


Российская Федерация  
Тюменская область  
Ханты-Мансийский автономный округ – Югра  
Нижневартовский район  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Излучинская общеобразовательная начальная школа»

Рассмотрено  
на педагогическом  
совете школы  
Протокол от  
21.05.2021г. № 5

Согласовано  
Заместитель директора  
по УР  
 С.В. Бончаренко  
от 04.06.2021г.



УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
МБОУ «Излучинская ОНШ»  
 Е.В. Шагвалеева  
Приказ  
от 04.06.2021 г. № 343

Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«Шахматная королева»  
(спортивно-оздоровительное направление)  
для 3 класса «В»  
2021/2022 учебный год

Составитель:  
Морозова Ольга Викторовна,  
учитель начальных классов  
высшей квалификационной категории

пгт. Излучинск  
2021 г.

### **Пояснительная записка**

Рабочая программа курса «Шахматная королева» спортивно-оздоровительного направления для 3 класса разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273 (в ред. Федеральных законов от 08.06.2020 № 165-ФЗ, от 31.07.2020 № 304-ФЗ);
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (в ред. Приказов Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357, от 18.12.2012 № 1060, от 29.12.2014 № 1643, от 18.05.2015 № 507, от 31.12.2015 № 1576, от 11.12.2020 № 712);
- Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления молодёжи»;
- Положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ по отдельным учебным предметам, курсам, в том числе внеурочной деятельности по реализации ФГОС НОО Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 17 марта 2020 г. № 103 «Об утверждении временного порядка сопровождения реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;
- Основной образовательной программы начального общего образования Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Излучинская общеобразовательная начальная школа».
- Положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ по отдельным учебным предметам, курсам, в том числе внеурочной деятельности по реализации ФГОС НОО.

Рабочая программа курса «Шахматы» для 1-4 классов составлена на основе программы к завершённой предметной линии учебников «Шахматы в школе» для 1-4 классов под редакцией Е.А. Прудниковой, Е.И. Волковой.

#### **Цель:**

- развитие и реализация интеллектуального потенциала учащихся начальной школы;
- формирование универсальных учебных действий младших школьников: исследовательских, проектных, коммуникативных;
- развитие мышления младшего школьника во всех его направлениях – от наглядно – образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого;
- формирование стойкого интереса и сознательного отношения к занятиям шахматами, целостного представления о шахматах и шахматной игре.

**Задачи:**

**Обучающие задачи:** вооружить детей знаниями в изучаемой области, выработать необходимые практические умения и навыки: изучение и усвоение первоначальных понятий шахматной игры – знакомство с фигурами, правила, начало и окончание партии, запись партии. Овладение умением ставить мат в простейших позициях. Решение задач на мат в 1–2 хода. Знакомство с основами шахматной тактики. Получение начальных сведений об истории шахмат.

**Развивающие задачи:** развивать логическое мышление; память; внимание; воображение ребёнка. Формировать навыки концентрации внимания, запоминания, самостоятельной работы. Совершенствовать восприятие. Расширять кругозор и представления об окружающем мире. Формировать способность младших школьников к рефлексии.

**Воспитывающие задачи:** привить культуру общения, уважение к взрослым и детям. Воспитывать волевые качества личности, целеустремлённость, умение сосредоточиться в игре; способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями, сохранению выдержки. Прививать навыки самодисциплины, формировать ответственность. Воспитывать в ребёнке уверенность в своих силах, стойкий характер, настойчивость, выдержку. Научить ребёнка анализировать свои и чужие ошибки, планировать свою деятельность, выбирать правильное решение.

**Основные формы работы:**

- Краткие увлекательные рассказы об истории шахмат и шахматных фигурах
- Занимательные вопросы из жизни шахмат
- Шахматные партии
- Работа со словарем шахмат
- Турниры
- Презентации

**Методы обучения:**

- объяснительно – иллюстративный;
- проблемный;
- поисковый;
- эвристический.

**Объяснительно – иллюстративный метод** предполагает объяснение педагогом темы занятия на демонстрационной доске.

**Проблемный метод** предполагает активизацию самостоятельной познавательной деятельности детей посредством решения задач, требующих преодоления трудностей в решении, способствует глубокому и прочному усвоению приобретенных знаний, создает условия для продуктивного мышления и комплексного развития личности воспитанника.

**Поисковый метод** применяется очень часто. Детям предоставляется возможность самостоятельного решения сложной проблемы: оценка позиции, составление плана игры, расчет вариантов и сравнение их целесообразности. Я, как руководитель кружка, помогаю ученику, корректирую его действия, но не вмешиваюсь в процесс поиска решения. Метод способствует творческому развитию юного шахматиста.

