

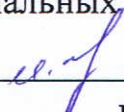
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство общего и профессионального образования Ростовской
области

Азовский район

МБОУ Самарская СОШ № 4 Азовского района

РАССМОТРЕНО

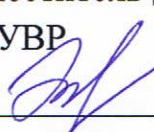
Методическим
объединением учителей
начальных классов



Науменко И. А.
Протокол № 1 от «28»
августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР



Терещенко И. А.
Протокол № 1 от «29»
августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Приказ № 177 от «31»
августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Внеурочной деятельности «Шахматы»

Для обучающихся 1 – х классов

село Самарское 2023 - 2024

Пояснительная записка

Рабочая программа **предмета «Шахматы»** разработана на основе:

- федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования;
- основной образовательной программы начального общего образования МБОУ Самарской СОШ № 4 Азовского района, по «Внеурочной деятельности»;
- примерной образовательной программы по предмету «Шахматы»;
- авторской программы по предмету «Шахматы» автор А.А.Тимофеев, (Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н.Ф.Виноградовой 1-4 класс, Москва Издательский центр «Вентана-Граф» 2018 год).

Цель:

- создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время;
- развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Задачи:

- развитие внимания и мотивации школьника;
- развитие наглядно-образного мышления;
- организация общественно-полезной и досуговой деятельности учащихся;
- включение учащихся в разностороннюю деятельность;
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
- воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;

Место учебного предмета

Внеурочный курс «Шахматы» входит в обязательную часть федерального образовательного стандарта начального общего образования и согласно учебного плана МБОУ Самарской СОШ № 4 Азовского района рабочая программа по

«Шахматам» для 1-2 классов составлена на основе авторской программы Тимофеева А.А., предусматривающей 34 часа. На реализацию программы с 1 по 2 класс отводится 1 час в неделю. На 2020-2021 учебный год в 1 классе предусмотрено 34 учебных недели, рабочая программа составлена на 32 часа. Учителю дается право перераспределять количество часов, отведенное на изучение конкретных тем, а также варьировать последовательность прохождения тем в зависимости от собственного опыта, подготовленности учащихся, а также от условий работы в данном классе. Программа предназначена для занятий **детей младшего школьного возраста**.

РАЗДЕЛ 1. Планируемые предметные результаты

Личностными результатами изучения внеурочного курса «Шахматы» являются:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

Ученик научится:

- понимать и принимать игровую задачу, сохранять её (с помощью учителя);
- планировать (в сотрудничестве с учителем) действия для решения конкретных игровых задач;
- действовать по намеченному плану, по инструкции, представленной в игре;

Ученик получит возможность научиться:

- выполнять различные действия, пользоваться при этом разными способами помощи, оценивать правильность выполнения действий другими, вносить необходимые коррективы;
- контролировать и оценивать свои действия;

Познавательные УУД:

Ученик научится:

- слушать учителя, понимать и решать поставленные задачи;
- под руководством учителя читать и понимать учебные задания, следовать инструкциям шахматной игры;
- находить необходимую информацию в материалах учебника, в том числе словарях, применять её для решения практических задач;

Ученик получит возможность научиться:

- разграничивать правила игры и названия фигур;
- осознавать применительно к игре операции анализа, синтеза, сравнения,
- осознанно критически оценивать полученную информацию, соотносить её с собственным опытом, с ранее полученными знаниями;

Коммуникативные УУД:

Ученик научится:

- участвовать в общей беседе, в диалоге, стараясь соблюдать правила общения; – задавать вопросы, отвечать на вопросы других;

Ученик получит возможность научиться:

- планировать ход партии, строить свои диалогические и монологические высказывания с учётом шахматных задач;
- вступать в учебное сотрудничество с учителем и одноклассниками, осуществлять совместную деятельность, осваивая различные способы взаимной помощи партнёру в шахматной игре.

Предметные результаты

К концу изучения модуля I учащиеся должны знать:

- шахматную доску и её структуру;
- обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

К концу изучения модуля I учащиеся должны уметь:

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;

- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути её достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

РАЗДЕЛ 2. Содержание учебного предмета «Шахматы»

Шахматная доска и фигуры

Чтение 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. 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. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Ходы и взятие фигур

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч". Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин",

"Кратчайший путь".

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности". Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические 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".

Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат

Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие.

Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности". Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).

Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".

Запись шахматных ходов

Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход". Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание.

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен

"Рокировка". Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".

Общие принципы разыгрывания дебюта

Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

РАЗДЕЛ 3. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Дата		Тема занятия	Кол-во часов
	план	факт		
		Шахматная доска и фигуры (3 ч)		
1.	05.09		Шахматная доска.	1
2.	12.09		Шахматная доска.	1
3.	19.09		Шахматная доска.	1
Ходы и взятие фигур (13 ч)				
4.	26.09		Шахматные фигуры.	1
5.	03.10		Начальное положение.	1
6.	10.10		Ладья.	1
7.	17.10		Ладья.	1
8.	24.10		Слон.	1
9.	07.11		Слон.	1
10.	14.11		Ладья против слона.	1
11.	21.11		Ферзь.	1
12.	28.11		Ферзь.	1
13.	05.12		Ферзь против ладьи и слона.	1
14.	12.12		Конь.	1
15.	19.12		Конь.	1
16.	26.12		Конь против ферзя, ладьи, слона.	1
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (10 ч)				

17.	09.01		Пешка.	1
18.	16.01		Пешка.	1
19.	23.01		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1
20.	30.01		Король.	1
21.	06.02		Король против других фигур.	1
22.	27.02		Шах.	1
23.	05.03		Шах.	1
24.	12.03		Мат.	1
25.	19.03		Мат.	1
Запись шахматных ходов (2 ч)				
26.	02.04		Условные обозначения перемещения, взятия.	1
27.	09.04		Рокировка.	1
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)				
28.	16.04		Ценность фигур. Единица измерения ценности.	1
29.	23.04		Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1
Общие принципы разыгрывания дебюта (5 ч)				
30.	07.05		Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	1
31.	14.05		Классификация дебютов.	1
32.	21.05		Анализ учебных партий.	1