

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ЛГ МАОУ "СОШ № 3 "**

**РАССМОТРЕНО**

Руководителем ШМО

\_\_\_\_\_ И.Р. Магомедовой

Протокол ШМО №1  
от «31» 08. 2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Председателем  
педагогического  
совета

С.Н. Кононовой  
Протокол ПС №1  
от «31» 08. 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директором

С.Н. Кононовой

Приказ №1  
от «31» 08.2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности «Шахматы»**

**для обучающихся 2-4 классов**

Педагог: Базанов Илья Романович

**г. Лангепас 2023 год**

**1. Сведения о программе по курсу внеурочной деятельности на основе, которой составлена рабочая программа внеурочной деятельности; общие цели, задачи курса внеурочной деятельности.**

Рабочая программа составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, в соответствии с программой А.А. Тимофеева «Шахматы»

**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 в игре 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 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.

**2. Количество часов, отпущенных на курс внеурочной деятельности.**

**Объем программы:** программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса отводится 34 часа в год 2-4 класс.

**3. Возрастная группа обучающихся, на которые ориентированы занятия.**

Ученики 2- 4 класса (8-10 лет)

**4. Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Личностные результаты освоения программы курса.**

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Метапредметные результаты освоения программы курса.**

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- 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.

#### **Предметные результаты освоения программы курса.**

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. 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. Принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

## 5. Содержание учебного предмета

### Второй класс

#### Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам

#### Раздел № 2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

##### *Дидактические игры и задания*

«Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель».

#### Раздел № 3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

##### *Дидактические игры и задания*

«Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита».

#### Раздел № 4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля

##### *Дидактические игры и задания*

«Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию». «В угол», «Ограниченный король»

#### Раздел № 5. 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.

##### *Дидактические игры и задания*

«Объяви мат в два хода», «Защитись от мата».

#### Раздел № 6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ

Достижение мата путем жертвы 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.).

##### *Дидактические игры и задания*

«Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

**Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся**

<b>№</b>	<b>Тема (раздел, блок, модуль)</b>	<b>Количество часов</b>
1.	Краткая история шахмат	3
2.	Шахматная нотация	2
3.	Ценность шахматных фигур	4
4.	Техника матования одинокого короля	4
5.	Достижение мата без жертвы материала	3
6.	Шахматная комбинация	17

**Третий-четвертый класс**

**Раздел № 1. 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. 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.

*Дидактические игры и задания*

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход не рокированному 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 “пешкоода”, “Можно ли побить пешку?”, “Захвати центр”, “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?” и др.

**Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся**

<b>№</b>	<b>Тема (раздел, блок, модуль)</b>	<b>Количество часов</b>
1.	Основы дебюта	34

## 6. Тематическое планирование

### Второй класс

№ п/п	Календарный срок		Тема занятия	Количество часов
	план	факт		
<b>Тема (раздел) Краткая история шахмат (3)</b>				
1.			Повторение изученного материала.	1
2.			Повторение изученного материала.	1
3.			Краткая история шахмат.	1
<b>Тема (раздел) Шахматная нотация (2)</b>				
4.			Шахматная нотация.	1
5.			Шахматная нотация.	1
<b>Тема (раздел) Ценность шахматных фигур (4)</b>				
6.			Ценность шахматных фигур.	1
7.			Ценность шахматных фигур.	1
8.			Ценность шахматных фигур.	1
9.			Ценность шахматных фигур. Защита.	1
<b>Тема (раздел) Техника матования одинокого короля (4)</b>				
10.			Техника матования одинокого короля.	1
11.			Техника матования одинокого короля.	1
12.			Техника матования одинокого короля.	1
13.			Техника матования одинокого короля.	1
<b>Тема (раздел) Достижение мата без жертвы материала (3)</b>				
14.			Достижение мата без жертвы материала.	1
15.			Достижение мата без жертвы материала.	1
16.			Достижение мата без жертвы материала.	1
<b>Тема (раздел) Шахматная комбинация</b>				
17.			Шахматная комбинация. Завлечение.	1
18.			Шахматная комбинация. Отвлечение.	1
19.			Шахматная комбинация. Блокировка.	1

20.			Шахматная комбинация.	1
21.			Шахматная комбинация.	1
22.			Шахматная комбинация.	1
23.			Комбинации.	1
24.			Комбинации. Связка.	1
25.			Комбинации.	1
26.			Пешечная структура.	1
27.			Сочетание тактических приемов.	1
28.			Патовые комбинации.	1
29.			Комбинации на вечный шах.	1
30.			Типичные комбинации в дебюте.	1
31.			Типичные комбинации в дебюте.	1
32.			Шахматная партия	1
33.			Шахматная партия	1
34.			Шахматная партия	

**Вид контроля:** (по данному разделу)

**Универсальные учебные действия** (по данному разделу) Знать: обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

Уметь: записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

Личностные: развитие любознательности и сообразительности; развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия; развитие наглядно-образного мышления и логики.

