

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Николаевская основная общеобразовательная школа имени С.А.Кузнецова»  
Мензелинского муниципального района Республики Татарстан

# Рабочая программа

**внеурочной деятельности**

***«Шахматы»***

**по социальному направлению**

**Уровень образования (классы):** начальное общее образование, 1-4 классы

Разработано: ШМО учителей начальных классов

Настоящая рабочая программа к курсу «Шахматы» для учащихся начальных классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе авторской программы Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений». - Обнинск: Духовное возрождение с учетом образовательного процесса МБОУ « Николаевская ООШ имени С.А Кузнецова» и реализуется в рамках раздела учебного плана «Внеурочная деятельность» по направлению «Общеинтеллектуальное»

**Цель:** Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

**Задачи:**

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);

- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов:**

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Внеурочная деятельность организуется через следующие **формы и виды внеурочной деятельности:**

Вид внеурочной деятельности	Уровень результатов внеурочной деятельности	Форма достижения результата
Игровая	Приобретение учащимися социальных знаний	Викторины, познавательные игры, познавательные беседы.
	Формирование ценностного отношения к социальной реальности	Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
	Получение опыта самостоятельного социального действия	Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
Познавательная	Приобретение учащимися социальных знаний	Практическая игра.
	Формирование ценностного отношения к социальной реальности	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
	Получение опыта самостоятельного социального действия	Участие в турнирах и соревнованиях.

Рабочая программа рассчитана на 102 часа( 2 -3-4 классы по 34 часа.):

### Планируемые результаты

**Личностные результаты** освоения программы учебного занятия(модуля)«Шахматы» отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это:

- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- формирование основ шахматной культуры;
- формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- уважительное отношение к сопернику;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

**Метапредметные результаты** освоения программы учебного занятия(модуля)«Шахматы» характеризуют уровень сформированности следующих универсальных учебных действий (УУД):

**1. Регулятивные УУД:**

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

**2. Познавательные УУД:**

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.

**3. Коммуникативные УУД:**

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

**Предметные результаты** освоения программы учебного занятия(модуля)

«Шахматы» характеризуют умения и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного занятия (модуля).

В результате освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» обучающиеся начального общего образования общеобразовательных организаций должны:

**знать/понимать:**

- историю возникновения и развития шахматной игры;
- чемпионов мира по шахматам, их вклад в развитие шахмат, ведущих шахматистов мира;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и личностные (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качества шахматиста-спортсмена;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.

**Выпускник научится:**

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- распознавать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король и правилам хода и взятия каждой фигуры;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса
  - ориентироваться на шахматной доске;
  - правильно располагать шахматную доску между партнерами;
  - правильно расставлять фигуры перед игрой;
  - различать вертикаль, горизонталь, диагональ;
  - рокировать короля, объявлять шах, ставить мат;
  - ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
  - защищать свои фигуры от нападения и угроз;
  - понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции;

**Выпускник получит возможность научиться:**

- объяснять шахматные термины: взятие на проходе; миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- технике матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем; способу «взятие на проходе»;
- играть целую шахматную партию с соперником от начала до конца с записью своих ходов и ходов соперника.
- записывать шахматную партию;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- способам атаки на рокировавшегося и не рокировавшегося короля;

- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;
- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.
- реализовывать материальное преимущество.

*Положительные результаты* освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы»:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игры.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

*Конечным результатом обучения* считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца.

### **Содержание программы учебного занятия (модуля)**

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий год обучения предполагает обучение решения шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

### **Содержание Первый год обучения**

<i>Раздел</i>	<i>Содержание</i>	<i>Количество часов</i>
<b>1. Шахматная доска</b>	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.	3 часа

<b>2. Шахматные фигуры</b>	<p>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. "Угадайка". 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.</p>	1 час
<b>3. Начальная расстановка фигур</b>	<p>Начальное положение; 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.</p>	1 час
<b>4. Ходы и взятие фигур</b>	<p>Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение". Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Взятие на проходе, превращение пешки.</p> <p>Дидактические игры и задания "Игра на уничтожение" – важная 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".</p> <p>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".</p>	26 часов

	<p>Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. "Сними часовых".</p> <p>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". "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. "Взятие".</p> <p>Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>"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.</p> <p>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.</p>	
<p><b>5. Игра всеми фигурами из начального положения</b></p>	<p>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.</p>	<p>3 часа</p>
<p><b>Итого</b></p>		<p><b>34 часа</b></p>

### Второй год обучения

<i>Раздел</i>	<i>Содержание</i>	<i>Количество часов</i>
<b>1.Краткая история шахмат</b>	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.	<b>6 ч.</b>
<b>2.Шахматная нотация</b>	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.	<b>8 ч.</b>
<b>3.Ценность шахматных фигур</b>	Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).	<b>10 ч.</b>
<b>4Техника матования одинокого короля</b>	Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья противкороля.	<b>6 ч.</b>
<b>5.Достижение мата без жертвы материала</b>	Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.	<b>4 ч.</b>
<b>Итого</b>		<b>34ч</b>

