

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Перехляйская основная общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНА

на заседании педагогического совета МБОУ
«Перехляйская основная общеобразовательная
школа»
(протокол № 02 от 31.08.2023)

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «Перехляйская основная
общеобразовательная школа»
_____ В. В. Родионов
(приказ от 31.08.2023 № 131)

Рабочая программа
внеурочной деятельности
по курсу «**Шахматы**»
для учащихся младшего школьного возраста

Составитель: Воробьева Евгения Олеговна – учитель начальных классов

Содержание рабочей программы

№	Раздел	Страница
1	Результаты освоения курса внеурочной деятельности	3
2	Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности	7
3	Тематическое планирование	17

I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Рабочая программа внеурочной деятельности по курсу «Шахматы» обеспечивает достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «Перехляйская основная общеобразовательная школа» (далее – школа).

Рабочая программа разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования с учетом программ, включенных в ее структуру.

Изучение курса «Шахматы» в 2–4 классах направлено на *достижение следующей цели*:

- развитие творческих и интеллектуальных способностей, обучающихся, через занятия игрой в шахматы.

В соответствии с этой целью ставятся **задачи**:

- обучить правилам игры в шахматы;
- сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- воспитать уважительное отношение в игре к противнику;
- познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом;
- научить ориентироваться на шахматной доске;
- научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;

- сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат;
- сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход;
- познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур;
- сформировать умение записывать шахматную партию;
- сформировать умение проводить элементарные комбинации;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления

поведением.

В результате работы по программе учащимся должны быть достигнуты следующие результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования:

личностные:

- определять самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве;
- высказывать самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

метапредметные:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с карточками;
- учиться работать по предложенному учителем плану;

- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);
- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

предметные:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- знать обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- знать ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- знать принципы игры в дебюте;
- знать основные тактические приемы;
- знать, что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- уметь ориентироваться на шахматной доске;
- уметь играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- уметь правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- уметь правильно расставлять фигуры перед игрой;
- уметь различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- уметь рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- уметь записывать шахматную партию;
- уметь матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- уметь проводить элементарные комбинации;

- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- выявлять закономерности и проводить аналогии;
- уметь грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- уметь находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

II. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

2 класс

1. Шахматная доска. 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. 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». Педагог ставит 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. 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 фигуры 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 программы). 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» - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным умелом 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.

5. Цель шахматной партии. 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. 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.

3 класс

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

2. Шахматная нотация. 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. 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. 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. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания:

- «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- «Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация. Достижение мата- 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, патовые 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.

4 класс

1. 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.

Дидактические игры и 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 мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата 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 нарушат 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.

2. 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, связки, «рентгена», перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические игры и 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. 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 игры и 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.

III. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

2 класс

№ п/п	Название темы	Количество часов
1	Шахматная доска	2
2	Шахматные фигуры	2
3	Начальная расстановка фигур	1
4	Ходы и взятие фигур	16
5	Цель шахматной партии	9
6	Игра всеми фигурами из начального положения	4
Итого:		34

3 класс

№ п/п	Название темы	Количество часов
1	Повторение изученного материала	2
2	Краткая история шахмат	1
3	Шахматная нотация	2
4	Ценность шахматных фигур	4
5	Техника матования одинокого короля	4
6	Достижение мата без жертвы материала	3
7	Шахматная комбинация	15
8	Повторение программного материала	3
Итого:		34

4 класс

№ п/п	Название темы	Количество часов
1	Повторение изученного материала	2
2	Основы дебюта	11
3	Основы миттельшпиля	9
4	Основы эндшпиля	9
5	Повторение программного материала	3
Итого:		34

