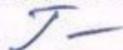


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Ростовской области
Отдел образования Администрации Целинского района
МБОУ Плодородная СОШ №16

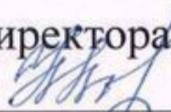
РАССМОТРЕНО
Руководитель ШМО



Галкина Т.В.

Протокол №1
от «15» 08 2024 г.

СОГЛАСОВАНО
Зам директора по УР



Логвиненко Н.Г.

Протокол №1
от «16» 08 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Савостина Н.В.

Приказ №51
от «16» 08 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

по общекультурному направлению

«Шахматное королевство»

для обучающихся 1, 3 классов

с. Плодородное 2024

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 результате изучения программы обучающиеся 1 класса *научатся*:

- использовать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

В процессе изучения программы обучающиеся *получат возможность научиться*:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур;
- записывать шахматную партию;
- проводить элементарные комбинации.

В результате изучения программы обучающиеся 3 класса *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 класс

1. Шахматная доска (3 ч)

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 (1 ч)

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 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». 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 (2 ч)

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 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 (16 ч)

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» – 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». 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 (8 ч)

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 (3 ч)

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.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные поля и не перепрыгивая их.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.

3 класс

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 задания

- «Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход neroкированному 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.

РАЗДЕЛ 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Общее число часов, отведённых на изучение курса «Шахматное королевство» в 1 классе 33 ч., 3 классе – 34 ч.

В соответствии с календарным учебным графиком МБОУ СОШ №16 на 2024-2025 учебный год программа реализуется полностью.

1 класс

№	Темы разделов	Кол-во часов
1	Шахматная доска.	3
2	Шахматные фигуры.	1
3	Начальная расстановка фигур.	2
4	Ходы и взятие фигур.	16
5	Цель шахматной партии.	8
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	3
	ИТОГО	33

3 класс

№	Темы разделов	Кол-во часов
1	Повторение и закрепление	17
2	Основы дебюта	17
	ИТОГО:	34

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока	Дата	Тема раздела, тема занятия	Кол-во часов
1.	04.09	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1
2.	11.09	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали. Ходы фигур, взятие.	1
3.	18.09	Диагональ. Большие и короткие диагонали. Рокировка.	1
4.	25.09	Знакомство с шахматными фигурами Превращение пешки. Взятие на проходе.	1
5.	02.10	Начальная расстановка фигур Шах, мат, пат.	1
6.	09.10	Шахматная доска и фигуры Начальное положение.	1
7.	16.10	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья Игровая практика.	1
8.	23.10	Ладья в игре Шахматная нотация.	1
9.	06.11	Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1
10.	13.11	Слон в игре Обозначение шахматных фигур и терминов.	1
11.	20.11	Ладья против слона Запись начального положения.	1
12.	27.11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь Краткая и полная шахматная нотация.	1
13.	04.12	Ферзь в игре Запись шахматной партии.	1
14.	11.12	Ферзь против ладьи и слона Ценность шахматных фигур.	1
15.	18.12	Знакомство с шахматной фигурой. Конь Пример матования одинокого короля.	1
16.	25.12	Конь в игре Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.	1
17.	15.01	Конь против ферзя, ладьи, слона Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1
18.	22.01	Знакомство с пешкой Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1

19.	29.01	Пешка в игре Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика	1
20.	05.02	Пешка против ферзя, ладьи, слона Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
21.	12.02	Знакомство с шахматной фигурой. Король Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1
22.	19.02	Король против других фигур Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
23.	26.02	Шах. Защита от шаха Решение заданий. Игровая практика	1
24.	05.03	Открытый шах. Двойной шах Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
25.	12.03	Мат. Цель шахматной партии. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1
26.	19.03	Мат в один ход. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1
27.	02.04	Мат в один ход: сложные примеры. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1
28.	09.04	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
29.	16.04	Отличие пата от мата. Варианты ничьей Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1
30.	23.04	Короткая рокировка. Длинная рокировка Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1
31.	30.04	Игра всеми фигурами из начального положения Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1
32.	07.05	Игра всеми фигурами из начального положения Решение заданий. Игровая практика.	1
33.	14.05	Повторение программного материала Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
34.	21.05	Повторение изученного о дебюте	1