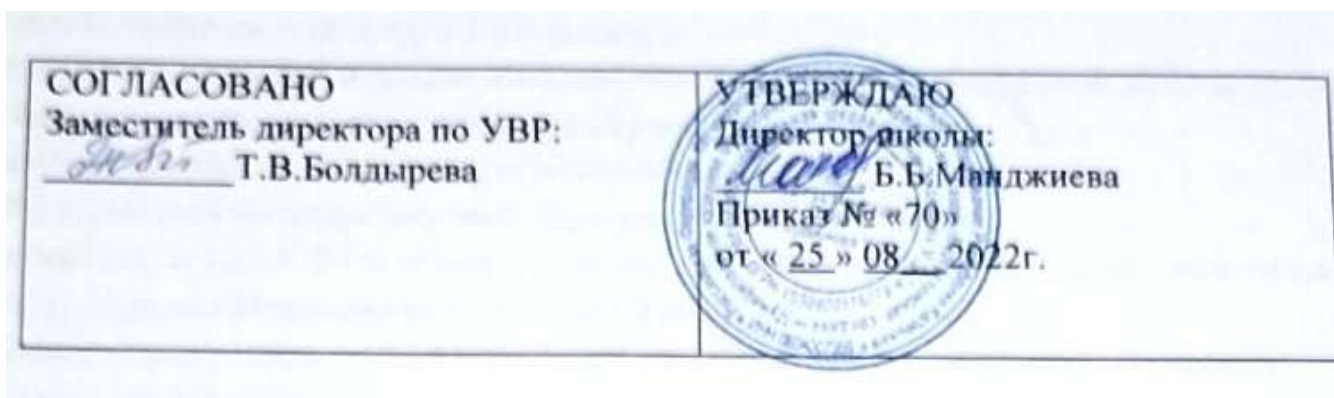


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Гашун-Бургустинская средняя общеобразовательная школа имени
Эрдниева У.Э.»



Рабочая программа по внеурочной деятельности

для 3-4 классов

направление

спортивное

название:

Шахматы

количество часов:

35ч. (1 ч. в неделю)

срок реализации:

2022-2023 учебный год

учитель:

Нюдльчиев С.Д.

п.Гашун-Бургуста, 2022 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы в школе» предназначена для спортивно -оздоровительной работы с обучающимися, проявляющими интерес к физической культуре и спорту, в 3-4 классах.

Нормативно-правовой и документальной базой программы внеурочной деятельности по формированию культуры здоровья обучающихся являются:

- Закон Российской Федерации «Об образовании»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт;
- СанПиН, 2.4.2.1178-02 «Гигиенические требования к режиму учебно-воспитательного процесса» (Приказ Минздрава от 28.11.2002) раздел 2.9.;
- Федеральный закон от 20.03.1999 №52-ФЗ «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 23.03.2001 №224 «О проведении эксперимента по совершенствованию структуры и содержания общего образования» в части сохранения и укрепления здоровья школьников.
- О недопустимости перегрузок учащихся в школе (Письмо МО РФ № 220/11-13 от 20.02.1999);
- Гигиенические требования к условиям реализации основной образовательной программы основного общего образования (2009 г.);
- Основная общеобразовательная программа начального общего образования МКОУ «Гашун-Бургустинская СОШ им. Эрдниева У.Э.».

Данная программа направлена на формирование, сохранение и укрепления здоровья обучающихся, в основу, которой положены культурологический и личностно-ориентированный подходы. Программа внеурочной деятельности по спортивно – оздоровительному направлению «Шахматы в школе» носит образовательно-воспитательный характер и направлена на осуществление следующей *цели*: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Цель конкретизирована следующими *задачами*:

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

Планируемые результаты

освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

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.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

- личностные результаты — готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;
- метапредметные результаты — освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- предметные результаты — освоенный обучающимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Шахматы» 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 спортивно-оздоровительному направлению «шахматы» - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. 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).

2. 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.

3. 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).

Содержание программы «Шахматы, третий год».

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

Основы дебюта. Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него.

Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. Борьба за центр.
3. Безопасная позиция короля. Значение рокировки.
4. Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками. Классификация дебютов.

Основы миттельшпиля.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса.

Основы эндшпиля.

