

*Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
городского округа Королев Московской области
«Средняя общеобразовательная школа № 2 имени В.Н. Михайлова»*

РАССМОТРЕНО
На педагогическом совете
№ 1 от 30.08.2023

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по
ВР

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ СОШ
№2 им. В.Н. Михайлова

Рогова В.С.
31.08.2023

Э.В. Киндт
Приказ № 274-а

от «31» августа 2023



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Шахматная азбука»

(для 3 классов образовательных организаций)

2023-2024 учебный год

Программа курса внеурочной деятельности «Шахматная азбука» разработана на основе авторской программы «Шахматная школа» А.А. Тимофеева. 2022 г.

Объём программы 34 часа, 1 час в неделю.

Ожидаемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные:

- *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметные:

- *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно* с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.
- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: *находить* и *формулировать* решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).
- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- *Учиться выполнять* различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные:

- Знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья.
- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
- Знать правила хода и взятия каждой фигурой.
- Различать диагональ, вертикаль, горизонталь.
- Сравнить между собой предметы, явления.
- Обобщать, делать несложные выводы.
- Уметь проводить элементарные комбинации.
- Уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур.
- Уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации.
- Определять последовательность событий.
- Выявлять закономерности и проводить аналогии.

К концу учебного года дети должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

записывать шахматную партию;

матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

проводить элементарные комбинации.

Формы организации деятельности:

- практическая игра.
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

Виды деятельности:

- игровая деятельность,
- познавательная деятельность,
- проблемно-ценностное общение.

Способы определения результативности освоения программы

- наблюдение;
- прогнозирование, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- ориентирование в «плане» действия и опора на понимание принципов его построения.

Формы подведения итогов освоения программы

- тестирование;
- практические работы;

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические игры и задания

«Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. 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).

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Тематическое планирование

№п/п	Тема	Количество часов	Теория	Практика
1.	Повторение изученного материала.	2	1	1
2.	Краткая история шахмат.	1	0,5	0,5
3.	Шахматная нотация.	2	1	1
4.	Ценность шахматных фигур.	4	2	2
5.	Техника матования одинокого короля.	4	2	2
6.	Достижение мата без жертвы материала	3	1,5	1,5
7.	Шахматная комбинация.	15	7,5	7,5
8.	Повторение программного материала	3	1,5	1,5
Итого:		34ч.		

Календарно - тематическое планирование «Шахматная азбука» 3 класс

№ п/п	Тема занятия	Теория	Практика	Дата	
				План	Факт
Повторение изученного материала (2 часа)					
1.	Повторение изученного материала.	0,5	0,5		
2.	Повторение изученного материала.	0,5	0,5		
Краткая история шахмат (1 час)					
3.	Краткая история шахмат	0,5	0,5		
Шахматная нотация (2 часа)					
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	0,5	0,5		
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	0,5	0,5		
Ценность шахматных фигур (4 часа)					
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	0,5	0,5		
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	0,5	0,5		
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	0,5	0,5		
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	0,5	0,5		
Техника матования одинокого короля (4 часа)					
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	0,5	0,5		
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	0,5	0,5		
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	0,5	0,5		
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	0,5	0,5		

Достижение мата без жертвы материала (3 часа)					
14.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	0,5	0,5		
15.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	0,5	0,5		
16.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	0,5	0,5		
Шахматная комбинация (15 часов)					
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.				
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.				
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.				
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.				
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».				
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.				
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.				
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.				
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия				
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.				
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального				

Корректировка программы:

	перевеса. Сочетание тактических приемов.				
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.				
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.				
30.	Типичные комбинации в дебюте.				
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).				
Повторение программного материала (3 часа)					
32.	Повторение программного материала				
33.	Повторение программного материала				
34.	Повторение программного материала				