

РАССМОТРЕНО
и рекомендовано
к применению
педагогическим советом
МБОУ «Волошинская СОШ».
Протокол № ____ от __. __. ____.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
МБОУ «Волошинская СОШ»
_____ Е. А. Данильченко
Приказ № ____ от __. __. ____.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Волошинская средняя общеобразовательная школа»
Родионово-Несветайского района

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы»

Возраст обучающихся: 6,5 – 11 лет
Количество: 1 класс – 33 часа в год.
Учитель: Воронько Светлана Васильевна

2022-2023 учебный год

Документ подписан электронной подписью.

1. Пояснительная записка

Рабочая программа кружка «Шахматы», общеинтеллектуального направления, разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021 № 64100).
- Авторская программа по курсу «Шахматы - школе» Для начальных классов общеобразовательных учреждений" под редакцией И.Г. Сухина. - Обнинск: Духовное возрождение, - 2013. -40 с.
- Основная образовательная программа начального общего образования МБОУ «Волошинская СОШ» (приказ ОО от 05.08.2022 № 139).
- Положение о рабочей программе учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) МБОУ «Волошинская СОШ» (приказ ОО от 14.07.2021 № 120).

Рабочая программа по курсу «Шахматы» реализуется с использованием современного оборудования Центра образования естественно – научной и технологической направленностей «Точка роста» на базе МБОУ «Волошинская СОШ».

Цели и задачи курса внеурочной деятельности

Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов:**

- **Принцип развивающей** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- **Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- **Принцип доступности**, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов:**

- **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса

Документ подписан электронной подписью.

- **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Воспитывающий и развивающий потенциал

- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- формирование в кружках, секциях, детских объединениях и т.п. детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
- поддержку в детских объединениях школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;
- поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.

Реализация воспитательного потенциала курсов внеурочной деятельности происходит в рамках следующих выбранных школьниками ее видов.

Численный и возрастной состав объединения

Численный и возрастной состав объединения «Шахматы».

Курс «Шахматы» охватывает 66 учащихся начальной школы в возрасте от 6,5 до 11 лет.

Место курса «Шахматы» в плане внеурочной деятельности

Документ подписан электронной подписью.

Согласно Плана внеурочной деятельности на уровне начального общего образования МБОУ «Волошинская СОШ» на 2022-2023 учебный год курс внеурочной деятельности «Шахматы» входит в Программу формирования универсальных учебных действий ООП НОО и реализуется в 1 классе в рамках направления «Интеллектуальные марафоны».

Программа данного курса реализуется 1 час в неделю. В соответствии с Календарным учебным графиком МБОУ «Волошинская СОШ» на 2022-2023 учебный год программа разработана на 33 часа в год-1 класс.

В календарно-тематическом планировании распределение часов по темам примерное и корректируется с учетом хода усвоения учебного материала обучающимися, климатических условий и других объективных причин.

2. Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности.

В результате работы по программе внеурочной деятельности «Шахматы» у обучающегося будут сформированы **личностные результаты**:

- осознавать необходимость адаптации к жизненным ситуациям, развития общей культуры человека; развития способности мыслить, рассуждать, выдвигать предположения и доказывать или опровергать их;
- применять правила совместной деятельности со сверстниками, проявлять способность договариваться, лидировать, следовать указаниям, осознавать личную ответственность и объективно оценивать свой вклад в общий результат;
- осваивать навыки организации безопасного поведения в информационной среде;
- применять полученные навыки для решения практических задач в повседневной жизни, в том числе при оказании помощи одноклассникам, детям младшего возраста, взрослым и пожилым людям;
- работать в ситуациях, расширяющих опыт применения полученных навыков в реальной жизни, повышающих интерес к интеллектуальному труду и уверенность своих сил при решении поставленных задач, умение преодолевать трудности;
- оценивать практические и учебные ситуации с точки зрения возможности их применения для рационального и эффективного решения учебных и жизненных проблем;
- оценивать свои успехи, намечать пути устранения трудностей; стремиться углублять свои знания и умения;
- пользоваться разнообразными информационными средствами для решения предложенных и самостоятельно выбранных учебных проблем, задач.

К концу обучения в начальной школе у обучающегося формируются следующие **универсальные учебные действия**.

