

**Кировское областное государственное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Средняя школа г. Мураши»**

Утверждаю:

Директор КОГОбУ СШ г. Мураши

_____ Л. Н. Лопатина

Приказ № 225 от 30.08.23 г.

**Рабочая программа дополнительного образования
спортивной направленности
«Чёрно – белые истории. Шахматы»
3,4 классы**

Автор-составитель -
педагог дополнительного образования
О.С.Москвина

Мураши
2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа дополнительного образования «Чёрно- белые истории. Шахматы» разработана в соответствии с требованиями:

Федерального закона «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

Приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286

«Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования». (Зарегистрирован 05.07.2021 № 64100);

Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ гимназии имени Ф.К.Салманова.

Описание места курса в плане внеурочной деятельности

Программа рассчитана на два года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

Общие цели образования

с учётом специфики курсов внеурочной деятельности

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 и уважение 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 партнёрами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умения рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умения 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.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40

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.

Содержание курса внеурочной деятельности

Первый год обучения

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальное изучение 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.

Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения в вторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

К концу учебного года дети должны знать:

шахматные термины: 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.

К концу учебного года дети должны уметь:

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 составлять фигуры перед игрой;
различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать;
объявлять шах; ставить мат;
решать элементарные задачи на мат в один ход.

Тематика курса

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.

«**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 на доску сказать: «Секрет».

«**Угадай**». Педагог загадывает по очереди 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

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 в 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).

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, пре-вращение 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**». Заминимальное 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».Здесьнужнооднойбелойфигуройзащититьдругую,стоящуюпод боем.

«Выиграй фигуру».Белыедолжнысделать такойход,чтобыприлюбомответечерныхонипроиграли однуизсвоихфигур.

«Ограничениеподвижности».Эторазновидность«игрынауничтожение»,нос«заминированными»полями.Выигрываеттот,ктопобьетвсефигурыпротивника.

5. ЦЕЛЬШАХМАТНОЙПАРТИИ

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

Дидактическиеигрыизадания

«Шахилинешах».Приводитсярядположений,вкоторыхученикидолжныопределить:стоит ли корольподшахомилинет.

«Дай шах».Требуетсяобъявитьшахнеприятельскомукоролю.

«Пятьшахов».Каждойизпятибелыхфигурнужнообъявитьшахчерномукоролю.

«Защита отшаха».Белыйкорольдолжензащититьсяотшаха.

«Матилинемат».Приводитсярядположений,вкоторыхученикидолжныопределить:данли мат черномукоролю.

«Первыйшах».Играпроводитсявсемифигурамиизначальногоположения. Выигрываеттот,ктообъявитпервыйшах.

«Рокировка».Ученикидолжныопределить,можнолирокироватьвтехилииныхслучаях.

6. ИГРАВСЕМИФИГУРАМИИЗНАЧАЛЬНОГОПОЛОЖЕНИЯ

Самыеобщиепредставленияотом,какначинатьшахматнуюпартию.

Дидактическиеигрыизадания

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовыватьугрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученикотвечаетдвумясвоимиходами.

Календарно-тематическое планирование занятий по шахматам в 3,4-классах

№ п/п	Тема урока	Используемые ресурсы		Характеристика основных видов учебной деятельности учащихся (на уровне учебных действий)	Формы и объекты текущего контроля	дата	
		учебное пособие, ИЗО, музыка	цифровые электронные образовательные ресурсы			план	факт
1	<u>Повторение изученного материала.</u>	.		Вводный инструктаж			
2	Игровая практика	И.Г.Сухин-Удивительные приключения в шахматной стране		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.			

3	Повторениеизученного материала.	.СухинИ.Шахматыдлясамыхмаленьких.Книга-сказкадлясовместногоотдыхародителейидетей.		Шахматнаянотация.Обозначениегоризонталей,вертикалей,полей.Обозначениешахматныхфигуритерминов.Записьначальногоположения. Краткаяиполнаяшахматнаянотация. Записьшахматнойпартии. Ценностьшахматныхфигур. Примерматованияодинокороля. Решениеучебныхположенийнаматвдваходабезжертвыматериалаисжертвойматериала(изучебникавторогогодаобучения).			
4	Практикаматованияодинокороля(детииграютпопарно).						

