

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Министерство общего и профессионального образования
Ростовской области
Отдел образования администрации Шолоховского района
МБОУ «Калиновская ООШ»**

УТВЕРЖДЕНО

И.о. директора

Лозовенко Людмила Николаевна
Приказ №145 от 23.08.2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**Рабочая программа
внеурочной деятельности
по спортивно-оздоровительному направлению
«Шахматная школа»
для обучающихся 1, 4 класса**

Возраст обучающихся –7 и 10 лет

Учитель: Демина Н.В.

хутор Калиновский 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Паспорт Программы	3
2.	Пояснительная записка	4
3.	Концепция программы	5
4.	Принципы педагогической деятельности в работе с детьми	6
5.	Цель и задачи программы	7
6.	Модель воспитанника	8
7.	Основные методы обучения	9
8.	Основные формы и средства обучения	10
9.	Особенности организации внеурочного занятия	10
10.	Ожидаемые результаты программы	11
11.	Ожидаемые эффекты программы	11
12.	Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы	12
13.	Контроль и оценка планируемых результатов	14
14.	Содержание Программы	16
15.	Учебно – тематический план	20
16.	Календарно - тематический план	21
17.	Методическое обеспечение Программы	24

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Программа «Шахматная азбука»
Направление	Общеинтеллектуальное
Цель программы	Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.
Задачи программы	<ol style="list-style-type: none">1. научить школьника самостоятельно находить лично значимые смыслы в конкретной учебной деятельности;2. создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);3. развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;4. формировать универсальные способы мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).5. развить навыки групповой работы;6. способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;7. заложить идеи развития у подростков собственной активности, целеполагания, личной ответственности;8. воспитывать целеустремленность, самообладание, бережное отношение ко времени;9. поддерживать увлеченность обучающихся каким-либо учебным предметом, видом внеурочной деятельности.
Количество часов	31 часов в год, 1 час в неделю.
Срок реализации	2024-2025 учебный год
Участники реализации программы	Администрация школы, руководитель занятий внеурочной деятельности
Место проведения	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Калиновская основная общеобразовательная школа»
Целевая группа	Обучающиеся 1 класса
Условия реализации программы	компьютер, медиапроектор, видео сопровождение; помещение, где можно быстро организовать учебное пространство - переставить столы и стулья, освободить место для упражнений, связанных с двигательной активностью детей; демонстрационная шахматная доска; набор шахматных досок по количеству пар в группе.
Общее количество участников программы	3 обучающихся

2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа к курсу «Шахматная азбука» составлена на основе программы шахматного образования в школе под редакцией И.Г. Сухина, рассчитана на весь учебный год: 1 час в неделю.

Курс "Шахматы – школе" под редакцией И.Г. Сухина написан специально для начальной школы и рассматривается как система постепенно усложняющихся занимательных заданий и дидактических игр, позволяющих сформировать у детей внутренний план действий — способность действовать в уме.

Новизна данной рабочей программы определена федеральным государственным стандартом начального общего образования 2010 года. Отличительными особенностями являются:

1. **Определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.**
2. **В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.**
3. **Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов.**
4. **Достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией.**

3. КОНЦЕПЦИЯ ПРОГРАММЫ

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. В.А.Сухомлинский писал: "Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели". Шахматы необходимы и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам они помогут отточить их логический аппарат, а у мечтателей они позволят создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения шахматам много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с различными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Исследования отечественных и зарубежных психологов свидетельствуют о том, что одно из ценнейших умений, которое необходимо сформировать у детей как можно раньше, это умение действовать в уме, или, как указывает Я.А.Пономарёв, "внутренний план действий". Проблема формирования внутреннего плана действий остаётся одной из самых актуальных и на заре XXI века. Когда следует начинать его формирование? Разумеется, в сензитивный период, т.е. тогда, когда ребёнок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени. Идеальным инструментом для формирования умственных действий представляются шахматы. Обучение игре в шахматы – не самоцель. Именно использование шахмат как средства обучения позволит наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре. Поэтому шахматы как школьный и дошкольный учебный предмет должны иметь структурированную систему постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр. Базой такого подхода стали теория П.Я.Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, а также исследования Я.А.Пономарёва о психологии творчества и стадиях развития внутреннего плана действий. Из всего многообразия шахматного материала отобран такой, который позволяет поэтапно сформировать внутренний план действий.

4. ПРИНЦИПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ:

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- **Принцип развивающей деятельности:** игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- **Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- **Принцип доступности, последовательности и системности** изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

5. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ «ШАХМАТНАЯ АЗБУКА»

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

Задачи программы:

Образовательные	<ul style="list-style-type: none">• научить школьника самостоятельно находить лично значимые смыслы в конкретной учебной деятельности;• создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
Развивающие	<ul style="list-style-type: none">• развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;• формировать универсальные способы мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).• развить навыки групповой работы;• способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;• заложить идеи развития у подростков собственной активности, целеполагания, личной ответственности.
Воспитательные	<ul style="list-style-type: none">• воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени

6. МОДЕЛЬ ВОСПИТАННИКА

- Личность, здоровая физически, духовно-нравственно и социально;
- Личность, способная самостоятельно находить выход из проблемной ситуации, осуществить поисковую деятельность, проводить исследования, рефлексию деятельности, владеющая средствами и способами исследовательского труда;
- Личность, способная осуществить самостоятельно продуктивную деятельность;
- Личность, обладающая разносторонним интеллектом, высоким уровнем культуры;
- Личность, руководствующая в своей жизнедеятельности общечеловеческими ценностями и нормами, воспринимающая и другого человека как личность, имеющую право на свободу выбора, самовыражения;
- Личность, готовая к осознанному выбору и освоению профессиональных образовательных программ отдельных областей знаний с учетом склонностей, сложившихся интересов и индивидуальных возможностей.

7. ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

· На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный** методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

· Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

· При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прорабатывает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная шахматная литература, картотека дебютов и др.).

· На более поздних этапах в обучении применяется **творческий** метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

· **Метод проблемного обучения.** Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

8. ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

9. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

На занятиях используются загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др.,

решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого обучающимся предлагаются занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

10. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

1. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
2. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
3. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

11. ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ

1. Развитие умственного потенциала обучающихся, их способности мыслить и действовать.
2. Появление потребности к интеллектуальным играм.

12. ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы в 1-ом классе обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

- *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.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- *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.

Познавательные УУД:

- 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).

Коммуникативные УУД:

- 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).

Предметных результатов:

- 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;
- сравнивать 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.

13. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немыслимо существование гражданина и гражданского общества.

В 1 классе возможно достижение результатов первого уровня и частично второго.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля**:

- **Текущий:**

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- **Итоговый контроль** в формах

- тестирование;

- практические работы;

- творческие работы обучающихся;

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио

Динамика развития обучающихся фиксируется учителем:

⇒ *внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки*

⇒ *внешняя система оценка на основе результативности участия в турнирах, викторинах; беседы с родителями.*

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

– степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

– результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

14. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, демонстрационная шахматная доска и фигуры, комплекты шахмат.

- Первое знакомство с Шахматным королевством.
Из истории шахмат.

- Шахматная доска - поле шахматных сражений:

Знакомство с основными понятиями:

Горизонтали,

Вертикали

Диагонали

Дидактические игры и задания:

"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 вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

- Шахматные фигуры. Первое знакомство.

«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

Дидактические игры и задания:

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"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 высоте.

· Начальная позиция.

Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: "Ферзь любит свой цвет".

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Дидактические игры и задания:

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

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

· ПЕШКИ

Благородные пешки черно-белой доски.

«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.

«Подножка» (правило взятие на проходе).

Дидактические игры и задания:

«В бой идут одни только пешки».

«Игра на уничтожение».

· КОРОЛЬ

Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

· ЛАДЬЯ

Ход, взятие.

Дидактические игры и задания:

Одна против пешек. Лабиринт.

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры».

· СЛОН

Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Легкая и тяжелая фигура.

Ладья против слона.

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Взятие", "Защита".

· **ФЕРЗЬ**

«Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя.

Ход, взятие.

Ферзь против ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Кратчайший путь".

· **КОНЬ**

Ход, взятие, сила.

Игра конем на усеченной доске.

Конь против ферзя, ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь".

· Относительная ценность фигур.

