



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ШАХМАТЫ»
1-4 класс**

Рабочая программа внеурочной деятельности проектно-исследовательского направления «Шахматы» составлена на основе:

1. **Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования**, утвержденного Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
2. **Авторской программы « Шахматы в школе», Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова** Москва «Просвещение» 2021г.
3. **Рабочей программы воспитания**, утвержденной приказом гимназии № 75/01 – 02 от 31 августа 2021г.

Направление курса внеурочной деятельности «Шахматы» - «Проектно-исследовательское»

Основной вид деятельности - познавательная деятельность

Форма организации: учебный курс- факультатив, игры-соревнования в шахматы «Юные шахматисты»

Цель курса внеурочной деятельности «Шахматы»: расширение представлений об игре в шахматы, формирование умения анализировать, наблюдать, создавать различные шахматные ситуации; воспитание интереса к игре в шахматы; развитие волевых черт характера, внимания, игрового воображения.

Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Данная программа позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

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

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает

дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю:

- 1 класс – 33 часа,
2 класс – 33 часа,
3 класс – 33 часа,
4 класс – 33 часа в год.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут в

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностные результаты:

Патриотическое воспитание:

иметь российскую гражданскую идентичность, патриотизм, уважение к своему народу, чувства ответственности перед Родиной;

иметь гражданскую позицию как активного и ответственного члена российского общества, осознающего свои конституционные права и обязанности, уважающего закон и

правопорядок, обладающего чувством собственного достоинства, осознанно принимающего традиционные национальные и общечеловеческие гуманистические и демократические ценности;

Гражданское и духовно-нравственное воспитание:

готовность к выполнению обязанностей гражданина и реализации его прав, готовность к обсуждению этических проблем, связанных с практическим применением музыкальных достижений и физических упражнений, осознанием важности морально-этических принципов.

Трудовое воспитание:

установка на активное участие в решении практических задач понимание важности связи физического воспитания с деятельностью человека на протяжении жизни и развитием необходимых умений;

Эстетическое воспитание:

способность к эмоциональному и эстетическому восприятию материала.

умение видеть закономерности в различных областях искусства.

Ценности научного познания:

ориентация в деятельности на современную систему научных представлений об основных закономерностях развития человека, природы и общества, овладение простейшими навыками физической деятельности.

Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:

готовность применять знания предмета «Ритмика» в интересах своего здоровья, ведение здорового образа жизни: здоровое питание, сбалансированный режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность;

сформированность навыка рефлексии,

признание своего права на ошибку и такого же права другого человека.

Экологическое воспитание:

планирования поступков и оценки их возможных последствий для окружающей среды.

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД

Базовые логические действия:

- сравнивать различные приемы; устанавливать аналогии;
- объединять объекты по определённому признаку;
- определять существенный признак для классификации;
- находить закономерности и противоречия на основе предложенного учителем алгоритма наблюдения; анализировать алгоритм действий в работе, самостоятельно выделять учебные операции;
- выявлять недостаток информации для решения учебной и практической задачи на основе предложенного алгоритма, формулировать запрос на дополнительную информацию;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях наблюдения, делать выводы

Базовые исследовательские действия:

- с помощью учителя формулировать цель, планировать изменения;
- сравнивать несколько вариантов выполнения задания, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану несложное мини-исследование, выполнять по предложенному плану проектное задание;
- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения; формулировать с помощью учителя вопросы в процессе анализа предложенного материала;
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях

Работа с информацией:

- выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить представленную в явном виде информацию в

предложенном источнике;

- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного учителем способа её проверки;
- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей, законных представителей) правила информационной безопасности при поиске информации в Интернете;
- анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Коммуникативные УУД

У обучающегося формируются коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалоги и дискуссии;
- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументировано высказывать своё мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- готовить небольшие публичные выступления о результатах парной и групповой работы, о результатах наблюдения, выполненного мини-исследования, проектного задания;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления.

Регулятивные УУД

У обучающегося формируются регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий

Самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления речевых и орфографических ошибок;
- соотносить результат деятельности с поставленной учебной задачей по выделению, характеристике, использованию языковых единиц;
- находить ошибку, допущенную при работе с языковым материалом, находить орфографическую и пунктуационную ошибку;
- сравнивать результаты своей деятельности и деятельности одноклассников, объективно оценивать их по предложенным критериям

Совместная деятельность:

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного учителем формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться, самостоятельно разрешать конфликты;
- ответственно выполнять свою часть работы;
- оценивать свой вклад в общий результат;
- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

Предметные результаты освоения программы курса.

1 класс

- знание шахматных терминов: 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.
- умение 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.

2 класс

Знать правила игры, стадии партии, принципы равновесия сил, понятия оппозиции, Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.

Сравнивать, находить общее и различие.

Уметь ориентироваться на шахматной доске.