**Эвристический метод** используется для развития познавательной активности. Я предлагаю кружковцам исследование различных позиций для определения новых, неожиданных вариантов. Метод способствует формированию объективности

самооценки, критичности мышления.

Шахматы, даря детям радость творчества, общения друг с другом, обогащают их духовный мир, являются средством воспитания и обучения ненавязчивого, интересного, увлекательного. Они учат детей логически мыслить, запоминать, сравнивать, предвидеть результат, планировать свою деятельность, способствуют успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин.

**Формы подведения итогов реализации программы:** результативное участие в соревнованиях различных уровней.

## **1. Планируемые результаты освоения курса**

### **Личностные результаты освоения программы:**

- 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:**

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, построения 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:**

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные

фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, 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

## **2. Содержание учебного курса «Шахматная королева»**

### **3 класс (34 часа; 1 час в неделю)**

#### **Раздел № 1. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.**

Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты

ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация.

Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.

#### **Раздел № 2. 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.

### 3. Календарно-тематическое планирование по курсу «Шахматная королева» 3 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
<b>I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 4 ч.</b>			
1.		Повторение пройденного материала.	Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. <i>Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».</i>
2.		Повторение пройденного материала. Игровая практика	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). <i>Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i>
3.		Повторение пройденного материала.	Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. <i>Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».</i> Игровая практика.
4.		Повторение пройденного материала.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).
<b>II. Основы дебюта. Основы миттельшпиля. Основы эндшпиля. 27 ч.</b>			
1.(5.)		Двух- и трехходовые партии.	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. <i>Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии).</i>
2.(6.)		Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя.	Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. <i>Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».</i>
3.(7.)		Игра «на мат» с первых ходов	Игра «на мат» с первых ходов партии. <b>Детский</b> мат. Защита.

		партии. <i>Детский</i> мат. Защита.	<i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».</i>
4.(8.)		Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	Вариации на тему <b>детского</b> мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. <i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от мата».</i>
5.(9.)		Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка»	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». <i>Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».</i>
6.(10.)		Решение заданий. Принципы игры в дебюте. Принцип <b>быстрейшего развития фигур</b> . Темпы. Гамбиты.	Принципы игры в дебюте. Принцип <b>быстрейшего развития фигур</b> . Темпы. Гамбиты. <i>Дидактическое задание «Выведи фигуру».</i>
7.(11.)		Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур.	Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). <i>Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».</i>
8.(12.)		Борьба за центр.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. <i>Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру»</i>
9.(13.)		Принципы игры в дебюте. Рокировка. Правила рокировки.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. <b>Рокировка</b> . <i>Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Поставь мат в два хода нерокированному королю», «Не получают ли белые мат, если рокируют?».</i>
10.(14.)		Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? <i>Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».</i>
11.(15.)		Основы дебюта. Связка в дебюте.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. <i>Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание», «Сдвой противнику пешки».</i>
12.(16.)		Основы дебюта. Классификация дебютов.	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.
13.(17.)		Как изучать дебюты.	Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в разыгрывании дебюта.

14.(18.)		Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилю.	Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилю.
15.(19.)		Понятие о тактике. Связка в миттельшпилю.	Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
16.(20.)		Двойной удар.	Тактические приемы. Двойной удар. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
17.(21.)		Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
18.(22.)		Основы миттельшпиля.	Классическое наследие. « <b>Бессмертная</b> » партия. « <b>Вечнозеленая</b> » партия.
19.(23.)		Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). <i>Дидактические задания «Выигрыш материала», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
20.(24.)		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). <i>Дидактические задания «Выигрыш фигуры», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
21.(25.)		Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). <i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
22.(26.)		Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « <b>квадрата</b> ».	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « <b>квадрата</b> ». <i>Дидактическое задание «Квадрат».</i>
23.(27.)		Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. <b>Оппозиция</b> .	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. <b>Оппозиция</b> . <i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
24.(28.)		Основы эндшпиля.	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. <i>Дидактические задания «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>
25.(29.)		Основы эндшпиля.	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. <b>Ключевые</b> поля. <i>Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?».</i>

			<i>«Куда отступить королем?».</i>
26.(30.)		Удивительные ничейные положения.	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. <i>Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».</i>
27.(31)		Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.
<b>III. Обобщение. 3 ч.</b>			
1.(32)		Повторение программного материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
2.(33)		Повторение программного материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
3.(34)		Повторение программного материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

