

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности «Шахматы и шашки» для учащихся 1-4 классов разработана на основе требований к результатам освоения ООП ООО МКОУ «Александровская СОШ» в соответствии с ФГОС ООО.

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

Задачи программы:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитание потребности в здоровом образе жизни.

Учебный курс «Шахматы и шашки» реализуется через внеурочную деятельность. Рабочая программа рассчитана на 101 час в соответствии с планом внеурочной деятельности МКОУ «Александровская СОШ»: 1 класс - 33 часа (1 час в неделю), 2 класс - 34 часа (1 час в неделю), 3- 4 класс - 34 часа (1 час в неделю).

Используемый УМК:

Автор/авторский коллектив	Наименование учебника	Класс	Наименование издателя учебника
Тимофеев А.А	Общие подходы к концепции «Шашки как учебный предмет» в	1-4	Начальное образование. – 2006. - №4
	Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное		Москва «Просвещение» 2011

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА
1 класс

№	тема	Количество часов		
		Всего	Теория	практика
1	Шахматная доска	2	1	1
2	Ходы и взятие фигур	4	2	2
3	Цель и результат шашечной партии	4	2	2
4	Общие принципы разыгрывание партии	6	2	4
5	Особенности хода «дамки»	2	1	1
6	Тактические приемы и особенности их применения	8	2	6
7	Шашечный турнир	3		3
8	Игра «уголки»	2	1	1
9	Игра «поддавки»	1		1
10	Подведение итогов года	1		1
	всего	33	12	22

2 класс.

№	тема	Кол-во часов		
		Всего	Теория	практика
1	Шахматная доска.	4	1	3
2	Шахматные фигуры.	9	4	5
3	Начальная расстановка фигур.	4	1	3
4	Ходы и взятие фигур.	8	2	6
5	Цель шахматной партии.	5	2	3
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	4	1	3
	всего	34	11	23

3- 4 класс

№	тема	Кол-во часов
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	3
2	Основы дебюта.	9
3	Основы миттельшпиля.	10
4	Основы эндшпиля.	12
	всего	34

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ уроков	Тема	Количество часов	Примечание
1	Шахматная доска и фигуры	2	
2	Ходы и взятие фигур	4	
3	Цель и результат шашечной партии	4	
4	Общие принципы разыгрывание партии	6	
5	Особенности хода «дамки»	2	
6	Тактические приемы и особенности их применения	8	
7	Шашечный турнир	2	
8	Игра «уголки»	2	
9	Игра «поддавки»	2	
10	Подведение итогов года	1	

2 класс

№ уроков	Тема	Количество часов	Примечание
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Белые и черные поля.	1	
2	Шахматная доска.	1	
3	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	1	
4	Центр шахматной доски.	1	
5	Белые фигуры, черные фигуры.	1	

6	Ладья.	1	
7	Слон.	1	
8	Ферзь.	1	
9	Конь.	1	
10	Пешка.	1	
11	Король.	1	
12	Сравнительная сила фигур.	1	
13	Ценность шахматных фигур	1	
14	Начальное положение (начальная позиция).	1	
15	Расположение каждой из фигур в начальном положении;	1	
16	Правило“Каждый ферзь любит свой цвет”.	1	
17	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1	
18	Правила хода и взятия каждой из фигур.	1	
19	Игра “на уничтожение”.	1	
20	Белопольные и чернопольные слоны,	1	
21	Одноцветные и разноцветные слоны.	1	
22	Качество. Легкие и тяжелые фигуры.	1	
23	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки.	1	

24	Взятие на проходе.	1	
25	Превращение пешки.	1	
26	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	1	
27	Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля.	1	
28	Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья.	1	
29	Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход.	1	
30	Длинная и короткая рокировка и ее правила.	1	
31	Шахматная партия. Начало шахматной партии.	1	
32	Представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
33-34	Короткие шахматные партии.	2	

3-4 класс.