Уметь грамотно называть и располагать фигуры, правильно их расставлять перед игрой; правильно помещать доску между партнерами, применять

3 класс

Знать правила игры, стадии партии, принципы равновесия сил, понятия оппозиции, размена, темпа, наиболее простые, часто встречающиеся ловушки в начале партии, простейшие

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.

Знать правила игры и играть фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; на практике рассчитывать соотношение сил в любой момент партии, производить размены, проводить

простейшие комбинации, ставить известные ловушки и самому не попадаться на них, доводить до конца простые выигрышные окончания, выигрывать окончания партии, решать одноходовые и двухходовые задачи, играть в турнирах по шахматам.

4 класс

Сравнивать, находить общее и различие.

Уметь ориентироваться на шахматной доске.

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;

Знать приемы выигрыша пешки, понятия «угроза», «шах», «мат», «рокировка», «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль», «этюд».

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

Система оценки достижений учащихся

Используется безотметочная накопительная система оценивания (портфолио), характеризующая динамику индивидуальных образовательных достижений. Результативность работы системы внеурочной деятельности так же определяется через анкетирование обучающихся и родителей, в ходе проведения творческих отчетов (презентации, конкурсы, соревнования), самооценка, наблюдения.

Возможные способы оценки личностных качеств обучающихся: беседы с родителями и детьми, наблюдение в период обучения, при подготовке и участии в турнирах, при обсуждении успехов и анализе ошибок, выявление характера взаимоотношений обучающихся в коллективе.

Содержание программы внеурочной деятельности «Мир шахмат»

1 класс – 33 часа

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА (2 часов)

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 (2 часов)

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 (1 часов)

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) - (16 часов).

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 6—7 лет 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.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (9 часов)

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 (3 часов)

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.

2 класс – 33 часов

Если на первом этапе 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 матов без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

Тематика курса

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ (3 часов)

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

2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ (2 часов)

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

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР (4 часов)

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 (4 часов)

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 (3 часов)

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от матов. Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от матов». Требуется найти ход, позволяющий избежать матов в один ход.

6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ (18 часов)

Достижение матов 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, матовые 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.

3 класс – 33 часа

ТЕМАТИКА КУРСА

1. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА (3 часов).

Игровая практика. Повторение изученного материала. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).

2. ОСНОВЫ ДЕБЮТА (28 часов)

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 матов” Требуется найти ход, позволяющий избежать матов 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 нарушают 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.

3.ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА (2 часов)

Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения. Дидактические игры и задания. Игровая практика.

4 класс - 33 часа

ТЕМАТИКА КУРСА

1. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА (2 часов)

Повторение программного материала, изученного за год обучения. 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.

2. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ (16 часов)

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 (13 часов)

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.

4.ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА (2 часов)

Решение заданий. Игровая практика

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ШАХМАТ»

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Мир шахмат» составлено с учетом рабочей программы воспитания

Воспитательный потенциал курса. Воспитание — деятельность по передаче новым поколениям общественно-исторического опыта, планомерное и целенаправленное воздействие на сознание и поведение человека с целью формирования у него определённых установок, понятий, принципов, ценностных ориентаций, обеспечивающих условия для его развития, подготовки к общественной жизни и труду.

Тематическое планирование – 1 класс (33 часа)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Коли честв о часов	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Формы организации занятия	Воспитательный потенциал в соответствии с модулем «Внеурочная деятельность»
1	Шахматная доска	2 час	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».	www.sparkchess.ru https://chessok.net/ https://chesswood.ru/ https://www.playinchess.net/ https://xchess.ru/ https://chess-samara.ru/ https://shahmaty.info/	Лекция. Беседа. Практикум. Игра.	Вовлечение школьников в интересную полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностно развития социально значимые отношения получить опыт участия в социально значимых делах;
2	Шахматные фигуры	2 час	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки».	www.sparkchess.ru https://chessok.net/ https://chesswood.ru/ https://www.playinchess.net/ https://xchess.ru/ https://chess-samara.ru/ https://shahmaty.info/	Лекция. Беседа. Практикум. Игра.	формирование в кружках, секциях, клуб студиях и т.п. детско-взросл общностей, которые могли бы объединять детей педагогов общими позитивными эмоциями доверительными отношениями друг к другу;
3	Начальная расстановка фигур	1 час	. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	www.sparkchess.ru https://chessok.net/ https://chesswood.ru/ https://www.playinchess.net/ https://xchess.ru/ https://chess-samara.ru/ https://shahmaty.info/	Лекция. Беседа. Практикум. Игра.	- создание в детских объединениях традиций задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;

