

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Самарской
области Северное управление
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области
ГБОУ СОШ с.Сиделькино

РАССМОТРЕНО
руководитель МО

Подгорнова И. В.
Протокол №1 от «27»августа
2025 г.

ПРОВЕРЕНО
Зам.директора по УВР

Щербакова О. В.
«28» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы

Калмыкова О. Н.
Приказ №47-од от «29» августа
2025 г.

Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Шахматы - школе»
1-4 класс

Составитель: Сапожникова И. Б.

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Шахматы школе»

Курс внеурочной деятельности «Шахматы» относится к общеинтеллектуальному направлению и рассматривается как одна из ступеней к реализации задачи воспитания любознательного, активно и заинтересованно познающего мир младшего школьника, являющейся неотъемлемой частью всего воспитательно-образовательного процесса в школе. Данная программа направлена на формирование элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников. При составлении рабочей программы «Шахматы» за основу взят курс «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Рабочая программа соответствует учебному плану ГБОУ СОШ с. Сиделькино. Согласно учебному плану всего на изучение учебного курса «Шахматы» в 1-4 классе выделяется 34 ч. (1 ч. в неделю, 34 учебные недели).

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.

Общая характеристика курса

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.

Планируемые результаты освоения курса

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. принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

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

Требования к уровню подготовки к концу начального курса:

К концу начального курса ученик научится:

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 учебного года ученик получит возможность 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.

Содержание курса

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкостей”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти 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 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 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?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

Формы и виды деятельности:

- игра (деловая, ролевая, познавательная);
- беседа;
- решение ситуационных задач;
- викторина;
- конкурс.

Календарно-тематическое планирование

Тематическое планирование составлено с учетом программы воспитания. Внесены темы, обеспечивающие реализацию следующих приоритетов воспитания обучающихся НОО:

- воспитание целеустремленности, самообладания, бережного отношения к времени;

- воспитание уважительного отношения в игре к противнику.

№п/п	Тема	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
1	<u>Повторение изученного материала.</u>	1		
2	Игровая практика	1		
3	Повторение изученного материала.	1		
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1		
5	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые	1		

	партии.			
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	1		
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1		
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1		
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1		
10	Решение заданий.			
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1		
12	Решение заданий	1		
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1		
14	Решение заданий	1		
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1		
16	Решение задания “Выведи фигуру”..	1		
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1		
18	Решение заданий.	1		
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1		
20	Решение заданий.	1		
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1		
22	Решение заданий.	1		
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1		
24	Решение заданий.	1		
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1		
26	Решение заданий.	1		
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1		
28	Решение заданий.	1		

29	Типичные комбинации в дебюте.	1		
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1		
31	<u>Повторение программного материала</u>	1		
32	Повторение программного материала	1		
33	Повторение программного материала	1		
34	Повторение программного материала	1		