Ценность фигур.

Сравнительная сила фигур.

Дидактические игры и задания:

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

"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.

· **Шах.**

Что такое шах. Понятие о шахе.

Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Защита от шаха.

Дидактические игры и задания:

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

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

· **Мат - цель игры.**

Техника матования одинокого короля:

Две ладьи против короля.

Ферзь и ладья против короля.

Дидактические игры и задания:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю? "Мат или пат".

Решение шахматных задач и упражнений.

· Ничья.

Варианты ничьей.

Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Дидактическое задание:

"Пат или не пат".

· Рокировка.

Длинная и короткая рокировка.

Правила рокировки.

Дидактическое задание:

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

· Шахматная партия.

Начало шахматной партии.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Правила и законы дебюта.

Игра всеми фигурами из начального положения.

· Короткие шахматные партии.

· Занимательные страницы шахмат.

Шахматные сказки.

Все дидактические игры и задания моделируются в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

ЧЕБНО — ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов
1	Шахматная доска	2
2	Шахматные фигуры	1
3	Начальная расстановка фигур	1
4	Ходы и взятие фигур	13
5	Цель шахматной партии	7
6	Всеми фигурами из начального положения	7
Итого	31	

16. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Основные виды внеурочной деятельности обучающихся	Требования к уровню достижений
					<i>уметь/иметь опыт, применять на практике</i>
				<p><u>Различать</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, сравнивать предметы.</p> <p><u>Определять и высказывать</u> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве.</p> <p><u>Выделять</u> закономерности.</p> <p><u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя.</p> <p><u>Проговаривать</u> последовательность действий.</p> <p><u>Высказывать</u> своё предположение (версию)</p> <p><u>Работать</u> по предложенному учителем плану.</p> <p><u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур.</p> <p><u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p><u>Называть</u> предметы по описанию.</p> <p><u>Знать</u> шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные</p> <p><u>Различать</u> диагональ, вертикаль, горизонталь;</p> <p><u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p><u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p><u>Ориентироваться</u> на шахматной доске, в шахматной нотации;</p> <p><u>Определять</u> последовательность событий;</p> <p><u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ориентироваться в пространстве; - знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал; - правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения; - и выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам; - давать описание предметов, явлений по их признакам; - выделять черты сходства и отличия; - выявлять закономерности; - владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
1	03.09	Шахматная доска	1		
2	10.09	Шахматная доска	1		

3	17.09	Шахматные фигуры. Относительная ценность фигур.	1		
4	24.09	Начальная расстановка фигур	1		
5	01.10	Ходы и взятие фигур. Пешка.	1		
				<p><u>Определять</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.</p> <p><u>Выделять</u> закономерности.</p> <p><u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p><u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя.</p> <p><u>Проговаривать</u> последовательность действий.</p> <p><u>Высказывать</u> своё предположение (версию)</p> <p><u>Работать</u> по предложенному учителем плану.</p> <p><u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур.</p> <p><u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p><u>Называть</u> предметы по описанию.</p> <p><u>Знать</u> названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой;</p> <p><u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p><u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p><u>Ориентироваться</u> на шахматной доске, в шахматной нотации;</p> <p><u>Определять</u> последовательность событий;</p> <p><u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ориентироваться в пространстве; - знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал; - правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения; - и выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам; - давать описание предметов, явлений по их признакам; - выделять черты сходства и отличия; - выявлять закономерности; - владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
6	08.10	Ходы и взятие фигур. Пешка.	1		

7	15.10	Ходы и взятие фигур. Ладья.	1		
8	22.10	Ходы и взятие фигур. Ладья	1		
9	12.11	Ходы и взятие фигур. Слон.	1		
10	19.11	Ходы и взятие фигур. Слон.	1		
11	26.11	Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1		
12	03.12	Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1		
				<p><u>Определять</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.</p> <p><u>Выделять</u> закономерности.</p> <p><u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p><u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя.</p> <p><u>Высказывать</u> своё предположение (версию)</p> <p><u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур.</p> <p><u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p><u>Знать</u> шахматные термины: ход, взятие, шах, мат;</p> <p><u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p><u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p><u>Определять</u> последовательность событий;</p> <p><u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ориентироваться в пространстве; - знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал; - правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения; - и выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам; - давать описание предметов, явлений по их признакам; - выделять черты сходства и отличия; - выявлять закономерности; - владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
13	10.12	Ходы и взятие	1		

