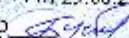


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Большенаполовская основная общеобразовательная школа имени А.А.
Каледина» Боковского района

«Утверждаю»
Директор МБОУ «Большенаполовская ООШ
имени А.А. Каледина» Боковского района
Приказ № 74 от 29.08.2022г.
Директор  В.П. Буханов



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности «Юный шахматист» Точка роста

Уровень общего образования: начальное общее 3 класс

Количество часов: 34

Учитель: Полякова Марина Владимировна

Программа разработана на основе программы «Шахматы – школе» (авт.
И.Г.Сухин), рекомендованной Министерством образования РФ.

2022-2023год

Содержание

1. Пояснительная записка. Стр. 3
2. Планируемые результаты освоения курса «Юный шахматист». Стр. 4
3. Содержание курса. Стр. 6
4. Календарно-тематическое планирование . стр. 9

1. Пояснительная записка.

Рабочая программа внеурочной деятельности разработана на основе следующих нормативных документов и методических рекомендаций:

-Федеральный закон от 26.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

-Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г, регистрационный номер 17785 с изменениями) утверждены приказом Минобрнауки России от 26 ноября 2010 г. №1241, зарегистрированы в Минюсте России 4 февраля 2011 г., регистрационный номер 19682;

-требования к планируемым результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования;

-положение о рабочей программе внеурочной деятельности МБОУ «Большенаполовская основная общеобразовательная школа имени А. А. Каледина» Боковского района.

-Примерные программы внеурочной деятельности.

Общее количество часов в год: 34 часа.

Периодичность занятий: 1 час в неделю.

Программа рассчитана на учащихся 3 класса.

2. Планируемые результаты освоения программы

К концу третьего учебного года (третий класс) учащиеся должны:

- владеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спёртый мат»;
- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и нерокировавшегося короля;
- уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Личностные

- 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 свобод;

Метапредметные

- 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;
- 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, вечный шах, двойной удар;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры, обозначение ходов при записи партии
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Предметные

- 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;
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, вечный шах, двойной удар;
названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
правила хода и взятия каждой фигуры, обозначение ходов при записи партии.

Первый уровень результатов – приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, об устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями (в основном и дополнительном образовании) как значимыми для него носителями социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов – формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет равноправное взаимодействие школьника с другими школьниками на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной ему просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов – получение школьником опыта самостоятельного ценностно окрашенного социального действия. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде. Только в самостоятельном социальном действии, «действии для людей и на людях»(М.К. Мамардашвили), которые вовсе не обязательно положительно настроены к действующему, молодой человек действительно становится (а не просто узнает о том, как стать) общественным деятелем, гражданином, свободным человеком. (В случае младшего школьника выход в пространство социального действия должен быть обязательно оформлен как выход в дружественную среду. Свойственные современной социальной ситуации конфликтность и неопределенность должны быть в известной степени ограничены для ученика начальной школы).

Учебная программа направлена на формирование следующих ключевых компетенций и предметных компетенций.

Ключевые компетенции:

Ценностно-смысловые компетенции.

Общекультурные компетенции

Учебно-познавательные компетенции

Информационные компетенции.

Коммуникативные компетенции.
Социально-трудовые компетенции.
Компетенции личностного самосовершенствования.

Предметные компетенции:

Обучающийся:

Имеет представление:

- о принципах игры в дебюте;
- об особенностях игры в простейших пешечных окончаниях;

Оценивает простейшие позиции:

- материальное преимущество;
- позиционное преимущество в малофигурных окончаниях;

Основные формы и средства обучения

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

3. Содержание программы

Программа включает в себя 3 темы:

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. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно терется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

2. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.

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.

Дидактические задания

“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.

3. 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.

Дидактические задания

“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”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“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.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

Тематическое планирование

№ п/п	Раздел	Количество часов
1	Повторение пройденного материала	4
2	Основы дебюта	12
3	Основы миттельшпиля	8
4	Основы эндшпиля	10

Календарно-тематический план

Раздел	№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов	Дата
Повторение пройденного материала	1.	Повторение пройденного материала.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие	1	1.09
	2.	Повторение пройденного материала	Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1	8.09
	3.	Повторение пройденного материала	Шахматная нотация. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.	1	15.09
	4.	Игровая практика		1	22.09
Основы дебюта	5.	Основы дебюта	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии)	1	29.09
	6.	Основы дебюта	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1	6.10
	7.	Основы дебюта	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	13.10
	8.	Игровая практика.	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	20.10
	9.	Основы дебюта	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.	1	27.10
	10.	Основы дебюта	Вариации на тему детского мата. Другие	1	10.11

			угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.		
	11.	Основы дебюта	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	1	17.11
	12.	Игровая практика.		1	24.11
	13.	Основы дебюта	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	1.12
	14.	Основы дебюта	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	1	8.12
	15.	Игровая практика		1	15.12
	16.	Основы дебюта	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	1	22.12
Основы миттельшпиля	17.	Основы миттельшпиля	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	29.01
	18.	Основы миттельшпиля	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	1	12.01
	19.	Игровая практика	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	19.01
	20.	Основы миттельшпиля	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	1	26.01
	21.	Основы миттельшпиля	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	2.02

	22.	Игровая практика.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1	9.02
	23.	Основы миттельшпиля	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”.	1	16.02
	24.	Игровая практика	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	2.03
Основы эндшпиля	25.	Основы эндшпиля	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	1	9.03
	26.	Игровая практика		1	16.03
	27.	Основы эндшпиля	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	1	23.03
	28.	Игровая практика		1	6.04
	29.	Основы эндшпиля	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	13.04
	30.	Основы эндшпиля	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	20.04
	31.	Основы эндшпиля	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	1	27.04
	32.	Основы эндшпиля	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	4.05

	33.	Игровая практика			11.05
	34.	Повторение программного материала		2	18.05