

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5»**

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

/Болтукова И.М./

«23» 05 2010 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор

/Парадня Н.В./

Приказ № 210

от «31» 08 2010 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Шахматы»
3 класс**



Разработчик:

Лисьих Анатолий Михайлович,
учитель истории и обществознания

Лабытнанги,
2020 г.

І.Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» для 3 класса составлена в соответствии с:

- федеральным законом от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утв. Приказом Минобрнауки России от 06.10.2009 г. №373 (п.19.5);
- авторской программой «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И.Г.Сухиным).
- образовательной программой Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №5».
- Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
- 1. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
- 2. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Новые стандарты образования предполагают внесение значительных изменений в структуру и содержание, цели и задачи образования, смещение акцентов с одной задачи: вооружить обучающегося знаниями на другую - формировать у него общеучебные умения и навыки, как основу учебной деятельности.

Введение предмета «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, разгадывание дидактических ситуаций и т.п.

Шахматы играют огромную роль в воспитании человека. Они вырабатывают умение вести точные и глубокие расчеты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, хладнокровия, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формируют волю к победе в напряженной спортивной борьбе. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям радость, удовольствие, но и действенное средство их умственного развития. Неотъемлемая роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способность действовать в уме. Благодаря этой игре дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине. 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.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе.

Шахматная доска не случайно изучается довольно подробно. Цель программы – не только облегчит ученику познание азов мудрой игры, но и помочь ему овладеть пространственным ориентированием на плоскости. Надо помнить, что для детей шахматы – это прежде всего игра, а не учебный предмет. В игре дети получают удовольствие, они меньше утомляются, постигая новое. Кроме удовольствия, в процессе занятий дети должны получить и конкретные знания.

Игра в шахматы детей 8 – 10 лет должна быть недолгой, она должна состоять из коротких и разнообразных занятий: показа дебютов и характерных ловушек в них, решение элементарных двух- и трехходовых задач и, разумеется. Непосредственной игры друг с другом. Занятия шахматами способствуют развитию интеллектуальных способностей человека и многих сторон личности. В процессе занятия шахматами улучшаются и развиваются логическое и интуитивное мышление, долговременная и оперативная память, совершенствуется способность к концентрации и

переключению внимания. Одновременно шахматы способствуют организации мышления, выбору решения (хода) и последовательной оценке различных возможностей, которые всегда возникают у человека, как в повседневной жизни, так и в процессе трудовой деятельности.

Шахматные успехи обусловлены высокой дисциплиной мышления и требуют устойчивого, интенсивного и достаточно широкого по объему внимания. Последовательной и сильной игрой можно довести партию до благоприятного положения. Но достаточно хотя бы на короткий промежуток времени ослабить внимание, как плоды всей кропотливой предыдущей работы могут быть обесценены. Шахматы требуют дисциплинированности, систематического контроля. Совершенствуясь в игре, шахматист неизбежно учится преодолевать апатичность, контролировать свои действия. Бесспорно положительное влияние шахмат на развитие таких черт характера, как самообладание и выдержка. Шахматист овладевают способностью поддерживать максимум интеллектуального напряжения в нужные моменты и управлять своими эмоциями. Путь шахматных сражений – это путь «взлетов» и неизбежных «падений». Шахматы в определенной мере учат общению, расширяют кругозор.

Цель программы: создание условий для гармоничного развития детей во внеурочное время.

Задачи:

1. Обучающие:

- обучение детей приемам игры в шахматы;
- формирование у детей общей подготовки по вопросам планирования, организации и контроля своих действий.

2. Развивающие:

- развитие всех видов памяти (образной, ассоциативной, двигательной, оперативной, и т.п.), мышления, внимания;
- формирование пространственного представления, образного восприятия действительности;
- развитие речи, словарного запаса детей;
- развитие умения прогнозировать.

3. Воспитательные:

- воспитание межличностных отношений (толерантности, дружелюбия, взаимопомощи);
- воспитывать выдержку и самообладание, объективное отношение к себе;
- воспитание усидчивости, трудолюбия, активности.

