

МКОУ Калининская начальная школа.

**Утверждаю:
Директор школы**

И.В.Павлова.

Календарный учебный график кружка «Шахматы»

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество Учебных часов	Режим занятий
1 год	1.09.2021	30.05.2022	34	34	1 раза в неделю

Оформление календарного учебного графика

№	Дата	Название темы	Дидактические материалы	Игры и задания	Кол-во часов	Форма занятия	Фактическая дата
1	3.09	«Шахматная доска» 1. Шахматная доска 2	. Шахматная доска, белые и черные поля,	"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из	3	1 теор. 2 практ.	

	10.09 17.09	2. Шахматная доска 2 3. Шахматная доска 2	горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	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	24.09 1.10 8.10 15.10 22.10 29.10 12.11 19.11 26.11 3.12 10.12 17.12	«Шахматные фигуры» 4. Шахматные фигуры 2 5. Начальное положение 2 6. Ладья 2 7. ПЗ Ладья 2 8. Слон 2 9. ПЗ Слон 2 10. Ладья против слона 2 11. Ферзь 2 12. ПЗ Ферзь 2 13. Ферзь против ладьи и слона 2 14. Конь 2 15. ПЗ Конь 2	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	"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	17	7 теории 10 практики	

	24.12	16 . Конь против ферзи, ладьи, слона 2		<p>учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".</p> <p>"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> <p>"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p> <p>"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону.</p> <p>Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>			
	14.01	17. Пешка 2					
	21.01	18 ПЗ Пешка 2					
	28.01	19. Пешка против ферзи, ладьи, коня, слона 2					
	4.02	20. Король 2					

3	<p>11.02 21. Король против других фигур 2</p> <p>18.02 22. Шах 2</p> <p>25.02 23. ПЗ Шах 2</p> <p>3.03 24. Мат 2</p> <p>10.03 25. ПЗ мат 2</p> <p>17.03 26. Мат в один ход 2</p> <p>24.03 27. Ничья, пат 2</p> <p>7.03 28. Рокировка 2</p>	<p>«Ходы и взятие фигур»</p> <p>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.</p> <p>Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и</p>	<p>"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p> <p>"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.</p> <p>"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</p>	8	3 теории 5 практики	
---	---	--	--	---	------------------------	--

		<p>разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.</p>	<p>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.</p>			
--	--	---	---	--	--	--

				<p>"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.</p> <p>"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>"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.</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</p> <p>"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p> <p>"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>они проиграли одну из своих фигур.</p> <p>"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p> <p>Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.			
4	14.04 21.04 28.04 5.05 12.05	«Цель шахматной партии» 29. Шахматная партия 2 30. Шахматная партия 2 31. ПЗ шахматная партия 2 32. Повторение пройденного 2 Итоговый турнир 2 33.	. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	"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	5	2 теории 3 практики	

				<p>ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p> <p>"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>			
5	19.05	34. «Игра всеми фигурами из начального положения»	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	"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.	1	1 практики	
		ИТОГО			34	13 теории	
						21 практики	

--	--	--	--	--	--	--	--