**Третий класс**

№ п/п	Календарный срок		Тема занятия	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Количество часов
	план	факт			
<b>Тема (раздел) Основы дебюта (34 ч)</b>					
1.			Повторение пройденного материала.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
2.			Повторение пройденного материала.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
3.			Повторение пройденного материала.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
4.			Двух- и трехходовые партии.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
5.			Решение задания. “Мат в 1 ход”	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
6.			Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
7.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
8.			Игра “на мат” с первых ходов партии.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
9.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
10.			Вариации на тему «детского мата».	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
11.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
12.			Решение заданий. Наказание “повторюшек”.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
13.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
14.			Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
15.			Решение задания “Выведи фигуру”.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
16.			Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
17.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
18.			Гамбит Эванса. Королевский гамбит.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
19.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
20.			Безопасное положение короля.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>

			Рокировка.		
21.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
22.			Гармоничное пешечное расположение.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
23.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
24.			Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
25.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
26.			Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
27.			Закрытые дебюты. Решение заданий.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
28.			Типичные комбинации в дебюте.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
29.			Типичные комбинации в дебюте.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
30.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
31.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
32.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
33.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
34.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
			<b>Вид контроля:</b> (по данному разделу)		
			<b>Универсальные учебные действия</b> (по данному разделу) Знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля. Уметь: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания. Личностные: развитие любознательности и сообразительности; развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия; развитие навыков сотрудничества со сверстниками; развитие наглядно-образного мышления и логики		

#### Четвертый класс

№ п/п	Календарный срок		Тема занятия	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Количество часов
	план	факт			

<b>Тема (раздел) Основы дебюта (34 ч)</b>					
<b>1.</b>			Повторение пройденного материала.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>2.</b>			Повторение пройденного материала.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>3.</b>			Повторение пройденного материала.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>4.</b>			Двух- и трехходовые партии.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>5.</b>			Решение задания. “Мат в 1 ход”	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>6.</b>			Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>7.</b>			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>8.</b>			Игра “на мат” с первых ходов партии.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>9.</b>			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>10.</b>			Вариации на тему «детского мата».	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>11.</b>			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>12.</b>			Решение заданий. Наказание “повторюшек”.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>13.</b>			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>14.</b>			Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>15.</b>			Решение задания “Выведи фигуру”.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>16.</b>			Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>17.</b>			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>18.</b>			Гамбит Эванса. Королевский гамбит.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>
<b>19.</b>			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<b>1</b>

			практика.		
20.			Безопасное положение короля. Рокировка.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
21.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
22.			Гармоничное пешечное расположение.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
23.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
24.			Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
25.			Решение заданий. Игровая практика.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
26.			Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
27.			Закрытые дебюты. Решение заданий.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
28.			Типичные комбинации в дебюте.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
29.			Типичные комбинации в дебюте.	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
30.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
31.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
32.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
33.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
34.			Игровая практика	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	1
			<b>Вид контроля:</b> (по данному разделу)		
			<p><b>Универсальные учебные действия</b> (по данному разделу) Знать: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы;</p> <p>что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.</p> <p>Уметь: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.</p> <p>Личностные: развитие любознательности и сообразительности; развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия; развитие навыков сотрудничества со сверстниками; развитие наглядно-образного мышления и логики</p>		

**7. Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения, программы внеурочной деятельности.**

**Дидактическое и методическое обеспечение**

<b>Дидактическое обеспечение</b>	<b>Методическое обеспечение</b>
	Книга для учителя начальных классов «Я – И шахматы» под редакцией А. А Тимофеева, «Просвещение», М: 2003 г.
<b>Набор шахмат</b>	

**Лист контроля**

<b>Дата</b>	<b>Цель проверки</b>	<b>Замечания</b>	<b>Срок исполнения</b>	<b>Роспись</b>