

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство общего и профессионального образования Ростовской области
Районный отдел образования администрации Пролетарского района
МБОУ Дальненская СОШ

УТВЕРЖДЕНО
Директором МБОУ Дальненская СОШ
Фаустова Е.Н.
Приказ № 43
от «30» августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Шахматы»

Направление программы: общеинтеллектуальное
для 2, 4 класса начального общего образования
на 2022-2023 учебный год

Составитель: Жучко Надежда Михайловна
Учитель начальных классов

х. Дальний 2022

Раздел I. «Пояснительная записка»

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» для 2,4 классов разработана на основе следующих **нормативно-правовых и инструктивно-методических** документов:

1. Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.
2. Приказа Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 (в ред. приказа Минобрнауки России от 31.12.2015 №1577) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».
3. Приказа Министерства просвещения РФ от 8 мая 2019 г. № 233 «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 28 декабря 2018 г. №345»
4. Авторской программы "Программы курса "Шахматы – школе: авт. И.Г. Сухин Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2014 г., 40 с.)
5. ООП ООО МБОУ Дальненской СОШ.
6. Учебного плана МБОУ Дальненской СОШ на 2022-2023 учебный год.
7. Положения о рабочей программе учителя в МБОУ Дальненской СОШ.

Программа для младших школьников «Шахматы» реализует обще-интеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа курса « Шахматы» обще-интеллектуального направления, является компонентом плана внеурочной деятельности. В соответствии с учебным планом МБОУ Дальненской СОШ на 2022-2023 учебный год на реализацию курса отводится:

2 класс и 4 класс – 34 ч. в год (1 час в неделю)

В соответствии с календарным учебным графиком МБОУ Дальненской СОШ на 2022-2023 учебный год рабочая программа по внеурочной деятельности « Шахматы» во 2 и 4 классах рассчитана на 33 часа в год. Поэтому происходит уплотнение рабочего материала на 1 час за счет объединения уроков в разделе: «Повторение программного материала» из 3 часов на 2 часа.

Цели программы:

- способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи курса:

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

Раздел II. «Содержание курса внеурочной деятельности»

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. (1 ч)

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.

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (1 ч)

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.

Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. (1 ч)

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.

Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). (8 ч)

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.

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 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.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. (4 ч)

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.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. (3 ч)

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.

Раздел № 7. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. (1 ч)

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

Раздел №8. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. (1 ч)

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 учащихся

Раздел №9. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. (2 ч)

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.

Раздел №10. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. (2 ч)

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.

Раздел №11. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. (1 ч)

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.

Раздел №12. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. (8 ч.)

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 простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Раздел №13. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. (1 ч)

Повторение программного материала. Шахматный турнир.

Раздел III. «Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности»

Личностные результаты освоения программы курса.

- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Осознание необходимости учения.
- Положительное отношение к школе.
- Стремление к самоизменению – приобретению новых знаний и умений.
- Осознание своих возможностей в учении на основе сравнения «Я» и «хороший ученик».
- Способность адекватно судить о причинах своего успеха/неуспеха в учении, связывая успех с усилиями, трудолюбием, старанием.
- Формирование учебных мотивов.
- Самооценка на основе критериев успешной учебной деятельности.
- Формирование познавательных мотивов – интерес к новому.
- Интерес к способу решения и общему способу действия.

- Рефлексивность как адекватное осознанное представление о качествах хорошего ученика.
- Интерес к способу решения и общему способу действия.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Коммуникативные

- Ориентация на партнера по общению.
- Потребность в общении со взрослыми и сверстниками.
- Умение аргументировать свое предложение, убеждать и уступать.
- Потребность в общении со взрослыми и сверстниками.
- Эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества.
- Умение слушать собеседника.
- Взаимоконтроль и взаимопомощь по ходу выполнения задания.
- Понимание возможности различных позиций и точек зрения на какой-либо предмет или вопрос.
- Умение договариваться, находить общее решение.
- Умение с помощью вопросов получать необходимые сведения от партнера по деятельности.
- Умение задавать вопросы по картинке.

Регулятивные

- Планирование – составление плана и последовательности действий.
- Оценка -осознание качества и уровня усвоения.
- Планирование – составление плана и последовательности действий.
- Планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата.
- Волевая саморегуляция как способность к волевому усилию.
- Целеполагание как постановка учебной задачи.
- Применение установленных правил в планировании способа решения.
- Коррекция – внесение необходимых дополнений и коррективов в план и способ действия в случае расхождения с эталоном.
- Прогнозирование предвосхищение результата.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с требованием конкретной задачи.

Познавательные

- Использование общих приёмов решения задач: анализ и разрешение житейских ситуаций.

- Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.
- Самостоятельное создание алгоритмов деятельности.
- Самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.
- Самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели.
- Выбор оснований для сравнения методов выполнения.
- Анализ объектов с целью выделения признаков.
- Выбор оснований для сравнения объектов.

Предметные результаты освоения программы курса.

- 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.

К концу учебного года дети будут 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.
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети получают возможность научиться:

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

умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение 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.

Предметные результаты освоения программы курса.

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой;

Сравнивать, 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 пр. окончания.

К концу первого учебного года обучающие имеют возможность узнать:

шахматные термины:

Раздел IV. «Календарно-тематическое планирование»

№ п/п занятия	№ урока Наименование раздела программы	Тема урока	Дата фактич	Дата теоретич
1	<u>Шахматная доска</u> (1 ч)	Знакомство с шахматной доской	07.09	
2	<u>Шахматные фигуры.</u> (1 ч)	Знакомство с шахматными фигурами	14.09	
3	<u>Начальная расстановка фигур.</u> (1 ч)	Начальное положение	21.09	
4	<u>Ходы и взятие фигур.</u> (8 ч)	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	28.09	
5		Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	05.10	
6		Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	12.10	
7		Ферзь против ладьи и слона.	19.10	
8		Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	02.11	
9		Конь против ферзя, ладьи слона.	09.11	
10		Знакомство с пешкой.	16.11	
11		Знакомство с шахматной фигурой. Король.	23.11	
12	<u>Цель шахматной партии.</u> (4 ч)	Шах.	30.11	
13		Ставим мат.	07.12	
14		Ничья, пат.	14.12	

15		Рокировка.	21.12	
16	<u>Игра всеми фигурами из начального положения. (3 ч)</u>	Шахматная партия.	11.01	
17		Шахматная партия.	18.01	
18		Повторение. Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности.	25.01	
19	<u>Краткая история шахмат (1 ч)</u>	Краткая история шахмат.	01.02	
20	<u>Шахматная нотация. (1 ч)</u>	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	08.02	
21	<u>Ценность шахматных фигур. (2 ч)</u>	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	15.02	
22		Ценность шахматных фигур. Защита.	22.02	
23	<u>Техника матования одинокого короля. (2 ч)</u>	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	01.03	
24		Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	15.03	
25	<u>Достижение мата без жертвы материала (1 ч)</u>	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	22.03	
26	<u>Шахматная комбинация. (8 ч)</u>	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	05.04	
27		Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	12.04	

28		Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	19.04	
29		Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	26.04	
30		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	03.05	
31		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	10.05	
32		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	17.05	
33		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	24.05	

СОГЛАСОВАНО
Протокол № 1
заседания ШМО
МБОУ Дальненская СОШ
От 31.08. 2022г
Рук.ШМО : Сатарина

Сатарина И.И.

СОГЛАСОВАНО
заместитель по директора по УВР:

Иванча

Иванча Е.С.

