

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Лысогорская средняя общеобразовательная школа

Рассмотрено на ШМО учителей гуманитарного цикла Протокол № <u>1</u> от «31» августа 2023г. Руководитель ШМО  Ласавская О.В.	Согласовано Зам. директора по УР  Светличная М.И Протокол №1 от «31» августа 2023г..	УТВЕРЖДАЮ Директор МБОУ Лысогорская СОШ  Карпова И.Н. Приказ № 185-ОД от «31» августа 2022г.
--	---	---

Рабочая программа

внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному развитию личности
«Шахматы-школе».

Начальное общее образование -1-4 класс на 2023-2024 уч.год

Количество часов: **33 часа в год (1час в неделю, 34 учебных недели)**

Учитель: **Кушнарёв Игорь Владимирович**

с. Лысогорка 2023 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы – школе» составлена на основе программы И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2016, 40 с.)

Цели:

- 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:

- 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

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- 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.
- 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:

- 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.
- Формирование 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:

- 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

Основное содержание предмета

1 класс

Раздел №1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

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.

Основное содержание предмета

2 класс

Раздел №1. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

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.

Раздел №2. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №3. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Тематическое планирование 1 класс

№	Тема	Количество часов
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	4
2	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ	4
3	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР	2
4	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	24
Итого:		34

Тематическое планирование 2 класс

№	Тема	Количество часов
1	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	12
2	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ	22
Итого:		34

Основное содержание предмета

3 класс

Раздел № 1. Повторение изученного материала

Раздел № 2. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

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.

Основное содержание предмета

4 класс

Раздел № 1. 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.

Тематическое планирование 3 класс

№	Тема	Количество часов
1	Повторение изученного материала	8
2	Основы дебюта	26
Итого:		34

Тематическое планирование 4 класс

№	Тема	Количество часов
1	Основы эндшпиля	34
Итого:		34

Календарно-тематическое планирование

1 класс

№ урок а	Дата	Тема занятия	Виды деятельности.
		<u>1. Шахматная доска</u>	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.
1-2	06.09 13.09	Знакомство с шахматной доской	
3-4	20.09 27.09	Шахматная доска	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
		<u>2. Шахматные фигуры.</u>	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».
5-6	04.10 11.10	Знакомство с шахматными фигурами	
7-8	18.10 25.10	Знакомство с шахматными фигурами	
		<u>3. Начальная расстановка фигур.</u>	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
9-10	08.11 15.11	Начальное положение	

		4. Ходы и взятие фигур.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.
11-12	22.11 29.11	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
13-14	06.12 13.12	Ладья в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».
15-16	20.12 27.01	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
17-18	10.01 17.01	Слон в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
19-20	24.01 31.01	Ладья против слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».
21-22	07.02 14.02	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
23-24	21.02 28.02	Ферзь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
25-26	06.03 13.03	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

27-28	20.03 03.04	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
29-30	10.04 17.04	Конь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
31-32	24.04 08.05	Конь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
33-34	15.05 22.05	Пешка в игре.	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
2 класс			
1-2	06.09 13.09	Конь против ферзя, ладьи слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
3-4	20.09 27.09	Знакомство с пешкой.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».
5-6	04.10 11.10	Пешка в игре.	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
7-8	18.10 25.10	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
9-10	08.11 15.11	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и

			игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).
11-12	25.11 02.12	Король против других фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».
		5. Цель шахматной партии.	
13-14	06.12 13.12	Шах.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».
15-16	20.12 27.01	Шах.	
17-18	10.01 17.01	Мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».
19-20	24.01 31.01	Мат	
21-22	07.02 14.02	Ставим мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
23-24	21.02 28.02	Ставим мат.	
25-26	06.03 13.03	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».
27-28	20.03 03.04	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
29-30	10.04 17.04	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
31-32	24.04 08.05	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
33-34	15.05 22.05	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

Календарно-тематическое планирование

3 класс

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения
3 класс				
	<u>Повторение изученного материала</u>	Повторение программного материала, изученного за 2 год обучения		
1-2	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.	05.09
3-4	Игровая практика			12.09
				19.09
				26.09
5-6	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).	03.10 10.10	
7-8	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игровая практика с записью шахматной партии		17.10 24.10
	<u>1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА</u>	Игровая практика		
9-10	Двух- и трехходовые партии.		Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	07.11
11-12	Решение задания “Мат в 1 ход”			14.11
				21.11 28.11
13-14	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	05.12 12.12	

15-16	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.		Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата	19.12
17-18	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.			26.12
19-20	Решение заданий.			09.01
21-22	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”.	16.01
23-24	Решение заданий			23.01
25-26	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	30.01
27-28	Решение заданий			06.02
29-30	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.		Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	13.02
31-32	Решение заданий			20.02
33-34	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.			27.02
4 класс				05.03
1-2	Решение задания “Выведи фигуру”..			12.03
3-4	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из			19.03
				02.04
		09.04		
		16.04		
		23.04		
		07.05		
		14.05		
		21.05		
		05.09		
		12.09		
		19.09		
		26.09		

	правила).			
5-6	Решение заданий.			03.10 10.10
7-8	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	17.10 24.10
9-10	Решение заданий.			07.11 14.11
11-12	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?”.	21.11 28.11
13-14	Решение заданий.			05.12 12.12
15-16	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	19.12 26.12
17-18	Решение заданий.			09.01 16.01
19-20	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	23.01 30.01
21-22	Решение заданий.			06.02 13.02
23-24	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.			20.02 27.02
25-26	Решение заданий.			05.03 12.03
27-28	Типичные комбинации в дебюте.		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	19.03 02.04
29-30	Типичные комбинации в дебюте.		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	09.04 16.04

31-32	Решение заданий.		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	23.04 07.05
33-34	Решение заданий.		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	14.05 21.05