Универсальные познавательные учебные действия:

1) Базовые логические действия:

- устанавливать связи и зависимости между объектами;
- применять базовые логические универсальные действия: сравнение, анализ, классификация (группировка), обобщение;
- приобретать практические графические и измерительные навыки для успешного решения учебных и житейских задач.

2) Базовые исследовательские действия:

- проявлять способность ориентироваться в учебном материале разных предметов;
- понимать и адекватно использовать терминологию: различать, характеризовать, использовать для решения учебных и практических

Документ подписан электронной подписью.

задач;

- применять изученные методы познания (измерение, моделирование, перебор вариантов)

3) Работа с информацией:

- находить и использовать для решения учебных задач текстовую, графическую информацию в разных источниках информационной среды;
- читать, интерпретировать графически представленную информацию (схему, таблицу, диаграмму, другую модель);
- представлять информацию в заданной форме (дополнять таблицу, текст), формулировать утверждение по образцу, в соответствии с требованиями учебной задачи;
- принимать правила, безопасно использовать предлагаемые электронные средства и источники информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия:

- конструировать утверждения, проверять их истинность; строить логическое рассуждение;
- использовать текст задания для объяснения способа и хода решения задачи; формулировать ответ;
- комментировать процесс вычисления, построения, решения;
- объяснять полученный ответ с использованием изученной терминологии;
- в процессе диалогов по обсуждению изученного материала — задавать вопросы, высказывать суждения, оценивать выступления участников, приводить доказательства своей правоты, проявлять этику общения;
- создавать в соответствии с учебной задачей тексты разноговида;
- ориентироваться в алгоритмах: воспроизводить, дополнять, исправлять деформированные; составлять по аналогии;
- самостоятельно составлять тексты заданий, аналогичные типовым изученным.

Универсальные регулятивные учебные действия:

1) Самоорганизация:

- планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;
- выполнять правила безопасного использования электронных средств, предлагаемых в процессе обучения.

2) Самоконтроль:

- осуществлять контроль процесса и результата своей деятельности; объективно оценивать их;
- выбирать и при необходимости корректировать способы действий;
- находить ошибки в своей работе, устанавливать их причины, вести поиск путей преодоления ошибок;

3) Самооценка:

- предвидеть возможность возникновения трудностей и ошибок, предусматривать способы их предупреждения (формулирование вопросов, обращение к учебнику, дополнительным средствам обучения, в том числе электронным);
- оценивать рациональность своих действий, давать им качественную характеристику.

Совместная деятельность:

- участвовать в совместной деятельности: распределять работу между членами группы (например, в случае решения задач, требующих перебора большого количества вариантов, приведения примеров и контрпримеров); согласовывать мнения в ходе поиска доказательств, выбора

Документ подписан электронной подписью.
рационального способа, анализа информации;

– осуществлять совместный контроль и оценку выполняемых действий, предвидеть возможность возникновения ошибок и трудностей, предусматривать пути их предупреждения.

Основные виды учебной деятельности.

Практическая игра. Решение шахматных задач, комбинаций. Дидактические игры и задания, игровые упражнения. Теоретические занятия, шахматные игры. Участие в турнирах и соревнованиях.

3.Содержание практического раздела программы «Шахматы»

Первый год обучения (33 часа из расчета 1 час в неделю)

№	Раздел	Содержание разделов (тем)
1	Шахматная доска.	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• "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.	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.• "Угадайка". 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.	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. <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную

		<p>позицию.</p> <ul style="list-style-type: none"> • "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.	<p>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.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • "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

Документ подписан электронной подписью.

		<p>своих фигур.</p> <ul style="list-style-type: none">• "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
5.	Цель шахматной партии.	<p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <ul style="list-style-type: none">• "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	<p>Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <ul style="list-style-type: none">• "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.

К концу первого года обучения дети должны знать:

- 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.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- 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;

Документ подписан электронной подписью.

- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Второй год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)

№	Раздел	Содержание разделов (тем)
1.	Краткая история шахмат.	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.
2.	Шахматная нотация.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• “Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “е”), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.• “Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).• “Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).• “Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.• “Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.• “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.
3.	Ценность шахматных фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”• “Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.• “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.• “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

Документ подписан электронной подписью.

