

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Солонецкая средняя общеобразовательная школа»**

Утверждено  
приказом директора  
МКОУ «Солонецкая СОШ»  
от 01.09.2023 г. № 100-од

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
по внеурочной деятельности  
«Шахматы»**

Составитель:  
Шибкеев А.Ю.  
учитель физической культуры и ОБЖ

Солонцы, 2023

Рабочая программа разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования.

**Цель:** развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого

**Задачи:**

- 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.

*Возрастная группа обучающихся* представляет систему интеллектуально развивающих занятий для детей 1-4 класса.

*Объем часов, отпущенных на занятия.* Кружок включает по 1 занятию в неделю. 1-33 часа, 2-4 класс - 34 часа.

*Продолжительность одного занятия* 25-30 минут.

## **I. Результаты освоения программы внеурочной деятельности**

В результате прохождения программы, у обучающихся будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия.

### **Личностные результаты:**

#### **1 класс**

- называть и объяснять свои чувства и ощущения от созерцаемых произведений искусства, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно определять и объяснять свои чувства и ощущения, возникающие в результате созерцания, рассуждения, обсуждения;
- в предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какой поступок совершить.

#### **2 класс**

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

#### **3 класс**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

#### **4 класс**

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

### **Метапредметные результаты**

#### **1 класс**

##### *Регулятивные:*

- определять и формулировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на уроке;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией;
- с помощью учителя объяснять выбор наиболее подходящих для выполнения задания;
- учиться готовить рабочее место и выполнять практическую работу по предложенному учителем плану с опорой на образцы, рисунки;
- выполнять контроль точности разметки деталей с помощью шаблона;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности группы.

##### *Познавательные:*

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- делать предварительный отбор источников информации;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке; пользоваться памятками
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать предметы и их образы.

##### *Коммуникативные:*

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в рисунках, доступных для выполнения задания;
- слушать и понимать речь других, выполнять работу в паре: договариваться о правилах взаимодействия, общаться с партнёром в соответствии с определёнными правилами;
- формулировать высказывания, задавать вопросы, адекватные ситуации и учебной задаче;
- проявлять инициативу в ситуации общения

#### **Метапредметные результаты**

Мероприятие	Срок	Форма проведения
Правила хода и взятия каждой из фигур	ноябрь	викторина
«В стране шахмат»	май	викторина

#### **2 класс**

##### *Регулятивные:*

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; *Познавательные:*
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

*Коммуникативные:*

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Метапредметные результаты

Мероприятие	Срок	Форма проведения
Ценность фигур	ноябрь	викторина
«Достижение мата путем жертвы шахматного материала»	май	игра

### 3 класс

*Регулятивные:*

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы; *Познавательные:*
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; - владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; *Коммуникативные:*
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Метапредметные результаты

Мероприятие	Срок	Форма проведения
«На Мат»	ноябрь	игра

«Комбинация в дебюте»	май	игра
-----------------------	-----	------

#### 4 класс

##### Регулятивные:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи; *Познавательные:*

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования; *Коммуникативные:*

- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

#### Метапредметные результаты

Мероприятие	Срок	Форма проведения
«Мат в три хода»	ноябрь	учебная игра
«Шахматный бой»»	май	игра

## II. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

### 1 класс

Раздел, тема	Содержание	Формы организации и виды деятельности

Шахматная доска 2ч	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Словесный, наглядный, практический метод
Шахматные фигуры 2ч.	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	
Начальная расстановка фигур. 2 ч.	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	
Ходы и взятие фигур 16 ч.	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	
Цель шахматной партии 9 ч.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	
Игра всеми фигурами из начального положения 2 ч.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	

## 2 класс

Раздел, тема	Содержание	Формы организации и виды деятельности
Повторение изученного материала. 2 ч.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Словесный, наглядный, практический метод
Краткая история шахмат. 1 ч.	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	
Шахматная нотация. 2 ч.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	
Ценность шахматных фигур. 2 ч.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	

Техника матования одинокого короля 6 ч.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь	
	против короля. Король и ладья против короля.	
Достижение мата без жертвы материала 3 ч.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	
Шахматная комбинация 18 ч.	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.).	

### 3 класс

Раздел, тема	Содержание	Формы организации и виды деятельности
Повторение изученного материала 4 ч.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Словесный, наглядный, практический метод
ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. 25 ч	Решение задания «Мат в 1 ход». Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. «Выведи фигуру». Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего 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. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают	

	пешки. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Типичные комбинации в дебюте. Типичные комбинации в дебюте (более	
Повторение программного материала 5 ч.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	

#### 4 класс

Раздел, тема	Содержание	Формы организации и виды деятельности
Повторение изученного материала. 3 ч.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Словесный, наглядный, практический метод
Игровая практика 31ч.	<p><b>ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.</b> Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Игровая практика. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания «Выигрыш материала». Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.</p> <p>Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. <b>ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.</b> Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (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 горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.</p>	