4	Ходы и взятие фигур	16 час	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	www.sparkchess.ru https://chessok.net/ https://chesswood.ru/ https://www.playinchess.net/ https://xchess.ru/ https://chess-samara.ru/ https://shahmaty.info/	Лекция. Беседа. Практикум.	- поддержку в детских объединениях школьник с ярко выраженной лидерской позицией установкой на сохранение и поддержан накопленных социально значимых традиций;
5	Цель шахматной партии	9 час	Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	www.sparkchess.ru https://chessok.net/ https://chesswood.ru/ https://www.playinchess.net/ https://xchess.ru/ https://chess-samara.ru/ https://shahmaty.info/	Лекция. Беседа. Практикум. Консультационная партия	поощрение педагогами детских инициатив детского самоуправления.
6	Игра всеми фигурами из начального положения	3 час	Дидактическая игра «Два хода». Демонстрация коротких партий. Викторина «В стране шахмат». Игра с партнёром	www.sparkchess.ru https://chessok.net/ https://chesswood.ru/ https://www.playinchess.net/ https://xchess.ru/ https://chess-samara.ru/ https://shahmaty.info/	Турнир. Блицтурнир Анализ партий	
Итого		33				

Тематическое планирование – 2 класс (33 часа)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Формы организации занятия	Воспитательный потенциал в соответствии с модулем «Внеурочная деятельность»
1	Краткая история шахмат	3	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	www.sparkchess.ru https://chessok.net/ https://chesswood.ru/ https://www.playinchess.net/ https://xchess.ru/ https://chess-samara.ru/ https://shahmaty.info/	Лекция. Беседа.	Вовлечение школьников в интересную полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностно развития социально значимые отношения получить опыт участия в социально значимых делах;
2	Шахматная нотация	2	Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения		Лекция. Беседа.	формирование в кружках, секциях, клуб студиях и т.п.детско-взросл общностей, которые могли бы объединять детей педагогов общими позитивными эмоциями доверительными отношениями друг к другу;
3	Ценность шахматных фигур	4	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Дидактические игры и задания		Лекция. Беседа. Практикум. Игра. Анализ партий	- создание в детских объединениях традиций задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
4	Техника матования	4	Две ладьи против короля.		Лекция. Беседа. Практикум.	- поддержку в детских объединениях школьник с ярко выраженной лидерской

	одинокого короля		Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические игры и задания.		Игра. Анализ партий	позицией установкой на сохранение и поддержан накопленных социально значимых традиций;
5	Достижение мата без жертвы	3	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. Дидактические игры и задания		Лекция. Беседа. Практикум. Игра. Анализ партий	поощрение педагогами детских инициатив детского самоуправления.
6	Шахматная комбинация	18	Типы матовых комбинаций. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей.		Лекция. Беседа. Практикум. Игра. Турнир. Анализ партий	
	Итого	33				

Тематическое планирование – 3 класс (33 часа)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Коли чество часов	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Формы организации занятия	Воспитательный потенциал в соответствии с модулем «Внеклассическая деятельность»
1	Повторение изученного материала	3	Повторение изученного материала. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	www.sparkchess.ru https://chessok.net/ https://chesswood.ru/ https://www.playinchess.net/ https://xchess.ru/ https://chess-samara.ru/ https://shahmaty.info/	Беседа. Практикум. Игра. Анализ партий	Вовлечение школьников в интересную полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения получить опыт участия в социально значимых делах;
2	Основы дебюта	28	Двух- и трехходовые партии Коротко о дебютах. Дидактические задания		Беседа. Практикум. Игра. Турнир. Анализ партий	формирование в кружках, секциях, клуб студиях и т.п. детско-взросл общинств, которые могли бы объединять детей педагогов общими позитивными эмоциями доверительными отношениями друг к другу;
3	Повторение программного материала	2	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения. Дидактические игры и задания. Игровая практика.		Практикум. Игра. Турнир. Анализ партий	- создание в детских объединениях традиций задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
	Итого	33				

Тематическое планирование – 4 класс (33 часа)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Формы организации занятия	Воспитательный потенциал в соответствии с модулем «Внеклассическая деятельность»
1	Повторение изученного материала	2	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат” Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение	www.sparkchess.ru https://chessok.net/ https://chesswood.ru/ https://www.playinchess.net/ https://xchess.ru/ https://chess-samara.ru/ https://shahmaty.info/	Беседа. Практикум. Игра. Анализ партий	Вовлечение школьников в интересную полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностно развития социально значимые отношения получить опыт участия в социально значимых делах;
2	Основы миттельшпиля	16	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические		Беседа. Практикум. Игра. Анализ партий	формирование в кружках, секциях, клуб студиях и т.п. детско-взросл общинств, которые могли бы объединять детей педагогов общими позитивными эмоциями доверительными отношениями друг к другу;

			приемы. Связка. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Комбинации для достижения ничьей. Дидактические задания			
3	Основы эндшпилля	13	Элементарные окончания. Матование простые случаи. Правило “квадрата”. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. Дидактические задания		Беседа. Практикум. Игра. Анализ партий	- создание в детских объединениях традиций задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
4	Повторение программного материала	2	Решение заданий. Игровая практика.		Практикум. Игра. Турнир. Анализ партий	- поддержку в детских объединениях школьник с ярко выраженной лидерской позицией установкой на сохранение и поддержан накопленных социально значимых традиций;
	Итого	33				

