении. Ладья — тяжелая фигура. Ход. Невозможный ход в шахматах — ход, не разрешенный правилами шахматной игры. Ход ладьи. Использование шаблона горизонтали и вертикали. Особенности использования цветных магнитов на демонстрационной доске. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, на которые ладья может пойти за один ход. Взятие. Термины взятия: побить (взять, бить, брать, но не «рубить»). Термин «стоять под боем» (под</p>

		ударом). Выигрыш фигуры. Красными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, контролируемые (атакованные) ладьей противника. Размен. Дидактические задания «На одно поле», «Через поле», «Большой прыжок», «Поворот», «По всем углам», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Вопросы по теме занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка-рифмовка И.Г. Сухина «Вперед и назад ходит браво».
17-18	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 занятию Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
19-20	Слон	Место слона в начальном положении. Слон — легкая фигура. Ход слона, взятие. Использование шаблонов диагоналей. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, на которые слон может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доске помечаются 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 занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка-рифмовка И.Г. Сухина «Черным клеточкам верны».
21	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-сказкой И.Г. Сухина «Охотник и заяц». Работа с презентацией «Шахматные загадки И.Г. Сухина к девятому занятию. Дидактическое задание «Помоги рассеянному

		художнику».
22-23	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, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
24-25	Ферзь	Место ферзя в начальном положении. Ферзь — тяжелая фигура. Ход ферзя, взятие. Использование шаблонов горизонтали, вертикали и диагоналей. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, на которые ферзь может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, контролируемые (атакованные) ферзем противника. Дидактические задания «На одно поле», «Через поле», «Большой прыжок», «Поворот», «По всем углам», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Работа с презентацией «Шахматные загадки И.Г. Сухина к девятому занятию. Вопросы по теме занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка-рифмовка И.Г. Сухина «В начале партии нельзя».
26	Ферзь	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
27-28	Ферзь против ладьи и 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».

29-30	Конь	Место коня в начальном положении. Конь — легкая фигура. Ход коня, взятие. Использование шаблонов «Ход коня». Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, на которые конь может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, контролируемые (атакованные) конем противника. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Конь и Снеговик». Работа с презентацией «Шахматные загадки И.Г. Сухина к четырнадцатому занятию. Вопросы по теме занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка-рифмовка И.Г. Сухина «Он на одной стоит ноге».
31	Конь	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
32-33	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».
34	Пешка	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Разные векторы хода пешки и взятия пешкой. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, на которые пешка может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, контролируемые (атакованные) пешкой противника. Пешки назад не ходят. Взятие на проходе и его особенности. Превращение пешки. Дидактические задания «Один в поле воин», «Лабиринт». Работа с презентацией «Шахматные загадки И.Г. Сухина к семнадцатому

		занятию. Вопросы по теме занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка-рифмовка И.Г. Сухина «Ни к чему, ребята, спешка».
35	Пешка	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
36-38	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
39-40	Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля, в отличие от других фигур, нельзя оставлять под ударом и ставить под бой. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, на которые король может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доске помечаются поля, на которые король по правилам не имеет права пойти. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля». Работа с презентацией «Шахматные загадки» И.Г. Сухина к двадцатому занятию. Вопросы по теме занятия. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка-рифмовка И.Г. Сухина «Играет непростую роль».
41-42	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 ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Первое взятие». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
43-44	Шах	Шах — нападение на неприятельского короля. Дидактическое задание «Кратчайший путь» как

		<p>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”».</p>
45	Шах	<p>Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Открытый шах с выигрышем фигуры», «Дай двойной шах», «Двойной шах с выигрышем фигуры», «Лучший шах». Дидактическая игра «Первый шах». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».</p>
46	Мат	<p>Цель шахматной игры. «Доматовый» период обучения как модель тех или иных реальных ситуаций, которые могут 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”».</p>
47	Мат	<p>Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».</p>
48	Мат	<p>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».</p>
49	Ничья, пат	<p>Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».</p>
50	Рокировка	<p>Рокировка. Короткая рокировка. Длинная рокировка. Пять правил совершения рокировки. Дидактическое задание «Рокировка», «Мат в один</p>

		ход», «Выиграй фигуру». Работа с презентацией «Шахматные загадки И.Г. Сухина к двадцать восьмому занятию. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка-рифмовка И.Г. Сухина «Нужно проявить сноровку».
51-53	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Правила поведения за шахматной доской («Правила честной игры»). Дидактическая игра «Два хода». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
54-57	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».
58-60	Шахматная партия	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Примеры «детского мата» и «мата Легалья». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
61-62	Повторение программного материала	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, названия шахматных фигур, ходы шахматных фигур, белопольные и чернопольные слоны, взятие, взятие на проходе, правила превращения пешки, качество, легкие и тяжелые фигуры.
63-64	Повторение программного материала	Шах, открытый шах, двойной шах, вечный шах, мат, ничья, пат, короткая и длинная рокировка и ее правила, шахматная партия, короткие партии.

Программа. Второй год обучения.

