

РАССМОТРЕНО

на педагогическом совете
МБОУ «Гореловская ООШ»

№ 1 от 18 августа 2023 года

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

Справка от 18 августа 2023 года

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора МБОУ
«Гореловская ООШ»

№ 28 от 18 августа 2023 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
«ШАХМАТНАЯ СКАЗКА»**

Составил: Григорьева И.Г.,
учитель технологии

ГОРЕЛОВКА

2023

СОДЕРЖАНИЕ

1.Пояснительная записка	3стр.
2.Цели программы	4стр.
3.Задачи программы	4стр.
4. Формы и методы реализации программы	5стр.
5 .Основные методы обучения	5 стр.
6. Показателями эффективного функционирования шахматного кружка	6 стр.
7. Учебный план	6стр.
8.Содержание курса	7стр.
9.Календарно -тематическое планирование	9стр.
10.Личностные и предметные результаты освоения программы	14стр.
11.Учебно – методическая литература для	16стр.

И только мудрость шахмат даст ответ
Твоей душе на множество вопросов,
Ведь «игрока» среди шахматистов нет,
А есть боец, художник и философ.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности (интеллектуальное направление) «Шахматная азбука» составлена на основе программы шахматного образования в школе под редакцией И.Г. Сухина и адаптирована к условиям муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Гореловская основная общеобразовательная школа». Программа рассчитана на весь учебный год (34 часов): 1 часа в неделю. Учебно-тематический материал программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков, написан специально для начальной школы и рассматривается как система постепенно усложняющихся занимательных заданий и дидактических игр, позволяющих сформировать у детей внутренний план действий — способность действовать в уме. Программа шахматного кружка носит образовательно-развивающий характер, направлена на раскрытие индивидуальных психологических особенностей учащихся; имеет физкультурно-спортивную направленность. Кружок включает учащихся разного возраста, разного уровня знаний, умений и навыков шахматной игры. Поэтому при разработке программы учитывались не только нормы программы, ее реализация, но и этот аспект. При проведении занятий большое внимание уделяется развитию личностных качеств учащихся, таких как логическое мышление, выдержка, дисциплина, терпение, хладнокровие, находчивость, сосредоточенность, благородство. Новизна данной рабочей программы определена федеральным государственным стандартом начального общего образования. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, воспитывает целеустремлённость, терпение и характер. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. В.А.Сухомлинский писал: "Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели". Шахматы необходимы и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам они помогут отточить их логический аппарат, а у мечтателей они позволят создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения шахматам много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с различными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Особенностью программы является ее индивидуальный подход к обучению ребенка. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого воспитанника, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности ребёнка, подростка с включением сюда природных, физических и психических свойств личности. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение, при изучении шахматного курса, имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций

Цели программы:

- Создать условия для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

Образовательные

- Научить школьника самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности;
- Обучить правилам игры в шахматы.
- Познакомить с шахматной доской, шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом, с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
- Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса, умение проводить элементарные комбинации, решать элементарные задачи на мат в один ход, рокировать, объявлять шах, ставить мат.

Развивающие

- Создать условия для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных)
- Сформировать универсальные способы мысленной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции)
- Развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление, восприятие, внимание, воображение, память, начальные формы волевого управления
- Развивать навыки групповой работы; способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;

Воспитательные

- Воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени
- Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.
- Заложить идеи развития у подростков собственной активности, целеполагания, личной ответственности
-

Формы и методы реализации программы:

- Уроки;
- групповые занятия;
- индивидуальные занятия;
- игровая деятельность;
- конкурсы решения;
- турнирная практика;
- разбор партий;
- работа с компьютером.

Средства реализации программы:

- учебно-тематические планы;
- методические указания и методическое обеспечение программы;
- сборники задач;
- шахматная литература.

