

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Ростовской области

Отдел образования Администрации Целинского района

МБОУ Плодородная СОШ №16

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО



Галкина Т.В.

Протокол №1
от «28» 08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам директора по УР



Логвиненко Н.Г.

Пр №1
от «30» 08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Савостина Н.В.

Приказ № 71
от «31» 08 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

по общекультурному направлению

«Шахматное королевство»

для обучающихся 3 - 4 классов

с. Плодородное 2023

РАЗДЕЛ 1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО»

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общекультурному направлению «Шахматное королевство» является формирование следующих умений:

- определять и высказывать простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, **делать выбор**, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общекультурному направлению «Шахматное королевство» - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:

- **Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- **Проговаривать** последовательность действий.
- Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: **делать** выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. **Слушать** и **понимать** речь других.
 - Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
 - Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
 - Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые

упражнения, соревнования)

Предметные результаты

В ходе реализации программы внеурочной деятельности по общекультурному направлению «Шахматное королевство» *обучающиеся научатся:*

- принципам игры в дебюте;
- основным тактическим приёмам;
- умению доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им;
- различать термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

В процессе изучения программы обучающиеся *получат возможность научиться:*

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО»

1. 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 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.

2. 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 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”.
- “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.

РАЗДЕЛ 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Общее число часов, отведённых на изучение курса «Шахматное королевство» в 3 - 4 классах – 34 ч.

В соответствии с календарным учебным графиком МБОУ СОШ №16 на 2023-2024 учебный год программа реализуется в объёме 33 часов, за счет уплотнения материала.

№	Темы разделов	Кол-во часов
	Основы миттельшпиля	30
1	Основы эндшпиля	2
2	Повторение	2
	ИТОГО:	34

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Дата	Тема раздела, тема урока	Кол-во часов
Основы миттельшпиля (30ч.)			
1	04.09	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1
2	11.09	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1
3	18.09	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1
4	25.09	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1
5	02.10	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1
6	09.10	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1
7	16.10	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1
8	23.10	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
9	13.11	Решение заданий. Игровая практика.	1
10	20.11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1
11	27.11	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1
12	04.12	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1
13	11.12	Игровая практика	1
14	18.12	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1
15	25.12	Решение заданий. Игровая практика.	1
16	15.01	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1
17	22.01	Решение заданий. Игровая практика	1
18	29.01	Матование двумя слонами (простые случаи).	1
19	05.02	Матование слоном и конем (простые случаи)	1

20	12.02	Решение заданий. Игровая практика.	1
21	19.02	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1
22	26.02	Решение заданий. Игровая практика.	1
23	04.03	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1
24	11.03	Решение заданий. Игровая практика.	
25	25.03	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1
26	01.04	Решение заданий. Игровая практика.	1
27	08.04	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1
28	15.04	Решение заданий. Игровая практика.	1
29	22.04	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1
30	27.04	Решение заданий. Игровая практика.	1
Основы эндшпиля (2ч.)			
31	06.05	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1
32	13.05	Игровая практика	1
Повторение (2ч.)			
33	20.05	Повторение программного материала	1
34		Повторение программного материала	1