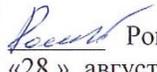
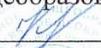


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Аккиреевская средняя общеобразовательная школа» Черемшанского муниципального района Республики Татарстан

«Рассмотрено» Руководитель ШМО учителей начальных классов:  Мензелина А.Г. Протокол №1 от «26 » августа 2023 г.	«Согласовано» Заместитель директора по ВР:  Романовская Н.П. «28 » августа 2023 г.	«Утверждаю» Директор МБОУ «Аккиреевская средняя общеобразовательная школа»:  Калмыкова Л.А. Приказ № 119 от «29 » августа 2023 г.
---	---	---

Рабочая программа по внеурочной деятельности
курса «В мире шахмат» (общеинтеллектуальное направление)
для 3 класса

Составитель программы: учитель начальных классов
МБОУ «Аккиреевская средняя общеобразовательная школа»
Мензелина Алефтина Германовна

Рассмотрено на заседании
педагогического совета МБОУ
«Аккиреевская средняя
общеобразовательная школа»
Протокол № 1 от « 29» августа 2023 г.

2023-2024 учебный год

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности курса «В мире шахмат» (общеинтеллектуальное направление) для 3 класса разработана на основе:

Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Министерства образования и науки РФ от 31.05.2021 № 286),

Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «Аккиреевская СОШ» Черемшанского МР РТ (по ФГОС –НОО 2023),

Учебного плана МБОУ "Аккиреевская СОШ" на 2023-2024 учебный год,

Положения о рабочей программе учебных курсов, предметов, дисциплин (модулей) МБОУ «Аккиреевская СОШ».

Содержание программы

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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

личностные результаты – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;

метапредметные результаты – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

предметные результаты – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

Определять и высказывать простые и 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.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.

Проговаривать последовательность действий.

Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

Перерабатывать полученную информацию: **делать** выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. **Слушать** и **понимать** речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

4. 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

Календарно- тематический план

№ урока	Тема занятия	Виды деятельности	Часы	Дата проведения	
				По плану	Факт
Повторение изученного материала					
1	Повторение изученного материала.	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. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1	08.09	
2	Игровая практика		1	15.09	
3	Повторение изученного материала.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).	1	22.09	
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).		1	29.09	
1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА					
5	Двух- и трехходовые партии.	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	1	06.10	
6	Решение задания “Мат в 1 ход”		1	13.10	
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	20.10	
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата	1	27.10	
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		1	10.11	
10	Решение заданий.		1	17.11	
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	1	24.11	
12	Решение заданий		1	01.12	
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	1	08.12	

14	Решение заданий		1	15.12	
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	1	22.12	
16	Решение задания “Выведи фигуру”.		1	29.12	
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.	1	12.01	
18	Решение заданий.		1	19.01	
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	1	26.01	
20	Решение заданий.		1	02.02	
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	1	09.02	
22	Решение заданий.		1	16.02	
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	1	01.03	
24	Решение заданий.		1	15.03	
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	1	22.03	
26	Решение заданий.		1	05.04	
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		1	12.04	
28	Решение заданий.		1	19.04	
29	Типичные комбинации в дебюте.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	1	26.04	
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		1	03.05	
31	Повторение программного материала		1	10.05	
32	Повторение программного материала		1	17.05	
33	Повторение программного материала		1	17.05	
34	Повторение программного материала		1	24.05	