Основные методы обучения

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике. На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля. При изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый, когда большую часть работы ребенок проделявает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Показателями эффективного функционирования шахматного кружка:

- взаимосвязь спортивного, нравственного коммуникативного и адаптированного направлений образовательной деятельности;
- единый образовательный процесс, построенный на принципах преемственности, доступности, увлекательности, результативности;
- осуществление единства обучения, воспитания и развития детей на основе индивидуализации образовательного процесса;
- обеспечение базовых знаний, умений и навыков, развитие способности шахматной игры;
- определенные достижения обучаемых и возможности прогнозирования их личностного роста

Занятия включают организационную теоретическую и практическую части. Организационная часть обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов, пособий и иллюстраций. Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализа сыгранных ребятами партий, разбора партий известных шахматистов; учащиеся готовят доклады по истории шахмат. Практические занятия также разнообразны по своей форме – это сказки, игры сеансы одновременной игры с руководителем, конкурсы по решению задач, этюдов, игровые занятия, турниры.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН КУРСА ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ТЕМЫ:

- «Шахматная доска»;
- «Шахматные фигуры»;
- «Начальная расстановка фигур»
- «Ходы и взятие фигур»;
- «Цель шахматной партии»;
- «Игра всеми фигурами из начального положения».

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

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) **«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.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд. Дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее. Вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет» **«Угадай».** Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана. **«Что общего?»** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом формой.)

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур *Дидактические игры и задания «Мешочек».* Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию **«Да и нет».** Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении **«Мяч».** Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР(основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. *Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение»* — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника **«Один в поле воин».** Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми). **«Лабиринт».** Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их. **«Перехитри часовых».** Белая

фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур .«**Сними часовых**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур .«**Кратчайший путь**». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски .«**Захват контрольного поля**». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника .«**Защита контрольного поля**». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя .«**Атака неприятельской фигуры**». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем .«**Двойной удар**». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры .«**Взятие**». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру .«**Защита**». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем .«**Выиграй фигуру**». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур. «**Ограничение подвижности**». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5.ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙПАРТИИ Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила

Дидактические игры и задания «**Шах или не шах**». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет .«**Дай шах**». Требуется объявить шах неприятельскому королю .«**Пять шахов**». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю .«**Защита от шаха**». Белый король должен защититься от шаха .«**Мат или не мат**». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю .«**Первый шах**». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах .«**Рокировка**». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6.ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию

Дидактические игры и задания «**Два хода**». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Календарно -тематическое планирование

№	Тема	Кол-во часов	Дата		Содержание	Дидактические игры и задания	
			План	Факт			
1.	Шахматная доска	1ч	6.09		Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Расположение доски между партнёрами. Диагонали, центр.	<p>«Горизонталь» Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками.</p> <p>«Вертикаль». Тоже самое, но заполняется одна из вертикалей линий шахматной доски.</p> <p>«Диагональ». Тоже самое, но заполняется одна из диагоналей линий шахматной доски.</p>	«Динозавры учат шахматам», «Шахматы в сказках» «Шахматная школа»
2.	Шахматные фигуры	2ч	13.09 20.09		Белые и чёрные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	<p>«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p> <p>«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p> <p>«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».</p> <p>«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по</p>	«Шахматы в сказках» Презентация «Шахматные фигуры»

						<p>очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> <p>«Что общего». Педагог берёт две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга, чем отличаются. (Цветом, формой) «Большая и маленькая». Педагог ставит на столе 6 разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят её в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>	
3.	Начальная расстановка фигур.	3ч	27.09 4.10 11.10		<p>Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило «Ферзь любит свой цвет». Связь между вертикалями, горизонталями, диагоналями и начальным положением фигур.</p>	<p>«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.</p> <p>«Да и нет». Педагог берёт две шахматные фигуры 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>«Динозавры учат шахматам», «Шахматная школа» Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с. 38 №17-22; с. 52 №29-32 с.65 №23-26 с.78 №20-22 с.с.93 №31-32 с. 106 № 15-18)</p>
4.	Ходы и взятие фигур	3ч	18.10 25.10 8.11		<p>Ферзь против ладьи и слона</p>	<p>«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля находящихся под ударом чёрных фигур.</p>	<p>Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с.66 №26-31);</p>

