

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования и науки Курганской области

МОУО «Отдел образования Администрации Куртамышского муниципального

округа Курганской области»

МКОУ "Нижневская СОШ"

РАССМОТРЕНО

Педсовет №1 от "30" августа 2023 г

УТВЕРЖДЕНО

Директор МКОУ
"Нижневская СОШ"
Тюлюбаева О.М.



Приказ №152 от "30" августа
2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Шахматы»

НА 2023-2024 УЧЕБНЫЙ ГОД

(общеинтеллектуальное направление)

1-4 классы

Срок реализации: 4 года

Авторы-составители: Постовалова Е.В., Ельцина Н.Н.,
Пономарева Н.В., Первалова Л.Л.,
учителя начальных классов

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности для 1 - 4 классов «Шахматы» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, требования к основной образовательной программе начального общего образования.

«Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление игровой деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования на основе Программы «Шахматы», автор И.Г. Сухин.

Программа курса внеурочной деятельности для 1 года обучения составлена на основе требований ФГОС начального общего образования, а также ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

В программе нашли свое отражение направления Концепции преподавания учебного предмета «Физическая культура» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы и программы развития вида спорта «шахматы» в Российской Федерации.

В основе программы лежат представления об уникальности личности каждого обучающегося, индивидуальных возможностях каждого обучающегося и ученического сообщества в целом, профессиональных качествах учителей и управленческих команд системы образования, создающих условия для максимально полного обеспечения образовательных возможностей обучающихся в рамках единого образовательного пространства Российской Федерации.

В рамках школьного образования активное освоение детьми шахмат благотворно скажется на их психическом, умственном и эмоциональном развитии, будет способствовать формированию нравственных качеств, изобретательности и самостоятельности, умения ориентироваться на плоскости, сравнивать и обобщать. Дух здорового соперничества, присутствие игрового компонента, возможность личностной самореализации без агрессии, компактность, экономичность, – всё это выгодно выделяет шахматы из большого ряда иных видов спорта. Постоянный поиск оптимального решения с учётом угроз соперника, расчёт вариантов в уме (без передвижения их на доске) создают в шахматной партии почти идеальные условия для формирования конвергентного, дивергентного и абстрактного видов мышления, а также способствуют появлению устойчивых навыков в принятии оптимальных самостоятельных решений в любой жизненной ситуации.

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

Курс внеурочной деятельности «Шахматы в школе» изменяет характер и содержание труда учащихся, требуя приложений всей совокупности человеческих сил и способностей: интеллектуальных, духовно-нравственных и эмоциональных. Основное содержание учебного курса составляют средства, максимально удовлетворяющие требованиям ФГОС начального общего образования.

«Шахматы» – курс, который может быть использован в общеобразовательной школе для изучения шахматной теории и практики и включён в план внеурочной деятельности.

В современной школе большое значение имеет развивающая функция обучения, ориентированная на развитие мышления школьников, требующая не только усвоения готовых знаний, но и, самое главное, их понимания, осознания и применения в различных метапредметных областях. Современное образование – переход от гносеологической парадигмы к личностно ориентированному, развивающему образованию, что требует изменения способов получения знаний. Согласно положениям ФГОС НОО, форма проведения современного занятия не монолог учителя, а его конструктивный диалог с учениками, в процессе которого должен осуществляться совместный поиск решения поставленной учебной задачи. В связи с этим весь курс по шахматам диалогичен. Сквозные персонажи Саша и Катя, присутствующие в учебнике и рабочей тетради, способствуют диалогизации образовательного процесса. Герои задают учащимся наводящие вопросы, побуждают их к рассуждениям и рефлексии.

Главная задача педагога по шахматам – помочь ребёнку осознать, откуда и как рождаются вопросы (к диаграмме, тексту, партии); увидеть их логику. Было бы неверным со стороны учителя занимать по отношению к учащимся авторитарную позицию человека, знающего верные ответы на все вопросы и умеющего найти правильные решения шахматных задач. Весьма желательным является умение педагога быть на равных с учениками, стремиться поддержать ребёнка, показать, что его мнение услышано и понято, а мысли ценны.

Занятие по программе состоит из нескольких частей: вводно-подготовительной части (подготовка к уроку), основной части (постановка учебной задачи и поиск её решения через диалог учителя с обучающимися, коллективная работа на демонстрационной доске и с учебником, работа с шахматным словарём и материалом из рубрики «Интересные факты», самостоятельная работа и самопроверка) и заключительной части (подведение итогов).

Сохраняя все основные плюсы классической шахматной игры, учебный курс обладает рядом существенных преимуществ, важных для общеобразовательных организаций:

- компактность оборудования: шахматный инвентарь, необходимый для обучения и турниров, лёгок, мобилен и удобен при транспортировке и в использовании (шахматные доски легко и быстро раскладываются на переменах между уроками в школьных рекреациях и коридорах и так же легко убираются);
- возможность участия в игре (соревнованиях) обучающихся различного возраста, уровня подготовленности и личностных особенностей; Пвысокая степень травмо-безопасности.