4.	Техника матования одинокого короля.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. <i>Дидактические, игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?• “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.• “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.• “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.• “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.• “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.
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. <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.• “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.
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.). <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.• “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

К концу второго года обучения дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу второго года обучения дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Третий год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)

№	Раздел	Содержание разделов (тем)
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	<p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • "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. <p>"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>
2	Основы дебюта.	<p>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.</p> <p><i>Дидактические задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • "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.

Документ подписан электронной подписью.

		<ul style="list-style-type: none"> • “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. • “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.
3	Основы миттельшпиля.	<p>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.</p> <p><i>Дидактические задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • “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.
4	Основы эндшпиля.	<p>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.</p> <p><i>Дидактические задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • “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. <p>“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.</p>
5	Обобщение.	

Документ подписан электронной подписью.

К концу третьего года обучения дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют.

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

4 класс

№	Раздел	Содержание разделов (тем)
1	Шахматная партия.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• "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.
2	Анализ и оценка позиции.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• "Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.• "Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.
3	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.). <i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none">• "Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

Документ подписан электронной подписью.

		<ul style="list-style-type: none"> • “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.
4	Обобщение.	

4. Тематическое планирование

1 класс

№	Разделы	Воспитательный компонент	Количество часов, отведённое на изучение раздела	Формы и средства аттестации (контроля)*
1	Шахматная доска.	- Проведение классных часов по программам «Дорога и дети», «Правовая культура»	4	Соревнования
2.	Шахматные фигуры.	- Тематические классные часы по программе «Путь к духовной гармонии»	2	Соревнования
3.	Начальная расстановка фигур.	- Проведение классных часов по программе «Формирование толерантного сознания учащихся»	1	Соревнования
4.	Ходы и взятие фигур.	Проведение классных часов по пропаганде здорового образа жизни, профилактике наркомании и вредных привычек	17	Соревнования
5.	Цель шахматной партии.	Проведение классных часов на формирование у учащихся позитивной позиции к жизни, уверенности в ценности жизни как своей, так и чужой.	6	Соревнования
6.	Игра всеми фигурами из начального положения	Культура общения.	3	Соревнования
Всего часов			33	

2 класс

№	Разделы	Воспитательный компонент	Количество часов, отведённое на	Формы и средства аттестации
---	---------	--------------------------	---------------------------------	-----------------------------

Документ подписан электронной подписью.

			изучение раздела	(контроля)*
1.	Краткая история шахмат.	- Проведение классных часов по программам «Дорога и дети», «Правовая культура»	5	Соревнования
2.	Шахматная нотация.	- Тематические классные часы по программе «Путь к духовной гармонии»	7	Соревнования
3.	Ценность шахматных фигур.	- Проведение классных часов по программе «Формирование толерантного сознания учащихся»	7	Соревнования
4.	Техника матования одинокого короля.	Проведение классных часов по пропаганде здорового образа жизни, профилактике наркомании и вредных привычек	5	Соревнования
5.	Достижение мата без жертвы материала.	Проведение классных часов на формирование у учащихся позитивной позиции к жизни, уверенности в ценности жизни как своей, так и чужой.	5	Соревнования
6.	Шахматная комбинация.	Культура общения.	5	Соревнования
Всего часов			34	

3 класс

№	Разделы	Воспитательный компонент	Количество часов, отведённое на изучение раздела	Формы и средства аттестации (контроля)*
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	- Проведение классных часов по программам «Дорога и дети», «Правовая культура»	5	Соревнования
2	Основы дебюта.	- Тематические классные часы по программе «Путь к духовной гармонии»	13	Соревнования
3	Основы миттельшпиля.	- Проведение классных часов по программе «Формирование толерантного сознания учащихся»	5	Соревнования
4	Основы эндшпиля.	Проведение классных часов по пропаганде здорового образа жизни, профилактике наркомании и вредных привычек	9	Соревнования

Документ подписан электронной подписью.