						<p>«Сними часовых». Белая фигура должна побить все чёрные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом чёрных фигур. «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на чёрную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищённую фигуру.</p> <p>«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.</p> <p>«Выиграй фигуру» Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе чёрных они проиграли одну из своих фигур.</p> <p>«ограничение подвижности» Это разновидность «игры на уничтожение», но с заминированными полями. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.</p>	
5.	Ходы и взятие фигур	2ч	15.11 22.11		Конь против ферзя, ладьи, слона	<p>«Защита» .Здесь нужно одной белой фигурой. Защитить другую, стоящую под боем. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Двойной удар», «Защита» «Выиграй фигуру»</p>	Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с.79 №23-26)

6.	Ходы и взятие фигур	2ч	29.11 6.12		Пешка против ферзя, ладьи, коня.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита»	Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с.94 №34-36)
7.	Ходы и взятие фигур	2ч	13.12 20.12		Король против других фигур.	«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведётся не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определённое поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Двойной удар», «Захват контрольного поля»	Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с.108 №19-21)
8	Ходы и взятие фигур	2ч	27.12 10.01		Ферзь, ладья, слон, конь, пешка, король	«Игра на уничтожение». Важнейшая игра курса. У ребёнка 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 побьёт 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 и не могут двигаться)	Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с.81 №27-31, с.96 №37-38, с.109 №22-26)

9	Ходы и взятие фигур	2ч	17.01 24.01		Рокировка.	« Рокировка ». Ученики должны определить. Можно ли рокировать в тех или иных случаях. Длинная и короткая рокировка	«Динозавры учат шахматам», «Шахматная школа» «Шахматы в сказках» (домики короля) Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с.112 №28, с. 122 №5)
10	Цель шахматной партии	2ч	31.01 7.02		Шах, мат, ничья (пат)	« Шах или не шах ». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить : стоит ли король под шахом или нет. « Дай шах ». Требуется определить шах неприятельскому королю. «защита от шаха». Белый король должен защищаться от шаха. « Мат или не мат ». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить6 дан ли мат чёрному королю.	«Динозавры учат шахматам», «Шахматная школа» «Шахматы в сказках» Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с.122 №6-7, с.133 №11-12))
11	Цель шахматной партии	2ч	14.02 21.02		Шах	Открытый шах. Двойной шах. « Первый шах ». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.	Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с.122 №8-10
12	Цель шахматной партии	2ч	28.02 7.03		Мат	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Сложные примеры с большим количеством шахматных фигур	Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране» (с.134 №13-17)
12	Цель шахматной	2ч	14.03 28.03		Ничья. Пат	Варианты ничьей. Отличие мата от пата. Примеры на пат	Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной

	партии						стране» (с.122 №6,7)
10.	Шахматная партия.	2ч	4.04 11.04		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывание дебюта.	<u>«Два хода».</u> Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами. Игра всеми фигурами из начального положения.	«Шахматная школа» «Шахматы в сказках»
11.	Шахматная партия.	2ч	18.04 25.04		Демонстрация коротких партий	Игра всеми фигурами из начального положения.	
12.	Шахматная партия.	2ч	2.05 16.05		Игра всеми фигурами из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения.	
13	Повторение	1ч	23.05			Игровая практика	
14	Всего	34 ч					

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы в обучающиеся получают возможность формирования:

Личностных результатов:

Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, - знать правила хода и взятия каждой фигурой;
 - различать диагональ, вертикаль, горизонталь; -сравнивать между собой предметы, явления; -обобщать, делать несложные выводы;
 - уметь проводить элементарные комбинации;
 - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; - уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий; -выявлять закономерности и проводить аналогии.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Динамика развития обучающихся фиксируется учителем: внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки
внешняя система оценки на основе результативности участия в турнирах, викторинах; беседы с родителями.

УЧЕБНО – МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994.
2. Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
3. Книжка – раскраска «Шахматные герои».
4. И.Г. Сухин «Шахматы первый год или Учусь и Учю». Обнинск: «Духовное возрождение», 1999
5. DVD – диск «Шахматы в сказках» ЗАО «ИнформСистемы»
6. DVD – диск «Шахматная школа» ЗАО «ИнформСистемы»
7. DVD – диск «Шахматная школа» ЗАО «ИнформСистемы»
8. <http://chess.cs.msu.su> (Интернет – ресурс.)