	.	фигур. Конь.			
14	17.12	Ходы и взятие фигур. Конь.	1		
15	24.12	Ходы и взятие фигур. Конь.	1		
16	14.01	Ходы и взятие фигур. Король.	1		
17	21.01	Ходы и взятие фигур. Король.	1		
18	28.01	Цель шахматной партии. Шах.	1		
19	04.02	Цель шахматной партии. Шах.	1		
20	18.02	Цель шахматной партии. Мат.	1		
21	25.02	Цель шахматной партии. Мат.	1		
				<p><u>Определять</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.</p> <p><u>Выделять</u> закономерности.</p> <p><u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p><u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p><u>Знать</u> шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;</p> <p><u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p><u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p><u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.</p> <p><u>Добывать</u> новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.</p> <p><u>Перерабатывать</u> полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ориентироваться в пространстве; - знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал; - правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения; - и выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам; - давать описание предметов, явлений по их признакам; - выделять черты сходства и отличия; - выявлять закономерности; - владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации,

				<p><u>Преобразовывать</u> информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).</p> <p><u>Донести</u> свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной форме.</p>	обобщения.
22	04.03	Цель шахматной партии. Мат.	1		
23	11.03	Цель шахматной партии. Пат.	1		
24	18.03	Цель шахматной партии. Рокировка.	1		
25	08.04	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1		
26	15.04	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1		
27	22.04	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1		
28	29.04	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1		
29	06.05	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1		
30	13.05	Всеми фигурами из начального	1		

		положения.Шахматная партия.			
31	20.05	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1		

Общее количество часов : 31

17. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно – методическая литература для учителя

№	Автор, год издания Название пособия	Вид пособия
1.	И.Г. Сухин «Шахматы первый год или Учусь и Учю». Обнинск: «Духовное возрождение», 1999	Пособие для учителя.
2.	DVD – диск «Шахматы в сказках» ЗАО «ИнформСистемы»	Пособие для учителя
3.	DVD – диск «Шахматная школа» ЗАО «ИнформСистемы»	Пособие для учителя
4.	DVD – диск «Шахматная школа» ЗАО «ИнформСистемы»	Пособие для учителя
5.	http://chess.cs.msu.su .	Интернет – ресурс.

Учебная литература для обучающихся

№	Автор, год издания	Название пособия	Вид пособия
1.	И.Г. Сухин. Обнинск: «Духовное возрождение», 2007	«Шахматы, первый год, или там клетки чёрно – белые чудес и тайн полны».	Рабочие тетради в 2-х частях.

4 класс

1. Планируемые результаты освоения учебного курса

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, с учетом образовательного процесса школы, реализуется в рамках раздела учебного плана «Внеурочная деятельность» по **общеинтеллектуальному** направлению, призвана обеспечить достижение личностных, метапредметных, предметных результатов.

Ожидается, что учащиеся по завершению курса обучения смогут продемонстрировать следующие результаты:

№ п/п	Разделы учебного курса	Вид внеурочной деятельности	Компетенции
1	Повторение изученного материала.	Знакомство с программой кружка, правилами поведения на кружке, с инструкциями по охране труда; решение занимательных задач	Требования к личностным результатам: потребность сотрудничества со сверстниками, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению одноклассников; осознание

