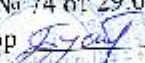


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Большенеполовская основная общеобразовательная школа имени А.А.
Каледина» Боковского района

«Утверждаю»
Директор МБОУ «Большенеполовская ООШ»
Приказ № 74 от 29.08.2022г.
Директор  В.И. Бухандов



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности «Юный шахматист» Точка роста

Уровень общего образования: начальное общее 4 класс

Количество часов: 34

Учитель: Полизова 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. 8

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 4 класса.

2. Планируемые результаты освоения программы

К концу четвертого учебного года (четвертый класс) учащиеся должны:

владеть основными шахматными позициями,
владеть основными элементами шахматной тактики и технике расчета вариантов в практической игре,
находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в два-три хода,
знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте, открытые дебюты и их теоретические варианты,
уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках,
разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции,
уметь реализовывать материальное преимущество,
принимать участие в шахматных соревнованиях.

Личностные результаты освоения программы курса.

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

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

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 следующие разделы:

Раздел №1. Повторение пройденного материала

Повторение правил передвижения и взятия шахматных фигур, с рокировкой, решением шахматных задач на постановку мата в 1 ход разными фигурами.

Раздел №2. 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.).

Раздел №3. Повторение и закрепление изученного материала.

Знакомство с разными видами ребусов, кроссвордов, принципами их отгадывания и составления, развивать память, повышать интеллектуальный уровень учеников. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.

Раздел №4. 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	Шахматная комбинация.	15
3	Повторение и закрепление изученного материала	5
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	6.09
	2.	Повторение пройденного материала	Преобразование пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1	13.09
	3.	Повторение пройденного материала	Шахматная нотация. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.	1	20.09
	4.	Игровая практика		1	27.09
Шахматная комбинация.	5.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1	4.10
	6.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1	11.10
	7.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1	18.10
	8.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1	25.10
	9.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и	1	8.11

		уничтожения защиты. Тема «рентгена».	задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
	10.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1	15.11
	11.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	1	22.11
	12.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	1	29.11
	13.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	1	6.12
1	14.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	1	13.12
	15.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и	1	20.12

		Сочетание тактических приемов.	задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		
	16.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	1	27.12
	17.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	1	17.01
	18.	Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	1	24.01
	19.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	1	31.01
Повторение и закрепление изученного материала	20.	Повторение и закрепление изученного материала.	Отгадывание ребусов и кроссвордов.	1	7.02
	21.	Стадии развития шахматной партии.	Наступление и виды атак. Фигурная атака. Индивидуальная работа.	1	14.02
	22.	Игровая практика.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1	21.02
	23.	Атаки на короля при разносторонних рокировках.	Атака на короля при короткой рокировке. Ранняя дебютная атака. Комбинированная атака и пешечный штурм.	1	28.02
	24.	Игровая практика	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	7.03
Основы	25.	Основы эндшпиля	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя.	1	14.03

эндшпиля			Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.		
	26.	Игровая практика		1	21.03
	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	4.04
	28.	Игровая практика		1	11.04
	29.	Основы эндшпиля	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	18.04
	30.	Основы эндшпиля	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	25.04
	31.	Основы эндшпиля	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	1	2.05
	32.	Основы эндшпиля	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	16.05
	33. 34	Игровая практика		2	23.05 30.05