### Содержание Третий год обучения

<i>Раздел</i>	<i>Содержание</i>	<i>Количество часов</i>
<b>1.Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.</b>	Шахматная партия. Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки.	<b>3ч</b>
<b>2.Основы дебюта.</b>	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.	<b>9ч</b>



<b>3.Основы миттельшпиля.</b>	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.	<b>10ч</b>
<b>4.Основы эндшпиля.</b>	Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья противладьи (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	<b>12ч</b>
<b>Итого</b>		<b>34ч</b>

## Тематический план

### Первый год обучения

№	Тема	Количество часов
<b>Шахматная доска 3ч</b>		
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Белые и черные поля. Шахматная доска	1
2	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	1
3	Центр шахматной доски.	1
<b>Шахматные фигуры. 1ч</b>		
4	Шахматные фигуры.	1
<b>Начальная расстановка фигур. 1ч</b>		
5	Начальное положение	1
<b>Ходы и взятие фигур. 26ч</b>		
6	Ладья.	1
7	Ладья.	1
8	Слон.	1
9	Слон.	1
10	Ладья против слона	1
11	Ферзь.	
12	Ферзь.	1
13	Ферзь против ладьи и слона	1
14-	Конь.	2
15		
16	Конь против ферзя, ладьи, слона	1

17-18	Пешка.	2
19	Пешка против ферзя, коня, слона, ладьи	1
20	Король.	1
21	Король против других фигур	1
22-23	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	2
24-25	Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля.	2
26	Задачи на мат в один ход.	1
27	Пат и другие случаи ничьей. Ничья.	1
28	Длинная и короткая рокировка и ее правила.	1
29-31	Шахматная партия	3
<b>Повторение пройденного материала.3ч</b>		
32	Шахматная партия. Начало шахматной партии.	1
33	Представления о том, как начинать шахматную партию.	1
34	Короткие шахматные партии.	1

### Второй год обучения ( 34 часа)

№	Тема	Количество часов
<b>Краткая история шахмат.6ч</b>		
1	Рождение шахмат.	1
2	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	1
3	Обозначение вертикалей.	1
4	Обозначение горизонталей.	1
5	От чатуранги к шатранджу.	1
6	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей.	1
<b>Шахматная нотация.8ч</b>		
7	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей.	1
8	Наименование полей.	1
9	Наименование полей, шахматных фигур.	1
10	Шахматы проникают в Европу.	1
11	Наименование полей, шахматных фигур.	1
12	Ценность шахматных фигур.	1
13	Ценность шахматных фигур.	1
14	Чемпионы мира по шахматам.	1
<b>Ценность шахматных фигур 10ч</b>		
15	Сравнительная сила фигур.	1
16	Сравнительная сила фигур.	1
17	Абсолютная и относительная сила фигур.	1
18	Сравнительная сила фигур.	1
19	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	1
20	Достижение материального перевеса.	1
21	Нападение и защита.	1
22	Способы защиты.	1
23	Способы защиты.	1
24	Шахматные правила FIDE.	1
<b>Техника матования одинокого короля.6ч</b>		
25	Мат различными фигурами.	1
26	Ферзь и ладья против короля.	1
27	Две ладьи против короля.	1
28	Король и ферзь против короля.	1

29	Этика шахматной борьбы.	1
30	Король и ладья против короля.	1
	<b>Достижение мата без жертвы материала.4ч</b>	
31	Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры).	1
32	Миттельшпиле (середина игры).	1
33	Эндшпиле (конец игры).	1
34	Защита от мата.	1

### Третий год обучения ( 34часа)

№	Тема	Количество часов
	<b>Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 3ч</b>	
1	Шахматная партия.	1
2	Правила и законы дебюта.	1
3	Дебютные ошибки.	1
	<b>Основы дебюта.9ч</b>	
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
5	Игра на мат с первых ходов партии.	1
6	Детский мат и защита от него.	1
7	Игра против «повторюшки-хрюшки».	1
8	Связка в дебюте.	1
9	Коротко о дебютах.	1
10	Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль).	1
11	Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью». «Поймай ферзя».	1
12	Двух- и трехходовые партии. «Можно ли побить пешку?».	1
	<b>Основы миттельшпиля.10ч</b>	
13	«Можно ли сделать рокировку?». «Захвати центр».	1
14	«Чем бить фигуру?». «Сдвой противнику пешки».	1
15	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.	1
16	Понятие о тактике.	1
17	Тактические приемы.	1
18	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1
19	Открытое нападение.	1
20	Открытый шах.	1
21	Двойной шах.	1
22	Понятие о стратегии.	1
	<b>Основы эндшпиля.12ч</b>	
23	Пути реализации материального перевеса	1
24	Элементарные окончания.	1
25	Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя).	1
26	Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи).	1
27	Ладья против слона (простые случаи), коня (простые случаи).	1
28	Матование двумя слонами (простые случаи).	1
29	Матование слоном и конем (простые случаи).	1
30	Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1
31	Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция.	1
32	Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй	1
	горизонтالي.	

33	Ключевые поля. Удивительные ничейные положения	1
34	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпилье.	1