

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа №6 имени адмирала А.П.Авинова»
муниципального образования –городской округ город Касимов

Рекомендована к утверждению
(протокол заседания Методического
совета №1 от 05.09.2017г.)

Председатель МС:
ЕВ Е.В.Кондрашова

«Утверждаю»

приказ № от 5.09.2017 г.

по МБОУ «СШ №6»

Директор школы:

Голубева И.Е.



**Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Шахматы»
для учащихся 3-4 классов**

Учитель: Лукерьян Д.С.

Год составления: 2017 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе Стандартов второго поколения «Внеурочная деятельность» методический конструктор П.В.Степанов, Д.В.Григорьев, Издательство Просвещение 2011 год. Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н.Ф.Виноградовой, Москва Издательский центр «Вентана - Граф» 2014 год, в соответствии с инструктивно – методическим письмом «Об основных направлениях развития воспитания в образовательных учреждениях области в рамках реализации ФГОС»

Общая характеристика учебного предмета, курса.

В XXI веке человечеству придётся решать ряд сложнейших проблем, вплоть до сохранения жизни на планете. Справиться с этим могут только высокообразованные и высоконравственные люди. Именно поэтому так необходимо повышение интеллектуального потенциала человечества, ведь недаром XXI век объявлен ЮНЕСКО веком образования.

В связи с этим не случаен интерес к шахматам как к одной из самых эффективных игр, способствующих интеллектуальному развитию человека. Они преподаются в школах многих стран мира и как обязательный, и как факультативный предмет. Образовательный эффект этой игры отмечали философы, политические деятели, шахматисты и другие представители интеллектуальной элиты разных эпох, стран и народов.

Кружок «Шахматы» реализует общее интеллектуальное направление во внеурочной деятельности в 3-5 классах, в рамках Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования второго поколения.

Актуальность данного кружка обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения,

в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Цель программы:

- создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время;
- развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях - от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Задачі:

- развитие внимания и мотивации школьника;
- развитие наглядно-образного мышления;
- организация общественно-полезной и досуговой деятельности учащихся;
- включение учащихся в разностороннюю деятельность;
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
- воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;

Описание места учебного предмета, курса в учебном плане.

Содержание программы рассчитано на преподавание шахмат в течение 1 года с периодичностью 3 раза в неделю и в течение 2 лет с периодичностью 3 раз в неделю.

Согласно учебному плану МБОУ «СШ №6» на реализацию программы внеурочной деятельности кружка «Шахматы» в 3-5 классе выделено по 3 часа в неделю.

В течение учебного года в календарно-тематическое планирование могут быть внесены изменения в части фактических дат проведения занятий с учетом особенностей функционирования МБОУ «СШ №6» (расписание учебных занятий на текущий учебный год, праздничные дни). Программа курса будет реализована в полном объеме.

Ожидаемые результаты:

- овладение навыками игры в шахматы;
- интеллектуальное развитие детей;
- результативное участие в соревнованиях различных уровней.

Описание ценностных ориентиров содержания учебного предмета, курса

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника. Обучение младших школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления младшему школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале.

Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход — это аргумент в споре двух конфликтующих структур. Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного учебного предмета, курса

Личностными результатами изучения данного внеурочного курса являются:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности на занятиях с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий на занятии.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на занятиях.
- Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).
- Уметь организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.).

2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую, находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (рисунков, схем).

3. Коммуникативные УУД:

- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе, на улице, дома и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (команде). Средством формирования этих действий служит организация работы в парах и малых группах.

Предметными результатами освоения учащимися содержания программы являются следующие знания и умения:

К концу курса обучения учащиеся должны знать и уметь:

- шахматную доску и её структуру;
- обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);
- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников; -определять общую цель и пути её достижения; -решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.
- выигрышные стратегии матования одинокого короля.
- ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков; - разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.
- основные идеи комбинаций различных типов.
- осуществлять простейшие комбинации; - определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- понятия ограничения, открытой и полуоткрытой линии;
- слабые и сильные поля, форпост, силу и слабость изолированных пешек в центре, централизацию блокады.
- занимать и использовать открытые линии, 7 и 8 горизонтали;
- блокировать проходные пешки, оценивать качество расположения фигур;
- использовать базовые понятия.

Содержание учебного курса

Шахматная доска(3 ч)

Шахматная доска и фигуры

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Шахматные фигуры(15ч)

Ходы и взятия фигур

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля.

Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.

Шах. Мат. (2+5 ч)

Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат Способы защиты отшаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Шахматная партия(41ч)

Запись шахматных ходов

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация.

Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен.Ценностьфигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.Общие принципы разыгрывания дебюта

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Дебютные ловушки.