В тематическом планировании программы отражены темы основных её разделов и даны характеристики видов деятельности обучающихся. Эти характеристики ориентируют учителя на порядок освоения знаний в области данного вида спорта.

Место курса «Шахматы в школе» в учебном плане внеурочной деятельности.

Программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» рассчитана на 32 часа и предполагает проведение 1 занятия в неделю (за одну четверть). Срок реализации 4 года (1-4 класс):

- 1 класс – 8 часов.
- 2 класс – 8 часов.
- 3 класс – 8 часов.
- 4 класс – 8 часов.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

Программа обеспечивает достижение следующих личностных, метапредметных результатов.

В сфере познавательных УУД учащиеся научатся:

Предметные результаты освоения программы курса.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умение и опыт обучающихся. В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по Программе обучающиеся начальной школы (1-4 классы) должны приобрести:

- знания в области терминологии шахматной игры;
- навык организации досуга с использованием шахматной игры.
- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

В сфере регулятивных УУД учащиеся научатся:

- Владение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Владение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

В сфере коммуникативных УУД учащиеся научатся:

- работать в паре и в коллективе;
- эффективно распределять обязанности;
- выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);
- доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- адекватно использовать речевые средства;
- отстаивать при необходимости свою точку зрения;
- слушать и понимать речь других;
- учиться давать оценку и самооценку своей деятельности и других;
- формировать мотивацию к работе на результат;
- учиться конструктивно разрешать конфликт посредством сотрудничества или компромисса;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

В сфере личностных УУД учащиеся научатся:

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1 класс

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

«**Горизонталь**». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«**Вертикаль**». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. «**Диагональ**». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«**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.)

«**Большая и маленькая**». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

«**Мешочек**». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«**Да и нет**». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Мяч**». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

(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 ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

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

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

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

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

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

К концу учебного года дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Второй год обучения

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована в третьих классах, если программа первого года обучения была пройдена во II классе.

Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

Тематика курса

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 школьники 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?**» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, 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 учащих.

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 учителя и ученика 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. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

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, патовые комбинации и ДР).

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 комбинацию и добиться материального перевеса.

К концу учебного года дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; Пценность

шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; Проводить элементарные комбинации.

Третий год обучения

Программа — Шахматы, третий год предназначена для III класса начальной школы. Однако она может быть реализована и во II классе, если программа первого и второго года обучения была пройдена в I классе.

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против —повторюшки-хрюшки. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание —пешкоедов. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход. **“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.** Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

—Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

К концу учебного года дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;

- что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

Четвертый год обучения

Программа — Шахматы, третий год предназначена для 4 класса начальной школы.

Материал четвертого года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, — рентгена, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

3. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило — квадрата. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. — Мат в 3 хода. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. — Выигрыш фигуры. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

— Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

К концу учебного года дети должны знать: Принципы игры в дебюте;

- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; Точно разыгрывать простейшие окончания.

ОЦЕНКА ДОСТИЖЕНИЯ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Обучение ведется на безотметочной основе.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий;
- поведение детей на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты;
- результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с ними самостоятельно;
- косвенным показателем эффективности занятий может быть повышение качества успеваемости по математике, русскому языку, окружающему миру, литературному чтению и др.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1 класс (8 часов)

| № занятия | Наименование раздела и темы занятия | Количество часов | Содержание занятия | Форма организации деятельности учащихся на занятии по внеурочной деятельности | Виды деятельности учащихся на занятии по внеурочной деятельности |
|-----------|--|------------------|---|---|--|
| 1. | Шахматная доска. Знакомство с шахматной доской. Шахматная доска | | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | Традиционное занятие. | Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». |
| 2. | Шахматные фигуры. Знакомство с шахматными фигурами. | | (Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», | Комбинированное занятие. | Демонстрация коротких партий. Дидактические игры. Игровая практика. |
| 3. | Начальная расстановка фигур. Начальное положение | | белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, | Комбинированное занятие. | Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Игровая практика. |
| 4. | Ходы и взятие фигур. Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | | | Комбинированное занятие. | Игровая практика. |
| 5. | Король против других фигур. | | | Комбинированное занятие. | Игровая практика. |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--------------------------|-------------------|
| | | | превращение пешки. | | |
| 6. | Цель шахматной партии. Ставим мат. Ничья, пат. Рокировка. | | Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. | Комбинированное занятие. | Игровая практика. |
| 7. | Игра всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия. | | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. | Комбинированное занятие. | Игровая практика. |
| 8. | Повторение программного материала. | | | Практическое. | Игровая практика. |

Календарно-тематическое планирование (2 класс)

| № п/п | Тема занятия | Всего часов | В том числе | | Дата проведения | |
|-------|--|-------------|-------------|----------|-----------------|-------|
| | | | Теория | Практика | Планир. | Факт. |
| 1 | <u>Повторение изученного материала.</u> | 1 | 0,5 | 0,5 | | |
| 2. | <u>Краткая история шахмат.</u> | 1 | 0,5 | 0,5 | | |
| 3. | <u>Шахматная нотация.</u> | 1 | 0,5 | 0,5 | | |
| 4. | <u>Ценность шахматных фигур.</u> | 1 | 0,5 | 0,5 | | |
| 5. | <u>Техника матования одинокого короля.</u> | 1 | 0,5 | 0,5 | | |
| 6. | <u>Достижение мата безжертвы материала</u> | 1 | 0,5 | 0,5 | | |
| 7. | <u>Шахматная комбинация.</u> | 1 | 0,5 | 0,5 | | |
| 8. | <u>Повторение программного материала</u> | 1 | 0,5 | 0,5 | | |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

