

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2 им. А. А. Араканцева г. Семикаракорска»

«СОГЛАСОВАНО»

Заместитель директора
по УВР

«30» 08 2023 г.

(подпись зам. директора по УВР)

Ф.И.О. Рудевская Е.Н.



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУ СОШ №2

Н.В. Мартеньянов

приказ № 464 от 31.08.2023

Рабочая программа

внеурочной деятельности

(учебного предмета; элективного курса; внеурочной деятельности)

«Шахматы» (направление: общинтеллектуальное)

(наименование учебного предмета, элективного курса, курса внеурочной деятельности)

основное общее

(уровень образования: начальное общее, основное общее, среднее общее образование)

4 В

Учитель- составитель Чеботарева Анастасия Викторовна
(Ф.И.О.)

Должность учитель начальных классов

Срок реализации программы 2023-2024 учебный год

г. Семикаракорск 2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа для младших школьников «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

По типовой программе и учебному плану на изучение программы в 4 классе отводится 34 часа (1 час в неделю). Согласно календарному учебному плану МБОУ СОШ №2 на 2023-2024 учебный год и расписанию учебных занятий МБОУ СОШ №2 на 2023-2024 учебный год программа будет пройдена за 31 часа, в связи с праздничными днями 23.02; 8.03; 10.05. тема: «Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.» будет пройдена 01.03; тема «Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля» будет пройдена 15.03; тема: Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.» будет пройдена 17.05

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.

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: – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы.

- **Обучающие:**

- познакомить с историей шахмат,
- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.

- **Воспитывающие:**

- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом,

- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно,
- научить уважать соперника,
- **Развивающие:**
 - развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности,
 - ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

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

Личностные результаты освоения программы курса.

У обучающегося будут сформированы:

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

Обучающийся получит возможность для формирования:

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

Метапредметные результаты освоения программы курса.

У обучающегося будут сформированы:

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

- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- *Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.*
- *Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.*
- *Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.*
- *Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.*
- *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.

У обучающегося будут сформированы:

- Знания шахматных терминов: 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;

Обучающийся получит возможность для формирования:

- *знаний основных тактических приемов; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.*
- *умения грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания*

Содержание программы
«Шахматы»
ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

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

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

Дидактические задания

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

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

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

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

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

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

Календарно-тематическое планирование

№	Дата по плану	Дата по факту	Тема занятия	Содержание	Количество часов	Форма контроля
1	1.09		<u>Повторение изученного материала.</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения	1	Групповая
2	8.09		Игровая практика		1	Групповая
3	15.09		Повторение изученного материала.		1	Групповая
4	22.09		ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Игровая практика	1	Групповая
5	29.09		Игровая практика		1	Групповая
6	6.10		Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”		1	Групповая
7	13.10		Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.		1	Групповая
8	20.10		Решение задания “Выигрыш материала”.		1	Групповая
9	27.10		Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		1	Групповая

2 четверть 7 часов						
10	10.11		Решение заданий.		1	Групповая
11	17.11		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Игровая практика	1	Групповая
12	24.11		Решение заданий.		1	
13	1.12		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		1	Групповая
14	8.12		Решение заданий.		1	Групповая
15	15.12		.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Игровая практика	1	Групповая
16	22.12		Решение заданий.		1	Групповая
3 четверть 9 часов						
17	12.01		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на		1	Групповая

			вечный шах.			
18	19.01		Решение заданий. “Сделай ничью”.		1	Групповая
19	26.01		Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		1	Групповая
20	02.02		Решение заданий		1	Групповая
21	09.02		ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		1	Групповая
22	16.02		Решение заданий		1	Групповая
23	01.03		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые с Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.лучаи).		1	Групповая
24	15.03		Решение заданий. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля		1	Групповая

25	22.03		Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).		1	Групповая
26	05.04		Решение заданий	Игровая практика	1	Групповая
27	12.04		Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	Игровая практика	1	Групповая
28	19.04		Решение заданий	Игровая практика	1	Групповая
28	26.04		Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Игровая практика	1	Групповая
30	17.05		Решение заданий. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Игровая практика	1	Групповая
31	24.05.		Повторение программного материала. Решение заданий	Повторение программного материала, изученного за год обучения	1	Групповая

Директор школы: И. В. Мартемьянов

Одобрено печатью
Листа 6
И. В. Мартен