

Рабочая программа
курса внеурочной
деятельности
«Гамбит»
2-4 класс

Содержание

1.	Содержание курса внеурочной деятельности	3
2.	Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности	4
3.	Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы учебного курса и возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов внеурочной деятельности	6

1. Содержание курса внеурочной деятельности

2 класс

Шахматная доска 2 ч.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

II. Шахматные фигуры 4 ч.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

III. Начальная расстановка фигур 2 ч.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило *«Каждый ферзь любит свой цвет»*. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

IV. Ходы и взятие фигур 4 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

V. Цель шахматной партии 3 ч.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения 2 ч.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

3 класс

I. Краткая история шахмат 3 ч.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

II. Шахматная нотация 4 ч.

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.

III. Ценность шахматных фигур 5 ч.

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

IV. Техника матования одинокого короля 3 ч.

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

V. Достижение мата без жертвы материала 2 ч.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

4 класс

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии 2 ч. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

II. Основы дебюта 4 ч.

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. Борьба за центр.
3. Безопасная позиция короля. Значение рокировки.
4. Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками.

Классификация дебютов.

III. Основы миттельшпиля 5 ч.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о **тактике**. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

IV. Основы эндшпиля 6 ч.

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй 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.

2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Рабочая программа внеурочной деятельности по направлению «Шахматы» 2-4 классы подготовлена в соответствии с требованиями ФГОС НОО.

Данная программа 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 занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

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.

Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

К концу учебного курса дети научиться:

- 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;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Объем программы: программа рассчитана на три года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (2 класс – 17 часов в год, 3 класс – 17 часов в год, 4 класс – 17 часов в год).

2. Тематическое планирование.

Тематическое планирование 2 класс

№	тема	Кол-во часов
1	Шахматная доска.	2
2	Шахматные фигуры.	4
3	Начальная расстановка фигур.	2
4	Ходы и взятие фигур.	4
5	Цель шахматной партии.	3
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	2
	всего	17

Тематическое планирование 3 класс

№	тема	Кол-во часов
1	Краткая история шахмат.	3
2	Шахматная нотация.	4
3	Ценность шахматных фигур	5
4	Техника матования одинокого короля.	3
5	Достижение мата без жертвы материала.	2
	всего	17

Тематическое планирование 4 класс

№	тема	Кол-во часов
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	2
2	Основы дебюта.	4
3	Основы миттельшпиля.	5
4	Основы эндшпиля.	6
	всего	17

Календарно-тематическое планирование.

2 класс

№	Тема	Количество часов	Дата
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Белые и черные поля. Шахматная доска.	1	
2	Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.	1	
3	Белые фигуры, черные фигуры. Ладья.	1	
4	Слон. Ферзь.	1	
5	Конь. Пешка.	1	
6	Король. Сравнительная сила фигур.	1	
7	Ценность шахматных фигур Начальное положение (начальная позиция).	1	
8	Расположение каждой из фигур в начальном положении; Правило «Каждый ферзь любит свой цвет».	1	
9	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1	

	Правила хода и взятия каждой из фигур.		
10	Игра «на уничтожение». Белопольные и чернопольные слоны.	1	
11	Одноцветные и разноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры.	1	
12	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки. Взятие на проходе.	1	
13	Превращение пешки. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	1	
14	Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья.	1	
15	Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.	1	
16	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
17	Короткие шахматные партии.	1	

3 класс

№	Тема	Количество часов	Дата
1	Рождение шахмат. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	1	
2	Обозначение вертикалей. П/и: «Назови вертикаль». Обозначение горизонталей. П/и: «Назови горизонталь».	1	
3	От чатуранги к шатранджу. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей. П/и: «Назови диагональ».	1	
4	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей. П/и: «Диагональ». Наименование полей. П/и: «Какого цвета поле?».	1	
5	Наименование полей, шахматных фигур. П/и: «Кто быстрее». Шахматы проникают в Европу.	1	
6	Наименование полей, шахматных фигур. П/и: «Вижу цель». Ценность шахматных фигур.	1	
7	Ценность шахматных фигур. П/и: «Кто сильнее?».	1	

	Чемпионы мира по шахматам.		
8	Сравнительная сила фигур. Сравнительная сила фигур. П/и: «Обе армии равны».	1	
9	Абсолютная и относительная сила фигур. Сравнительная сила фигур. П/и: «Выигрыш материала».	1	
10	Выдающиеся шахматисты нашего времени. Достижение материального перевеса.	1	
11	Нападение и защита. Способы защиты.	1	
12	П/и: «Защита». Шахматные правила FIDE.	1	
13	Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля.	1	
14	Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля.	1	
15	Этика шахматной борьбы. Король и ладья против короля.	1	
16	Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры). Миттельшпиле (середина игры).	1	
17	Эндшпиле (конец игры). Защита от мата.	1	

4 класс

№	Тема	Количество часов	Дата
1	Шахматная партия. Правила и законы дебюта.	1	
2	Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	
3	Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него.	1	
4	Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте.	1	
5	Коротко о дебютах. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль).	1	
6	Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью». «Поймай ферзя». Двух- и трехходовые партии. «Можно ли побить	1	

	пешку?».		
7	«Можно ли сделать рокировку?». «Захвати центр». «Чем бить фигуру?». «Сдвой противнику пешки».	1	
8	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о тактике.	1	
9	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	
10	Открытое нападение. Открытый шах.	1	
11	Двойной шах. Понятие о стратегии.	1	
12	Пути реализации материального перевеса Элементарные окончания.	1	
13	Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи),	1	
14	слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи).	1	
15	Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1	
16	Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали.	1	
17	Ключевые поля. Удивительные ничейные положения Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	