

Частное общеобразовательное учреждение «Согласие»



ПРИНЯТО

Педагогическим советом ЧОУ «Согласие»
Протокол от «30» августа 2023 года № 1

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора ЧОУ «Согласие»
от 30.08.2023 г. № 15

Приложение
к основной образовательной программе НОО

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Мир шахмат»
для обучающихся 1 - 4 классов

ПРОЕКТНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Составитель: Ремянников П.П., учитель

г. Екатеринбург, 2023

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мир шахмат» для обучающихся 1 – 4 классов ЧОУ «Согласие» (далее – Программа) разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (далее – ФГОС НОО) к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования (далее – ООП НОО) и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ООП НОО в ЧОУ «Согласие». Программа составлена с учетом целевых ориентиров результатов в воспитании, развитии личности обучающихся, сформулированных в рабочей программе воспитания.

Программа является приложением к ООП НОО ЧОУ «Согласие». Программа включает в себя пояснительную записку, содержание курса внеурочной деятельности с указанием формы проведения занятий, планируемые результаты освоения Программы, тематическое планирование.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа предназначена для организации внеурочной деятельности по направлению «Проектно-исследовательская деятельность». Цель Программы – создать условия, обеспечивающие возможность для интеллектуального развития обучающихся посредством игры в шахматы.

Задачи курса:

- 1) познакомить обучающихся с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом;
- 2) научить ориентироваться на шахматной доске;
- 3) научить правильно размещать 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.

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.

На изучение курса внеурочной деятельности «Мир шахмат» отводится 135 часов (по 1 часу в неделю): 33 часа в 1-м классе, по 34 часа во 2 - 4-х классах.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ШАХМАТ»

1 КЛАСС

Понятия	Дидактические игры и задания
Шахматная доска: шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	«Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ»
Шахматные фигуры: белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	«Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай». «Что общего?», «Большая и маленькая»
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	«Мешочек», «Да и нет», «Мяч»
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	«Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры». «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности»
Цель шахматной партии: шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила	«Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат», «Первый шах», «Рокировка»
Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	«Два хода»

2 КЛАСС

Понятия	Дидактические игры и задания
Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам	
Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения	«Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель»
Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты	«Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита»
Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля	«Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию». «В угол», «Ограниченный король»
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	«Объяви мат в два хода», «Защитись от мата»
Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертв	«Объяви мат в два хода», «Сделай

Понятия	Дидактические игры и задания
вы 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.)	ничью», «Выигрыш материала»

3 КЛАСС

Понятия	Дидактические игры и задания
Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах	«Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход нерокированному королю», «Поставь детский мат», «Поймай ладью, ферзя», «Защита от мата», «Выведи фигуру», «Поставить мат в 1 ход «повторюшке», «Мат в 2 хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?», «Захвати центр», «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?» и другие

4 КЛАСС

Понятия	Дидактические игры и задания
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	«Выигрыш материала», «Мат в 3 хода», «Сделай ничью»
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	«Мат в 2 хода», «Квадрат», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей»

Формы проведения занятий: продуктивная дидактическая игра, игра-соревнование, познавательные задачи, интеллектуальный конкурс, тренинг, интеллектуальный марафон (клуб) и другие.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ШАХМАТ»

Личностные	Метапредметные	Предметные
<p>Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.</p> <p>Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.</p> <p>Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.</p> <p>Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.</p> <p>Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.</p>	<p>Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.</p> <p>Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.</p> <p>Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.</p> <p>Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.</p> <p>Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.</p> <p>Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.</p> <p>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.</p>	<p>Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.</p> <p>Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; правильно составлять фигуры перед игрой;</p> <p>Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске.</p> <p>Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.</p> <p>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.</p> <p>Принципы игры в дебюте.</p> <p>Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.</p> <p>Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.</p>

Предметные результаты освоения Программы по годам обучения

Обучающиеся будут знать	Обучающиеся будут уметь
1 класс	
<ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	
<ul style="list-style-type: none"> – обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; – ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур 	<ul style="list-style-type: none"> – записывать шахматную партию; – матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; – проводить элементарные комбинации
3 класс	
<ul style="list-style-type: none"> – принципы игры в дебюте; – основные тактические приемы; – что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля 	<ul style="list-style-type: none"> – грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; – находить несложные тактические удары и проводить комбинации; – точно разыгрывать простейшие окончания
4 класс	
<ul style="list-style-type: none"> – принципы игры в дебюте; – основные тактические приемы; – термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля 	<ul style="list-style-type: none"> – грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; – находить несложные тактические удары и проводить комбинации; – точно разыгрывать простейшие окончания

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ШАХМАТ»

Методические материалы для учителя:

- 1) Шахматный учебник. Для детей и родителей / В. Костров, Д. Давлетов, Издательство Русский шахматный дом, 2020 г.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ШАХМАТ»