5	Обобщение.	Культура общения.	2	Соревнования
Всего часов			34	

4 класс

№	Разделы	Воспитательный компонент	Количество часов, отведённое на изучение раздела	Формы и средства аттестации (контроля)*
1	Шахматная партия.	- Проведение классных часов по программам «Дорога и дети», «Правовая культура»	3	Соревнования
2	Анализ и оценка позиции.	- Тематические классные часы по программе «Путь к духовной гармонии»	4	Соревнования
3	Шахматная комбинация.	- Проведение классных часов по программе «Формирование толерантного сознания учащихся»	24	Соревнования
4	Обобщение.	Проведение классных часов по пропаганде здорового образа жизни, профилактике наркомании и вредных привычек	3	Соревнования
Всего часов			34	

5.Календарно-тематическое планирование программного материала.

1 год обучения (1 класс)

№ п/п	Дата	Тема занятия
И. Шахматная доска. 4 ч.		
1.	06.09.2022	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.
2.	13.09.2022	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.
3.	20.09.2022	Линии на шахматной доске. Диагонали.
4.	27.09.2022	Центр шахматной доски.
II. Шахматные фигуры. 2 ч.		
1.(5.)	04.10.2022	Шахматные фигуры.
2.(6.)	11.10.2022	Сравнительная сила фигур.

Документ подписан электронной подписью.

1.(7.)	18.10.2022			Начальная позиция.
2.(8.)	25.10.2022			Ладья.
3.(9.)	08.11.2022			Ладья.
4.(10.)	15.11.2022			Слон.
5.(11.)	22.11.2022			Слон.
6.(12.)	29.11.2022			Ладья против слона.
7.(13.)	06.12.2022			Ферзь.
8.(14.)	13.12.2022			Ферзь.
9.(15.)	20.12.2022			Ферзь против ладьи и слона.
10.(16.)	27.12.2022			Конь.
11.(17.)	10.01.2023			Конь
12.(18.)	17.01.2023			Конь против ферзя, ладьи, слона.
13.(19.)	24.01.2023			Пешка.
14.(20.)	31.01.2023			Пешка.
15.(21.)	14.02.2023			Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона
16.(22.)	21.02.2023			Король.
17.(23.)	28.02.2023			Король против других фигур.
1.(24.)	07.03.2023			Шах.
2.(25.)	14.03.2023			Шах.
3.(26.)	21.03.2023			Мат.
4.(27.)	04.04.2023			Мат.
5.(28.)	11.04.2023			Ничья. Пат.
6.(29.)	18.04.2023			Рокировка.
1.(30.)	25.04.2023			Шахматная партия.
2.(31.)	02.05.2023			Шахматная партия.
3.(32.)	16.05.2023			Соревнования по шахматам.
4.(33.)	23.05.2023			Соревнования по шахматам.

Документ подписан электронной подписью.

6. Лист корректировки рабочей программы

Класс	Название раздела, темы	Дата проведения по плану	Причина корректировки	Корректирующие мероприятия	Дата проведения по факту

Приложение к рабочей программе

Система оценки достижения планируемых результатов

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Формы учета знаний и умений, система контролирующих материалов для оценки планируемых результатов освоения программы внеурочной деятельности

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого

Документ подписан электронной подписью.

ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Документ подписан электронной подписью.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ



**ПОДЛИННОСТЬ ДОКУМЕНТА ПОДТВЕРЖДЕНА.
ПРОВЕРЕНО В ПРОГРАММЕ КРИПТОАРМ.**

ПОДПИСЬ

Общий статус подписи:

Подпись верна

Сертификат:

66C482AD59C610980F9B4999426081C5786ECA7A

Владелец:

Данильченко Евгений Александрович, Данильченко, Евгений Александрович, МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ВОЛОШИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА" РОДИОНОВО-НЕСВЕТАЙСКОГО РАЙОНА, х. Волошино, Ростовская область, RU, mkurkcrnr@mail.ru, 03755241150, 613000541022

Издатель:

Федеральное казначейство, Федеральное казначейство, RU, Москва, Большой Златоустинский переулок, д. 6, строение 1, 1047797019830, 007710568760, г. Москва, uc_fk@roskazna.ru

Срок действия:

Действителен с: 09.12.2021 08:18:06 UTC+03
Действителен до: 09.03.2023 08:18:06 UTC+03

Дата и время создания ЭП:

31.08.2022 10:07:35 UTC+03