Раннее развитие ферзя

Дебютные ловушки

Шахматные соревнования

Повторение

Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса.

Учебно – методический комплект:

- А.А. Тимофеев "Программа курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений", 2011
- Сборник программ внеурочной деятельности. 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой – М.: «Вентана-Граф», 2012.

Методические пособия:

- Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Технические средства обучения:

- Компьютер
- Шахматы

Планируемые результаты учебного предмета, курса

В результате освоения содержания программного материала кружка «Шахматы» учащиеся по окончании курса должны:

знать:

- основные понятия предмета–шахматы, рекомендованных министерством образования Российской Федерации.

иметь представления:

- о шахматной игре как своеобразном диалоге, где каждый из игроков, посредством умственных усилий, доказывают свою правоту.

научиться:

- стратегическим и тактическим приемам; -находить и решать шахматные комбинации.

получить опыт:

- уверено соперничать в учебных, товарищеских, городских, окружных и других соревновательных играх;
- принимать ответственность за собственные решения в условиях неопределенности, умеющего концентрироваться и собраться в критических ситуациях, способного бороться до конца и не падать духом, чтобы не случилось.

Тематическое планирование

(3 класс)

№	Тема	Кол-во часов
1	Повторение изученного материала.	1
2	Игровая практика	1
3	Повторение изученного материала.	1
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1
5	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии.	1
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	1
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
10	Решение заданий.	1
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
12	Решение заданий	1
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1
14	Решение заданий	1
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1
16	Решение задания “Выведи фигуру”...	1
17	“Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1
18	Решение заданий.	1
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
20	Решение заданий.	1
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1
22	Решение заданий.	1
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1
24	Решение заданий.	1
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1
26	Решение заданий.	1
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
28	Решение заданий.	1
29	Типичные комбинации в дебюте.	1
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1
31	Повторение программного материала	1
32	Повторение программного материала	1
33	Повторение программного материала	1
34	Повторение программного материала	1
35	Игровая практика	

Тематическое планирование (4 класс)

№	Тема	Кол-во часов
1	Повторение изученного материала.	1
2	Игровая практика	1
3	Повторение изученного материала.	1
4	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1
5	Игровая практика	1
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”	1
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	1
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1
10	Решение заданий.	1
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия.	1
12	Решение заданий.	1
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1
14	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1
15	Решение заданий.	1
16	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
17	Решение заданий.	1
18	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1
19	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1
20	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1
21	Решение заданий	1
22	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1
23	Решение заданий	1
24	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1
25	Решение заданий	1
26	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем.	1
27	Решение заданий	1
28	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1
29	Решение заданий	1
30	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1
31	Решение заданий	1
32	Пешка против короля. Король ведет свою пешку за собой.	1
33	Решение заданий	1
34	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1
35	Игровая практика	

Тематическое планирование (5 класс)

№	Название темы	Кол-во часов
1.	Повторение пройденного материала	2
	1.1. Введение. Повторение правил игры.	1
	1.2. Игровое занятие: «Шведки», «Шахматы».	1
2.	Реализация большого материального перевеса	9
	2.1. Мат тяжелыми фигурами	1
	2.2. Мат ладьей.	1
	2.3. Мат ферзем.	1
	2.4. Мат двумя слонами.	1
	2.5. Мат слоном и конем (король уже оттеснен к краю доски).	1
	2.6. Мат слоном и конем (король находится в центре доски).	1
	2.7. Мат двумя конями.	1
	2.8. Другие случаи большого материального перевеса.	1
	2.9. Как решать шахматные задачи.	1
3.	Три стадии шахматной партии	7
	3.1. Как начинать партию.	1
	3.2. Быстрейшая мобилизация сил.	1
	3.3. Борьба за центр.	1
	3.4. Гармоничное пешечное расположение.	1
	3.5. Что делать после дебюта.	1
	3.6. Об эндшпиле.	1
	3.7. Как играть в эндшпиле.	1
4.	Законы пешечных окончаний	5
	4.1. Правило квадрата.	1
	4.2. Еще о правиле квадрата.	1
	4.3. Пешке помогает король.	1
	4.4. Оппозиция.	1
	4.5. Ключевые поля.	1
5.	Основы шахматной тактики	9
	5.1. Тактические приемы.	1
	5.2. Комбинация и ее составные части.	1
	5.3. Двойной удар.	1
	5.4. Коневые и пешечные вилки.	1
	5.5. Связка.	1
	5.6. Как бороться со связками.	1
	5.7. Открытое нападение.	1
	5.8. Открытый шах.	1
	5.9. «Мельница».	1
6.	Повторение и заключение	2
	6.1. Повторение программного материала.	1
	6.2. Заключение. Подведение итогов.	1
	6.3. Игровая практика	