1 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем курса внеурочной деятельности	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1	
2.	Шахматная доска	2	
3.	Знакомство с шахматными фигурами Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	1	
4.	Начальное положение	1	
5.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1	
6.	Ладья в игре	1	
7.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон	1	
8.	Слон в игре	1	
9.	Ладья против слона	1	
10.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	1	
11.	Ферзь в игре	1	
12.	Ферзь против ладьи и слона	1	
13.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь	1	
14.	Конь в игре	1	
15.	Конь против ферзя, ладьи слона	1	
16.	Знакомство с пешкой	1	
17.	Пешка в игре	1	
18.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	1	
19.	Знакомство с шахматной фигурой. Король	1	
20.	Король против других фигур	1	
21.	Шах	2	
22.	Мат	2	
23.	Ставим мат	1	
24.	Ничья, пат	1	
25.	Рокировка	1	
26.	Шахматная партия	3	
27.	Повторение программного материала	2	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	

2 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем курса внеурочной деятельности	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Повторение пройденного материала	2	
2.	Краткая история шахмат	1	
3.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	2	
4.	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур	1	
5.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса	1	
6.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты	1	
7.	Ценность шахматных фигур. Защита	1	

8.	Техника матования одинокого короля	4	
9.	Достижение мата без жертвы материала	3	
10.	Шахматная комбинация. Завлечение	1	
11.	Шахматная комбинация. Отвлечение	1	
12.	Шахматная комбинация. Блокировка	1	
13.	Шахматная комбинация. Разрушение королевского прикрытия	1	
14.	Шахматная комбинация. Освобождения пространства, уничтожение защиты	1	
15.	Шахматная комбинация. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов	1	
16.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса	1	
17.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Связка	1	
18.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства и перекрытия	1	
19.	Шахматная комбинация. Пешечная структура	1	
20.	Шахматная комбинация. Сочетание тактических приемов	1	
21.	Шахматная комбинация. Патовые комбинации	1	
22.	Шахматная комбинация. Комбинации на вечный шах	1	
23.	Типичные комбинации в дебюте	1	
24.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1	
25.	Повторение программного материала. Шахматная партия	3	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

3 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем курса внеурочной деятельности	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Повторение пройденного материала	3	
2.	Практика матования одинокого короля. Игровая практика с записью шахматной партии	1	
3.	Двух- и трехходовые партии	1	
4.	Решение задания «Мат в 1 ход»	1	
5.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	1	
6.	Решение заданий. Игровая практика	1	
7.	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита	1	
8.	Решение заданий. Игровая практика	1	
9.	Вариации на тему «детского мата». Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита	1	
10.	Решение заданий. Игровая практика	1	
11.	Решение заданий (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек»	1	
12.	Решение заданий. Игровая практика	1	
13.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	1	
14.	Решение задания «Выведи фигуру». Игровая практика	1	

15.	Наказание за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила)	1	
16.	Решение заданий. Игровая практика	1	
17.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	1	
18.	Решение заданий. Игровая практика	1	
19.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка	1	
20.	Решение заданий. Игровая практика	1	
21.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	1	
22.	Решение заданий. Игровая практика	1	
23.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка	1	
24.	Решение заданий. Игровая практика	1	
25.	Коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	1	
26.	Закрытые дебюты. Решение заданий	1	
27.	Типичные комбинации в дебюте	1	
28.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1	
29.	Повторение программного материала. Игровая практика	1	
30.	Повторение программного материала	1	
31.	Игровая практика	1	
32.	Повторение программного материала	1	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

4 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем курса внеурочной деятельности	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Повторение изученного материала. Игровая практика	2	
2.	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле	1	
3.	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Игровая практика	1	
4.	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1	
5.	Тактические приемы. Открытое нападение	1	
6.	Тактические приемы. Открытый шах. Двойной шах	1	
7.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Тема завлечения	1	
8.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Тема отвлечения, блокировки	1	
9.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Тема разрушения пешечного прикрытия короля	1	
10.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Тема освобождения пространства	1	
11.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Тема уничтожения защиты	1	
12.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Темы «рентгена»,	1	

	перекрытия и батареи		
13.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода). Сочетание тематических приемов	1	
14.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1	
15.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах	1	
16.	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. Игровая практика	1	
17.	Классическое наследие. «Вечнозеленая» партия. Игровая практика	1	
18.	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя	1	
19.	Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1	
20.	Ферзь против слона. Ферзь против коня	1	
21.	Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1	
22.	Матование двумя слонами (простые случаи)	1	
23.	Матование слоном и конем (простые случаи)	1	
24.	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата»	1	
25.	Пешка против короля. Решение задания «Квадрата». Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке	1	
26.	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Ключевые поля	1	
27.	Пешка против короля. Оппозиция	1	
28.	Удивительные ничейные положения. Король против короля и двух коней	1	
29.	Удивительные ничейные положения. Король против короля, слона и пешки	1	
30.	Повторение программного материала. Решение заданий. Игровая практика	1	
31.	Повторение программного материала	1	
32.	Решение заданий. Игровая практика	1	
33.	Повторение программного материала	1	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 290930343710282493392205396682444359568355846760

Владелец Стажарова Ольга Александровна

Действителен с 06.09.2023 по 05.09.2024