

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Кочетовская средняя общеобразовательная школа
имени В.А.Закруткина»
Ростовская область Семикаракорский район
станция Кочетовская, ул. Студенческая, 31**

**«Утверждаю»
Директор МБОУ КСОШ**

им. В.А. Закруткина

Приказ №187 от 28.08.2023

_____ В.П.Терешкова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

детского объединения

«Шахматная школа»

Обще интеллектуальное направление

Срок реализации программы - 1 год

Количество часов по программе – 34 ч., в неделю – 1 ч.

Класс: 3

Возраст обучающихся 9-10 лет

Учитель: Горяев Евгений Петрович

ст.Кочетовская
2023г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативные акты и учебно-методические документы.

Рабочая программа по внеурочной деятельности для обучающихся 3 класса МБОУ КСОШ им. В.А. Закруткина секции «Шахматная школа» разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом от 06.10.2009 №373 «Об утверждении и введении в действие федерального образовательного стандарта начального общего образования» в ред.
- Приказов Минобрнауки России от 26.11.2010 №1241, от 22.09.2011 №2357. От 18.12.2012 №60, от 29.12.2014 №1643, от 18.05.2015 №507 (далее – ФГОС НОО),
- письмом Минобрнауки России от 12.05.2011 №03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;
- примерной программы внеурочной деятельности в рамках проекта «Разработка, апробация и внедрение Федеральных государственных стандартов общего образования второго поколения» (В.А.Горский-М.: Просвещение 2010), на основе --комплексной программы физического воспитания учащихся 1-11 классов. Авторы: доктор педагогических наук В. И. Лях, кандидат педагогических наук А. А. Зданевич. (М.: Просвещение, 2009, допущенной Министерством образования и науки Российской Федерации). Программа разработана в соответствии с требованиями федерального государственного стандарта общего образования второго поколения.
- учебного плана МБОУ КСОШ им. В.А. Закруткина на 2022-2023 учебный год.
- образовательной программы НОО ФГОС МБОУ КСОШ им. В.А. Закруткина на 2022-2023 учебный год.

Актуальность программы 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. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Программой предусматривается тридцать три шахматных занятий (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

2. Планируемые результаты освоения программы.

Цели программы.

1. Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы

2. Обучить правилам игры в шахматы.

3. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.

4. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

Задачи:

1. Создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

2. Формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции

3. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.

4. Научить ориентироваться на шахматной доске.

5. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

6. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.

7. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.

8. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

9. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.

10. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.

11. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.

12. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

К концу изучения курса дети узнают:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу изучения курса дети научатся:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

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.

Предметные результаты освоения программы курса.

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде

текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

3. Содержание образовательной программы

Согласно учебному плану и годовому календарному графику МБОУ КСОШ им. В.А. Закруткина на 2023 – 2024 учебный год рабочая программа внеурочной деятельности в 3 классе рассчитана на 34 учебных недели, (на 34 часа в год), из расчёта один час в неделю. Рабочая программа «Шахматная школа» разработана для учащихся 3 класса во второй половине дня в соответствии с новыми требованиями ФГОС начального общеобразовательного стандарта второго поколения.

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.)

«Волшебный мешочек» В не прозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадайка». Педагог описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать «Секрет».

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (цветом, формой)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача поставить все фигуры по росту.

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому – то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

Правила хода и взятия каждой из фигур. «Игра на уничтожение»- важная игра курса.

У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур.

Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

Игра «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки доски, не становясь на «заминированные» поля и поля находящиеся под ударом черных фигур

Игра «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирая такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

Игра «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

Игра «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенном поле

Игра «Захват контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

Игра «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем

Игра «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть сразу на две черные фигуры.

Игра «Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Игра «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

Игра «Ограничения подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Игра «Ограничения подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Игра «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

Игра «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

Игра «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

Игра «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

Игра «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

Игра «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	Книгопечатная продукция
	Учебно-методические комплекты (УМК) для 1 класса: <ul style="list-style-type: none"> • Программа • Книги о шахматах • Энциклопедии • Методическое пособие для учителя
2	Наглядные пособия
	Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами Плакаты: Различные позиции в шахматах
3	Игры и игрушки
	Игры настольно-печатные «Чудесный мешочек»
4	Учебное оборудование
	Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная доска. Учебные столы Учебные стулья Учительский стол Учительский стул
5	Технические средства
	Компьютер Мультимедийный проектор

4.Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятий	Содержание занятий	Дата проведения	
			план	факт
1	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.). «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикалей.	05.09	
2	Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, король, пешка	«Волшебный мешочек» В не прозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.	12.09	
3	Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, король, пешка	«Угадайка». Педагог описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.	19.09	
4	Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, король, пешка	«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать «Секрет».	26.09	
5	Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, король, пешка	«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.	03.10	
6	Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, король, пешка	«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (цветом, формой)	10.10	
7	Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, король, пешка	«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача поставить все фигуры по росту.	17.10	
8	Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой	«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.	24.10	

	фигур.			
9	Начальная расстановка фигур. 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.	«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.	07.11	
10	Начальная расстановка фигур. 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.	«Мяч». Педагог произносит какую -нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому – то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.	14.11	
11	Ходы и взятие фигур	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	21.11	
12	Ходы и взятие фигур	Правила хода и взятия каждой из фигур. «Игра на уничтожение»-важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур.	28.12	
13	Ходы и взятие фигур	Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).	05.12	

14	Ходы и взятия фигур	Игра «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их. «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки доски, не становясь на «заминированные» поля и поля находящиеся под ударом черных фигур	12.12	
15	Ходы и взятие фигур	Игра «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирая такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.	19.12	
16	Ходы и взятие фигур	Игра «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.	26.12	
17	Ходы и взятие фигур	Игра «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенном поле	09.01	
18	Ходы и взятия фигур	Игра «Захват контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.	16.01	
19	Ходы и взятия фигур	Игра «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем	23.01	
20	Ходы и взятия фигур	Игра «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть сразу на две черные фигуры.	30.01	
21	Ходы и взятие фигур	Игра «Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.	06.02	
22	Ходы и взятия фигур	Игра «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.	13.02	

23	Ходы и взятия фигур	Игра «Ограничения подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.	20.02	
24	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила.	Игра «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.	27.02	
25	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила.	Игра «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.	05.03	
26	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила	Игра «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.	12.03	
27	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила	Игра «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.	19.03	
28	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила	Игра «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.	02.04	
29	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила	Игра «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.	09.04	
30	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила	Игра «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах конем.	16.04	
31	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила	Игра «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах слоном.	23.04	

32	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила	Игра «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах ладьей.	07.05	
33	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила	Игра «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах ладьей.	14.05	
34	Цель шахматной партии. Шах, мат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая лакировка и ее правила	Игра «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах ладьей.	21.05	

<p style="text-align: center;">Согласовано на заседании МС протокол № 1 от 16.08.2022 г. руководитель МС _____ Куимова М.Г.</p>	<p style="text-align: center;">Согласовано Зам. директора по УВР МБОУ КСОШ им. В.А.Закруткина _____ Раздорова Е.В. 16. 08.2022 г.</p>
---	---