№	Тема	Кол-во часов	Дата провед.
1	Шахматная партия.	1	
2	Правила и законы дебюта.	1	
3	Дебютные ошибки.	1	
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	
5	Игра на мат с первых ходов партии.	1	

6	Детский мат и защита от него.	1	
7	Игра против “повторюшки-хрюшки”.	1	
8	Связка в дебюте.	1	
9	Коротко о дебютах.	1	
10	Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль).	1	
11	Игры: “Мат в один ход”. “Поймай ладью”. “Поймай ферзя”.	1	
12	Двух– и трехходовые партии. “Можно ли побить пешку?”.	1	
13	“Можно ли сделать рокировку?”. “Захвати центр”.	1	
14	“Чем бить фигуру?”. “Сдвой противнику пешки”.	1	
15	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.	1	
16	Понятие о тактике.	1	
17	Тактические приемы.	1	
18	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	
19	Открытое нападение.	1	
20	Открытый шах.	1	
21	Двойной шах.	1	
22	Понятие о стратегии.	1	
23	Пути реализации материального перевеса	1	
24	Элементарные окончания.	1	

25	Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя).	1	
26	Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи),	1	
27	слона (простые случаи), коня (простые случаи).	1	
28	Матование двумя слонами (простые случаи).	1	
29	Матование слоном и конем (простые случаи).	1	
30	Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1	
31	Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция.	1	
32	Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали.	1	
33	Ключевые поля. Удивительные ничейные положения	1	
34	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	

Содержание разделов программы

1. Шахматная доска и фигуры

Место шашек в мировой культуре. Роль шашек в воспитании и развитии личности. Особенности психологической подготовки юного шашиста. Понятие о здоровом образе жизни.

Шахматная доска. Поля, линии, их обозначение. Легенда о возникновении шашек.

2. Ходы и взятие фигур

Упражнения на выполнение ходов пешками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

3. Цель и результат шашечной партии

Способы защиты. Открытые и двойные ходы. Обучение алгоритму хода. Выигрыш, ничья, виды ничьей. Решение упражнений на выигрыш в различное количество ходов.

4. Общие принципы разыгрывание партии

Понятие о шашечном турнире. правила поведения при игре в шашечных турнирах. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация. Анализ учебных партий, игровая практика.

5. Особенности хода «дамки»

Упражнения на выполнение ходов дамкой. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

6. Тактические приемы и особенности их применения

Слабость крайней горизонтали, двойной удар, открытое нападение, связка, виды связок и защита от неё. Завлечение, отвлечение, разрушение пешечного перекрытия, освобождение пространства, уничтожение защиты. Понятие о комбинации. Решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы.

7. Шашечный турнир

8. Игра «уголки»

9. Игра «подавки»

10. Подведение итогов года

Список используемой литературы для детей

Пожарский В.А. Шахматный учебник / В.А.Пожарский – М.,1996

Тимофеев А.А. Межпредметные связи шашек как учебного предмета в начальной школе // Шахматный всеобуч – 1996 - №3

Тимофеев А.А Общие подходы к концепции «Шашки как учебный предмет» в начальной школе// Начальное образование. – 2006. - №4

Список используемой литературы для учителя

Пожарский В.А. Шахматный учебник / В.А.Пожарский – М.,1996

Тимофеев А.А. Межпредметные связи шашек как учебного предмета в начальной школе // Шахматный всеобуч – 1996 - №3

Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование. стандарты второго поколения. Москва «Просвещение» 2011

Тимофеев А.А Общие подходы к концепции «Шашки как учебный предмет» в начальной школе// Начальное образование. – 2006. - №4

Приложение 1.

Дидактические игры и игровые задания.

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“Диагональ”. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

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

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

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

“Угадай”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

“Большая и маленькая”. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

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

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

“Да или нет?”. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

“Не зевай!”. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

“Игра на уничтожение” – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным

числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

“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).

“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 шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

“Сними часовых”. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

“Кратчайший путь”. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

“Захват контрольного поля”. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

“Защита контрольного поля”. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

“Двойной удар”. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

“Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575795

Владелец Астапова Людмила Николаевна

Действителен с 12.07.2021 по 12.07.2022