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

К концу третьего года обучения дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

«Шахматы, четвертый год»

I. Шахматная партия.

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах: материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

III. Шахматная комбинация.

Пути поиска комбинации. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Матовые комбинации на мат в три хода. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др. Комбинации, ведущие к ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

К концу четвертого года обучения дети должны знать:

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

К концу четвертого года обучения дети должны уметь:

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

Тематическое планирование. Третий год обучения

№	Тема	Количество часов
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии	3
2	Основы дебюта	9
3	Основы миттельшпиля	10
4	Основы эндшпиля	13

Тематическое планирование. Четвертый год обучения

№	Тема	Количество часов
1	Шахматная доска и фигуры.	3
2	Ходы и взятие фигур.	12
3	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат».	10
4	Запись шахматных ходов.	2
5	Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен.	2
6	Общие принципы разыгрывания дебюта.	6

Календарно-тематическое планирование.

Шахматы 3 класс

№	Тема	Дата
1	Шахматная партия.	
2	Правила и законы дебюта	
3	Дебютные ошибки.	
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	
5	Игра на мат с первых ходов партии	
6	Игра на мат с первых ходов партии	
7	Игра против «повторюшки-хрюшки».	
8	Связка в дебюте	
9	Коротко о дебютах	
10	Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль).	
11	Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью». «Поймай ферзя»	
12	Двух- и трехходовые партии. «Можно ли побить пешку?».	
13	«Можно ли сделать рокировку?». «Захвати центр».	
14	«Чем бить фигуру?». «Сдвой противнику пешки».	
15	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии	
16	Понятие о тактике	
17	Тактические приемы	
18	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	
19	Открытое нападение	
20	Открытый шах	
21	Двойной шах	
22	Понятие о стратегии.	
23	Пути реализации материального перевеса	
24	Элементарные окончания	
25	Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя).	
26	Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи)	
27	слона (простые случаи), коня (простые случаи).	
28	Матование двумя слонами (простые случаи).	
29	Матование слоном и конем (простые случаи).	
30	Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля	
31	Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция	
32	Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали	
33	Ключевые поля. Удивительные ничейные положения	
34	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	
35	Шахматные комбинации	

Календарно – тематическое планирование. Шахматы 4 класс.

№	Содержание (разделы, темы)	Кол -во часов	Дата
I	Шахматная доска и фигуры.	3	
1	Шахматная доска. Поля, линии. Обозначение полей и линий.	1	
2	Легенда о возникновении шахмат.	1	
3	Шахматные фигуры и их обозначения.	1	
II	Ходы и взятие фигур.	12	
4	Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки.	1	
5	Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске.	1	
6	Угроза, нападение, защита.	1	
7	Превращение и взятие на проходе пешкой.	1	
8	Значение короля.	1	
9	Короткая и длинная рокировка.	1	
10-11	Начальная позиция.	2	
12	Запись шахматных позиций.	1	
13-15	Практическая игра.	3	
III	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат».	10	
16	Способы защиты от шаха.	1	
17	Открытый, двойной шах.	1	
18	Мат.	1	
19	Сходство и различие между понятиями шаха и мата.	1	
20	Алгоритм решения задач на мат в один ход.	1	
21	Пат.	1	
22	«Бешеные» фигуры.	1	
23	Сходство и различие между понятиями мата и пата.	1	
24	Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах).	1	
25	Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.	1	
IV	Запись шахматных ходов.	2	
26	Принцип записи перемещения фигуры. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки.	1	
27	Полная и краткая нотация. Шахматный диктант.	1	
V	Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен.	2	
28	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске.	1	
29	Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.	1	
VI	Общие принципы разыгрывания дебюта.	6	
30	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	2	
31	Классификация дебютов.	1	
32	Анализ учебных партий.	1	
33	Соревнование		
34	Раннее развитие ферзя.	1	
35	Всего	35	

Дидактические игры и игровые задания.

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«Игра на уничтожение» – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Дидактические задания.

- «Мат в один ход». «Поставь мат в один ход neroкированному королю».
- «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.
- «Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видовнесколько).
- «Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
- «Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- «Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- «Выигрыш материала». «Накажи пешкоода». 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?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- «Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- «Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
- «Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
- «Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
- «Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.
- «Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.
- «Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
- «Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- «Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.
- «Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.
- «Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- «Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.
- «Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
- «Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
- «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
- «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
- «Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.