5	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- итрехходовые парти и.			Выявление причин поражения вничходной изст орон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором или третьем ходу партии).			
---	--	--	--	---	--	--	--

6	Решение задания “Мат в 1 ход”	И.Г.Сухин - Удивительны е приключени я в шахматной ст ране.		Выявление причин поражения в них одной из ст орон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором или третьем ходе партии).			
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладьи и ферзя.						
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.			Дидактические задания “Поймай ладью”, “ Поймай ферзя”.			
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.			Дидактические задания “Поставь детский мат”, “ Защитись от мата			
10	Решение заданий.			Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата			
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Прудникова Е.А., Е.И Волкова «Шахматы в школе»		Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.			

12	Решениезаданий						
----	----------------	--	--	--	--	--	--

13	“Повторюшка-хрюшка”(черныекопир уютходыбелых).Наказа ние “повторюшек”.			Дидактические задания“Поставь мат в 1 ход“повторюшке”,“Выиграй фигуруу“повторюшки			
14	Решениезаданий						
15	Принципы игры вдебюте.Быстрейшее развитиефигур.Темпы. Гамбиты.			Дидактическоезадание “Выведифигуру”.			
16	Решение задания“Выведифигуру”..						
17	Наказаниезанесоблюден ие принципабыстрейшего развитияфигур. “Пешкоедство”.Неразум ность игры вдебютеоднимипешками (с исключениямииз правила).			Дидактическиезадания “Матвдвахода”, “Выигрышматериала”, “Накажи “пешкоеда”,“Можно ли побитьпешку?”.			
18	Решениезаданий.						
19	Принципы игры вдебюте.Борьбазацентр. ГамбитЭванса. Королевскийгамбит. Ферзевыйгамбит.			Дидактическиезадания “Захватицентр”, “Выиграйфигуру”.			

20	Решениезаданий.						
-----------	-----------------	--	--	--	--	--	--

21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.			Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход рокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода рокированному королю”, “Не получат ли белы мат в 1 ход, если рокируют?”.			
22	Решение заданий.						
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.			Дидактические задания “Чембить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.			
24	Решение заданий.			Достижение материального перевеса.			
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.			Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание			
26	Решение заданий.						

27	Очень коротко одебютах.Открытые ,						
-----------	---	--	--	--	--	--	--

	полуоткрытые изакрытыедебют ы.						
28	Решениезаданий.	В.Костров, П.Рожков – Шахматные задачи					
29	Типичныекомбинациивд ебюте.	Повторениеп рограммного материала,из ученногоза второй итретий годобучения В.Костров,П .Рожков– Шахматныез адачи		.Дидактическиеигрыиза дания.Игроваяпрактика.			
30	Типичныекомбинациивд ебюте(болеесложные примеры).						
31	<u>Повторениепрограммног о материала</u>						
32	Повторениепрограммног оматериала						
33	Повторениепрограммног оматериала						
34	Повторениепрограммног оматериала						

Литературанеобходимаядляосвоениякурса:

Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс»,2002.- 224с.

1. Шахматныйсловарь.М.ФиС.1968г.
2. Шахматыдетям.Санкт-Петербург.1994г.поизданиюМайзелисИ.Шахматы.Основы теорииМ.ДетгизI960.
3. Шахматы.Энциклопедическийсловарь.М.Советскаяэнциклопедия..1990г.
4. Шахматы-школе.М. Педагогика.1990г.
5. В.Костров,Д.Давлетов«Шахматы»Санкт-Петербург2001г.,
6. В.Хенкин «Шахматыдляначинающих»М.:«Астрель»2002г.,

7. О.Подгаец«Прогулкипо чернымибелымполям»МП«Каиссаплюс»Днепропетровск 1996г.,
8. И.А.Бареев«Гроссмейстерыдетскогосада»Москва1995г.
9. ЮдовичМ.Занимательныешахматы. М.ФиС. 1966г.

10. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательноепособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ.М..ПОМАТУР.2000г.
11. СухинИ.Шахматыдлясамыхмаленьких.Книга-сказкадлясовместногочтенияродителей и детей.М.АСТРЕЛЬ.АСТ.2000 г.
12. ТуровБ.И.ЖемчужинышахматноготворчестваРостов-на-Дону.Феникс.2000
13. УильямГарет.Шахматы.Учитесьигратьвсамуюпопулярнуюигрувмире. М.Терра.1998г.
14. ФренеС.Избранныепедагогическиесочинения,М..Просвещение.1990г.
15. В.Хенкин,Кудаидеткороль.М..Молодаягвардия.1979г.