

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Лиховская средняя общеобразовательная школа

Рассмотрена
на заседании
протокол № 1
рук. ШМО

Согласовано
С МС
22.08 2023 г.
Председатель МС

Принята
Педагогическим Советом
протокол № 1 от 22.08 2023 г.

Утверждено
Директор школы
/Журавлева Н.В.
Приказ № 144 от 22.08 2023 г.



Рабочая программа

по внеурочной деятельности «Шахматы»

класс 3

количество часов в год- 34, в неделю – 1.

Составитель: Квачёв А.П.

х. Лихой
2023 – 2024 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Шахматы» для учащихся 3 класса(3 год обучения) составлена на основе основной образовательной программы начального общего образования МБОУ Лиховской СОШ, учебного плана МБОУ Лиховской СОШ на 2023 – 2024 учебный год начального общего образования, годового календарного учебного графика МБОУ Лиховской СОШ, на основе авторской программы И.Г.Сухина «Шахматы школе», рекомендованной Министерством образования Российской Федерации и опубликованной в «Программах общеобразовательных учреждений». М.: Просвещение, 2013, 4-е издание, с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта, учебно-методических материалов: Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М.: 1985, Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М.:1986, Пожарский В.Н. Шахматный учебник. – Рязань. 1994, Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн,2000

В соответствии с учебным планом программа рассчитана на 1 час в неделю, 34 учебных недели в год. В соответствии с годовым календарным графиком и расписанием занятий в МБОУ Лиховской СОШ на 2023-2024 учебный год рабочая программа реализуется за 34 учебных часа и обеспечит рациональное распределение учебного материала.

Срок реализации программы – 1 год.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла,
- распределение функций между участниками группы
- видение итогового результата
- соотнесение целей с возможностями
- определение временных рамок
- определение шагов решения задачи
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение задавать вопросы
- умение получать помощь
- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами
- умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании)
- способность принять другую точку зрения, отличную от своей
- способность работать в команде;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.

Предметные результаты

К концу учебного года дети должны знать:

- принципы игры в дебюте; основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА.

Среди наиболее ценных авторских инноваций третьего года можно выделить:

- доступное для третьеклассников объяснение игры в дебюте, подкрепленное нестандартными дидактическими заданиями;
- приведение большого количества трехходовых партий;
- необходимое внимание к методам защиты от детского мата;
- разработка оригинальных дидактических заданий;
- объяснение на уроках только тех эндшпильных позиций, которые доступны ученикам третьего класса.

Дети приобретают умение создавать и реализовывать матовые угрозы при небольшом материальном или позиционном перевесе. И только после этого дети практикуются в нахождении матовых шахматных комбинаций, когда к выигрышу ведет красивый тактический удар (жертвуется одна из фигур).

Тематика курса «Шахматы»-3.

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.(10ч.)

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

II. Основы дебюта.(26 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.

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.

III. Основы миттельшпиля.(10 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.

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.(18 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.

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.Шахматный турнир.(6 ч.)

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол- во часов	Форма работы	Дата план	Дата факт
	I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 5 ч.				
1.	Повторение пройденного материала.	1	Практическая игра.	05.09	
2.	Повторение пройденного материала.	1	Практическая игра.	12.09	
3.	Повторение пройденного	1	Практическая игра.		

	материала.			19.09	
4.	Повторение пройденного материала.	1	Практическая игра.	26.09	
5.	Три стадии шахматной партии.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	03.10	
	II. Основы дебюта. 13 ч.				
6	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии.	1	Теоретические занятия	10.10	
7	Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	17.10	
8	Игра «на мат» с первых ходов партии. <i>Детский</i> мат. Защита.	1	Практическая игра.	24.10	
9	Основы дебюта. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	07.11	
10	Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка»	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	14.11	
11	Принципы игры в дебюте. Принцип <i>быстрейшего развития фигур</i> . Темпы. Гамбиты.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	21.11	
12	Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур.	1	Теоретические занятия	28.11	
13	Основы дебюта. Борьба за центр.	1	Дидактические игры и задания, игровые упражнения	05.12	
14	Принципы игры в дебюте. Рокировка. Правила рокировки.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	12.12	
15	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное	1	Дидактические игры и задания, игровые		

	расположение.		упражнения	19.12	
16	Основы дебюта. Связка в дебюте.	1	Дидактические игры и задания, игровые упражнения	26.12	
17	Основы дебюта. Классификация дебютов.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	09.01	
18	Как изучать дебюты.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	16.01	
	III. Основы миттельшпиля. 5 ч.				
19	Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	Теоретические занятия	23.01	
20	Основы миттельшпиля. Понятие о тактике. Связка в миттельшпиле.	1	Дидактические игры и задания, игровые упражнения	30.01	
21	Основы миттельшпиля. Двойной удар.	1	Практическая игра.	06.02	
22	Основы миттельшпиля. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	1	Практическая игра.	13.02	
23	Основы миттельшпиля.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	20.02	
	IV. Основы эндшпиля. 9 ч.				
24	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	Теоретические занятия	27.02	
25	Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	05.03	

	случаи).				
26	Основы эндшпиля. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	Практическая игра.	12.03	
27	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило « <i>квадрата</i> ».	1	Практическая игра.	19.03	
28	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. <i>Оппозиция</i> .	1	Практическая игра.	02.04	
29	Основы эндшпиля.	1	Дидактические игры и задания, игровые упражнения	09.04	
30	Основы эндшпиля.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	16.04	
31	Основы эндшпиля. Удивительные ничейные положения.	1	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	23.04	
32	Основы эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	Практическая игра.	07.05	
	V. Обобщение. 6 ч.				
33	Шахматный турнир	2	Практическая игра.	14.05	
34	Повторение программного материала.	1	Практическая игра.	21.05	
	Итого:			34ч.	