2 класс (8 часов)

| № урока | Тема занятия | Содержание | Виды деятельности |
|---------|---|--|--|
| | <u>1. Повторение изученного материала.</u> | Повторение программного материала, изученного за год обучения | Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). |
| 1. | Повторение изученного материала. | | |
| | <u>2. Краткая история шахмат.</u> | Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика. |
| 2 | Краткая история шахмат. | | |
| | <u>3. Шахматная нотация.</u> | Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая |
| 3 | Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. | | |
| | | | фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2». |
| | <u>4. Ценность шахматных фигур.</u> | Ценность фигур. Сравнительная сила | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. |

| | | | |
|---|---|---|--|
| 4 | Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. | Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика. |
| | <u>5. Техника матования одинокого короля.</u> | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья | Две ладьи против короля. Дидактические игры и |
| 5 | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. |
| 6 | <u>6. Достижение мата без жертвы материала</u> | Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпилеи эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика. |
| 7 | <u>7. Шахматная комбинация.</u> Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. | 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, патовые комбинации и др.). | Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. |

| | | | |
|---|---|---|--|
| 8 | <u>8.Повторение программного материала</u> | Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения | Дидактические игры и задания. Игровая практика. |
|---|---|---|--|

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

3 класс (8 часов)

| № занятия | Наименование раздела и темы занятия | Количество часов | Содержание занятия | Форма организации деятельности учащихся на занятии по внеурочной деятельности | Виды деятельности учащихся на занятии по внеурочной деятельности |
|-----------|--|------------------|---|---|--|
| 1. | <u>Повторение изученного материала.</u> Игровая практика | 1 | Повторение программног о материала, изученного за год обучения | Традиционное занятие. | Просмотр диафильмов —Приключени я в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат и —Книга шахматной мудрости. |
| 2. | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. | 1 | Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода | Игровая практика | Выявление причин поражения в них одной из сторон. |
| 3. | Решение задания —Мат в 1 ход | 1 | в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. | Игровая практика | Дидактическое задание —Мат в 1 ход (на втором либо третьем ходу партии) |
| 4. | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. | 1 | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. | Игровая практика | Дидактические задания —Поймай ладью!, —Поймай ферзя!. |
| 5. | Решение заданий —Поймай ладью!, —Поймай ферзя!. | 1 | | Игровая практика | Дидактические задания —Поставь детский мат!, —Защитись от мата |
| 6. | Игра —на мат с первых ходов партии. Детский мат. Защита. | 1 | | Игровая практика | |
| 7. | Решение заданий. | 1 | | Игровая практика | |

| | | | | | |
|----|--|---|--|---------------------|--|
| 8. | Повторение программного материала. Решение заданий | 1 | | Игровая практика | |
|----|--|---|--|---------------------|--|

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

4 класс (8 часов)

| № занятия | Наименование раздела и темы занятия | Количество часов | Содержание занятия | Форма организации деятельности учащихся на занятии по внеурочной деятельности | Виды деятельности учащихся на занятии по внеурочной деятельности |
|-----------|--|------------------|---|---|---|
| 1. | <u>Повторение изученного материала.</u> Игровая практика | | Повторение программного материала, изученного за год обучения | Традиционное занятие. | Просмотр диафильмов —Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат и —Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. |
| 2. | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛ Я. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. | | Игровая практика | Комбинированное занятие. | Дидактическое задание —Выигрыш материала |
| 3. | Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания —Выигрыш материала | | | Комбинированное занятие. | Дидактическое задание —Выигрыш материала Дидактические задания —Объяви мат в 3 хода, —Выигрыш материала. |
| 4. | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, | | | Комбинированное занятие. | Дидактические задания —Объяви мат в 3 хода, |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--------------------------|--|
| | ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. | | | | —Выигрыш материала. |
| 5. | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). | | | Комбинированное занятие. | Дидактические задания —Объяви мат в 3 хода, —Выигрыш материала. |
| 6. | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона(простые случаи)Ладья против коня (простые случаи) Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). | | Игровая практика. | Комбинированное занятие. | Дидактические задания —Мат в 2 хода, —Мат в 3 хода, —Выигрыш фигуры |
| 7. | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило —квадрата Пешка против короля. Король помогает своей пешке. Оппозиция Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. | | Повторение программного материала. Решение заданий | Комбинированное занятие. | Дидактические задания —Мат в 2 хода, —Мат в 3 хода, —Проведи пешку в ферзи, —Выигрыш или ничья?, —Куда отступить королем?. Дидактическое задание —Квадрат |
| 8. | Повторение программного материала. | | | Практическое. | Игровая практика. |