№ занятия	Тема	Содержание
1-2	Повторение программного материала	Белые и черные поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр. Шахматные фигуры. Дидактическое задание «Куда спрятались шахматные фигуры». Ходы шахматных фигур. Взятие. Шах, мат, пат. Начальное положение. Работа с презентациями-сказками И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране», «Как появились шахматные фигуры», «Страна Грез». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Составь из карточек», «От шаха до мата», «Латинский квадрат».
3-4	Повторение программного материала	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические задания «Три фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятию 1-2». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Поспешишь — людей насмешишь», «Все фигуры на одной вертикали», «Все фигуры на одной диагонали», «Все фигуры на одной горизонтали».
5	Краткая история шахмат	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Работа с презентацией-сказкой И.Г. Сухина «Книга шахматной мудрости». Чемпионы мира по шахматам. Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятию 3. Краткая история шахмат. «Легенда о радже и мудреце».
6-7	Шахматная нотация	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Рифмовка И.Г. Сухина о шахматной нотации «Мы сидели на крыльце...». Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель».
8-9	Шахматная нотация	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Работа с

		презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятиям 4-5. Шахматная нотация».
10-12	Ценность шахматных фигур	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Шахматные приемы, которые помогают добиться материального перевеса. «Ограничение подвижности», «На-падение», «Шах», «Открытый шах», «Связка», «Уничтожение защиты». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 6. Ценность шахматных фигур. Выигрыш ферзя». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Шахматно-математические задачи И.Г. Сухина».
13-14	Ценность шахматных фигур	Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Шахматные приемы, которые помогают добиться материального перевеса. «Ограничение подвижности», «Нападение», «Взятие», «Шах», «Двойной удар», «Пре-вращение пешки», «Открытый шах», «Связка», «Цугцванг». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 7. Ценность шахматных фигур. Выигрыш ладьи». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Шахматно-математические задачи И.Г. Сухина», «Обе армии равны».
15-16	Ценность шахматных фигур	Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Шахматные приемы, которые помогают добиться материального перевеса. «Ограничение подвижности», «Нападение», «Шах», «Двойной удар», «Связка», «Цугцванг», «Размен». Способы защиты. Дидактическое задание «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятию 8. Ценность шахматных фигур. Способы защиты. Уничтожение атакующей фигуры». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Шахматно-математические задачи И.Г. Сухина», «Обе армии равны», «Уничтожение атакующей фигуры», «Уход из-под боя».

17-18	Ценность шахматных фигур	Защита. Способы защиты. Дидактическое задание «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятию 9. Ценность шахматных фигур. Способы защиты. Защита атакующей фигуры другой своей фигурой». Дидактические задания «Защита атакующей фигуры другой своей фигурой», «Перекрытие», «Контратака», «Шахматно-математические задачи И.Г. Сухина».
19-21	Постановка мата одинокому королю	Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятию 10. Постановка мата одинокому королю. Две ладьи против короля». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
22-23	Постановка мата одинокому королю	Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятию 11. Постановка мата одинокому королю. Ферзь и ладья против короля».
24-25	Постановка мата одинокому королю	Ферзь и король против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятию 12. Постановка мата одинокому королю. Ферзь и король против короля».
26-27	Постановка мата одинокому королю	Ладья и король против короля. Опозиция. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятию 13. Постановка мата одинокому королю. Ладья и король против короля».
28-29	Достижение мата без потери материала	Понятие об эндшпиле. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Работа с

		презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к занятию 14. Достижение мата без жертвы материала в эндшпиле». Дидактические задания «Создание неотразимой угрозы», «Цугцванг», «Защита от мата», «Угроза и защита».
30-32	Достижение мата без потери материала	Понятие о миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические задания «Защитись от мата», «Помоги рассеянному художнику», «Шах и мат», «Создание неотразимой угрозы», «Защита от мата», «Угроза и защита».
33-35	Достижение мата без потери материала	Понятие о дебюте. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические задания «Защитись от мата», «Помоги рассеянному художнику», «Шах и мат», «Создание неотразимой угрозы», «Защита от мата», «Угроза и защита».
36-37	Шахматная комбинация	Шахматная комбинация. Жертва в шахматах. Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема завлечения. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат».
38-39	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема отвлечения. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат». Работа с презентацией И.Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 18. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Гарри Поттер играет в шахматы».
40-41	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат».
42	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат».
43-44	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства (освобождение поля, горизонтالي, вертикали, диагонали). Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику»,

		«Латинский квадрат».
45-46	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема батареи. Тема связки. Тема пассивной жертвы. Тема перекрытия. Сочетание тематических приемов. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат».
47-48	Шахматная комбинация	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические задания «Выигрыш материала», «Помоги рассеянному художнику».
49	Шахматная комбинация	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические задания «Выигрыш материала», «Помоги рассеянному художнику».
50-51	Шахматная комбинация	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства (освобождение поля, горизонтали, вертикали, диагонали). Тема перекрытия. Дидактические задания «Выигрыш материала», «Помоги рассеянному художнику».
52-53	Шахматная комбинация	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Помоги рассеянному художнику», «Судоку».
54-55	Шахматная комбинация	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические задания «Выигрыш материала», «Помоги рассеянному художнику».
56-57	Шахматная комбинация	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на пат. Дидактические задания «Сделай ничью», «Помоги рассеянному художнику», «Пат», «Судоку».
58	Шахматная комбинация	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические задания «Сделай ничью», «Помоги рассеянному художнику», «Вечный шах».
59	Шахматная комбинация	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические задания «Проведи комбинацию», «Помоги рассеянному художнику».
60	Шахматная комбинация	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические задания «Проведи комбинацию», «Помоги рассеянному художнику».
61	Повторение программного материала	Сравнительная ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Постановка мата одинокому королю.

		Достижение мата без жертвы материала.
62	Повторение материала	Шахматные комбинации. Матовые комбинации. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.
63-64	Повторение материала	Шахматные комбинации. Комбинации для достижения ничьей. Типичные комбинации в дебюте.