			<p>значимости занятий математикой для личного развития; развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера; включаться активно в коллективную деятельность со сверстниками в достижении общей цели</p> <p>Требования к метапредметным результатам:</p> <p>понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность..</p> <p>Включаться в групповую работу. Участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</p> <p>Находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления; играть честно, дружно, соблюдая установленные правила</p> <p>Требования к предметным результатам:</p> <p>Учащиеся научатся:</p> <p>формирование представлений о шахматной доске</p>
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2	<p>Основы Миттельшпиля</p>	<p>Работа в парах, в группах, творческие работы, самостоятельная работа</p>	<p>Требования к личностным результатам: доброжелательное отношение к сверстникам, стремление прислушиваться к мнению одноклассников; воспитание чувства справедливости, ответственности; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления</p> <p>Требования к метапредметным результатам: включаться в групповую работу; участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его; находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления; играть честно, дружно, соблюдая установленные правила</p> <p>Требования к предметным результатам Учащиеся научатся: управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми; играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами, проявлять больше выдумки и смекалки</p>
---	-----------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3	Основы Эндшпиля	Расстановка фигур перед шахматной партией, работа в парах, в группах, творческие работы, самостоятельная работа	<p>Требования к личностным результатам: развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера; развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качества весьма важных в практической деятельности любого человека; воспитание чувства справедливости, ответственности; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления</p> <p>Требования к метапредметным результатам: понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; - проявлять индивидуальные творческие способности</p> <p>Требования к предметным результатам</p> <p>Учащиеся научатся: управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми; играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами, проявлять больше выдумки и смекалки</p>
4	Повторение программного материала.	Работа в парах, в группах, творческие работы, самостоятельная работа	<p>Требования к личностным результатам: доброжелательное отношение к сверстникам, стремление прислушиваться к мнению одноклассников; воспитание чувства справедливости, ответственности; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления</p> <p>Требования к метапредметным результатам: включаться в групповую работу; участвовать в обсуждении проблемных вопросов,</p>

			<p>высказывать собственное мнение и аргументировать его; находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления; играть честно, дружно, соблюдая установленные правила</p> <p>Требования к предметным результатам</p> <p>Учащиеся научатся: управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми; играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами, проявлять больше выдумки и смекалки</p>
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Содержание учебного предмета, курса

Раздел, темы учебного курса	Количество часов на раздел
Повторение изученного материала.	2
Игровая практика	1
Повторение изученного материала.	1
Основы Миттельшпиля	13
Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1
Игровая практика	1
Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1
Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1
Решение задания “Выигрыш материала”.	1
Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1
Решение заданий.	1
Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1
Решение заданий.	1

Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1
Решение заданий.	1
.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
Решение заданий.	1
Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1
Решение заданий. “Сделай ничью”.	1
Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1
Решение заданий	1
Основы Эндшпиля	16
Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1
Решение заданий	1
Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1
Решение заданий	1
Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1
Решение заданий	1
Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1
Решение заданий	1
Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1
Решение заданий	1
Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1
Решение заданий	2
Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1
Повторение программного материала	1
Решение задач	1
	32

3. Календарно - тематическое планирование

№	Раздел, тема	Кол-во часов	Дата	Формы организации
	Повторение изученного материала.	2		
1	Игровая практика	1	03.09	Круглый стол
2	Повторение изученного материала.	1	10.09	Беседа
	Основы Миттельшпиля	13		
3	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	17.09	Беседа
4	Игровая практика	1	24.09	Игра в парах
5	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	01.10	Беседа, викторина
6	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	08.10	Игра в парах
7	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	15.10	Беседа, викторина
8	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	22.10	Диспут
9	Решение заданий.	1	12.11	Познавательная игра
10	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1	19.11	Беседа, викторина
11	Решение заданий.	1	26.11	Решение задач
12	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	03.12	Круглый стол

13	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1	10.12	Презентация
14	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	17.12	Беседа, викторина
15	Решение заданий	1	24.12	Игра в парах
	Основы Эндшпиля	16		
16	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	14.01	Познавательная игра
17	Решение заданий	1	21.01	Беседа, викторина
18	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	28.01	Круглый стол
19	Решение заданий	1	04.02	Решение задач
20	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	11.02	Беседа, викторина
21-22	Решение заданий	2	18.02 25.02	Игра в парах
23	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	04.03	Игра в парах
24-25	Решение заданий	2	11.03 18.03	Решение задач
26	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	08.04	Диспут
27	Решение заданий	1	15.04	Познавательная игра
28	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	22.04	Беседа, викторина
29	Решение заданий	1	29.04	Круглый стол
30	Удивительные ничейные положения. Два коня против	1	06.05	Презентация

	короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.			
31-32	Решение заданий	2	13.05 20.05	Решение задач

Общее количество часов : 32.