Условия реализации программы.

Занятия проводятся в группе детей по 8-16 человек.

На начальном этапе дети знакомятся с историей развития шахмат, с шахматными фигурами и правилами передвижения фигур.

На втором и третьем этапах дети учатся решать шахматные комбинации.

На последнем этапе дети овладевают умениями игры в шахматы.

Направленность программы — общеинтеллектуальная.

Срок реализации рабочей программы- 1 год.

Структура рабочей программы:

I. Пояснительная записка.

II. место учебного предмета в учебном плане.

III. Содержание учебного предмета.

IV. Календарно-тематическое планирование (Приложение).

V. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

II. Место курса в учебном плане.

На изучение курса внеурочной деятельности «Шахматы» в 3 классе в соответствии с учебным планом МАОУ СОШ № 5 на 2020-2021 учебный год отводится 1 час в неделю (34 часа)

III. Содержание курса внеурочной деятельности

I. 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.

II. Основы дебюта.

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.

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 видов несколько).

«**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 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?**». 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. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.

III. Основы миттельшпиля.

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

Дидактические задания.

«**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.

IV. Основы эндшпиля.

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).

Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).

Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой 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 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.

V. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

IV. Календарно- тематическое планирование (приложение)

V. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

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.

-3 й год обучения (3 класс)

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия	Дата
I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 5 ч.				
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.	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Игровая практика (<i>игра всеми фигурами из начального положения</i>). <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).	
5.		Три стадии шахматной партии.	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.	
II. Основы дебюта. 13 ч.				

1.(6.)		Основы дебюта. 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.(7.)		Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. <i>Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».</i>	
3.(8.)		Игра «на мат» с первых ходов партии. <i>Детский</i> мат. Защита.	Игра «на мат» с первых ходов партии. <i>Детский</i> мат. Защита. <i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».</i>	
4.(9.)		Основы дебюта. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	Вариации на тему <i>детского</i> 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.(10.)		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.(11.)		Принципы игры в дебюте. Принцип <i>быстрейшего развития фигур</i> . Темпы. Гамбиты.	Принципы игры в дебюте. Принцип <i>быстрейшего развития фигур</i> . Темпы. Гамбиты. <i>Дидактическое задание «Выведи фигуру».</i>	
7.(12.)		Основы дебюта. 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», «Выиграй материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».</i>	

8.(13.)		Основы дебюта. 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.(14.)		Принципы игры в дебюте. Рокировка. Правила рокировки.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка . <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.(15.)		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.(16.)		Основы дебюта. Связка в дебюте.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. <i>Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание», «Сдвой противнику пешки».</i>	
12.(17.)		Основы дебюта. Классификация дебютов.	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	
13.(18.)		Как изучать дебюты.	Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в разыгрывании дебюта.	
III. Основы миттельшпиля. 5 ч.				
1.(19.)		Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	
2.(20.)		Основы миттельшпиля. Понятие о тактике. Связка в миттельшпиле.	Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>	
3.(21.)		Основы миттельшпиля. Двойной удар.	Тактические приемы. Двойной удар.	

			<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>	
4.(22.)		Основы миттельшпиля. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>	
5.(23.)		Основы миттельшпиля.	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	
IV. Основы эндшпиля. 9 ч.				
1.(24.)		Основы эндшпиля. 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>	
2.(25.)		Основы эндшпиля. 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>	
3.(26.)		Основы эндшпиля. 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>	
4.(27.)		Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». <i>Дидактическое задание «Квадрат».</i>	
5.(28.)		Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. <i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>	

6.(29.)		Основы эндшпиля.	<p>Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.</p> <p><i>Дидактические задания «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i></p>	
7.(30.)		Основы эндшпиля.	<p>Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля.</p> <p><i>Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i></p>	
8.(31.)		Основы эндшпиля. Удивительные ничейные положения.	<p>Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.</p> <p><i>Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».</i></p>	
9.(32.)		Основы эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	
V. Обобщение. 2 ч.				
1.(33.)		Повторение программного материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	
2.(34.)		Повторение программного материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	