

Администрация муниципального образования городского округа «Воркута»  
"Воркута" кар кытшлӧн муниципальной юкӧнса администрации  
**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Прогимназия №1»**  
**г.Воркуты**  
1 №-а прогимназия» муниципальной асьюралана велӧдан учреждение Воркута к.

РАССМОТРЕНА  
методическим объединением  
учителей начальных классов  
Протокол № 1  
от «31» августа 2018г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАОУ «Прогимназия №1» г.Воркуты  
\_\_\_\_\_ О.Б. Манзюк  
«31» августа 2018г.



**Рабочая программа курса внеурочной деятельности**  
**«Шахматы»**  
**начального общего образования**

Срок реализации программы 4 года

Рабочая программа курса внеурочной деятельности составлена  
в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом  
начального общего образования,  
с учетом Примерной основной образовательной программы  
начального общего образования

Составитель  
Чеснокова Д.М.,  
учитель начальных классов

Воркута  
2018

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» по общеинтеллектуальному направлению разработана:

**в соответствии** с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»,

**на основе:**

- требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования МАОУ «Прогимназия №1» г.Воркуты,

**с учетом:**

- Примерной основной образовательной программы начального общего образования, одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 08.04.2015 N 1/15) (ред. от 28.10.2015),

- авторской программы «Шахматы - школе» И.Г.Сухина, 2018.

При изучении данного курса предусматриваются тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе.

**Цели программы:**

- создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся;
- формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы;
- формирование умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- воспитание уважительного отношения в игре к противнику;
- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как воспитание, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы управления поведением;
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи, стремиться к самореализации.

Программа рассчитана на 4 года.

Общий объём учебного времени для изучения курса 135 часов: в 1 классе – 33 часа, во 2 классе – 34 часа, в 3 классе – 34 часа, в 4 классе – 34 часа (1 час в неделю).

## Результаты освоения курса внеурочной деятельности

### «Шахматы»

#### Уровни результатов освоения курса внеурочной деятельности

#### «Шахматы»

Первый уровень	Второй уровень	Третий уровень
<p>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.</p> <p>Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.</p> <p>Школьник знает и понимает шахматные правила (диагностируется помощью дидактических заданий и игр).</p>	<p>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.</p> <p>Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).</p> <p>Школьник ценит шахматы и активно интересуется игрой (диагностируется на основе наблюдений за познавательной активностью обучающегося на занятии, итоговых отчетных мероприятиях, а также на основе выполнения заданий).</p>	<p>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 невозможно существование гражданина и гражданского общества.</p> <p>Школьник самостоятельно действует в общественной жизни и применяет полученные умения и навыки в играх со сверстниками, родственниками и знакомыми (диагностируется на основе наблюдений за учащимися, в ходе беседы, публичных мероприятиях).</p>

Шахматы способствуют улучшению вниманию школьника, а это одна из главных задач, стоящих перед учителями начальной школы. Шахматы учат ребенка предупреждать и контролировать угрозы противника. В данном случае развитию внимания способствует мотивация, возникающая у школьника в процессе интеллектуального единоборства.

### **Личностные результаты:**

- 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**

#### Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно;
- проговаривать последовательность действий;
- уметь высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, уметь работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность;
- учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку на занятии.

#### Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды.

#### Коммуникативные УУД:

- слушать собеседника и понимать речь других;
- умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им;
- принимать участие в диалоге;
- задавать вопросы, отвечать на вопросы других;
- рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей;

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

- формулировать собственное мнение и позицию.

**Предметные результаты:**

- знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;

- правильно расставлять фигуры перед игрой;

- сравнивать, 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.

**Содержание курса внеурочной деятельности**  
**с указанием форм организации и видов деятельности**  
**1 класс (33 часа из расчёта 1 час в неделю)**

<b>Содержание курса</b>	<b>Форма организации</b>	<b>Вид деятельности</b>
<b>Шахматная доска. (3ч)</b> Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Беседа Практическая работа	Познавательная, игровая
<b>Шахматные фигуры. (2ч)</b> Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Беседа Практическая работа	Познавательная, игровая
<b>Начальная расстановка фигур. (1ч)</b> Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	Беседа Практическая работа	Познавательная, игровая
<b>Ходы и взятие фигур. (17ч)</b> 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, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Беседа Практическая работа Игра	Познавательная, игровая
<b>Цель шахматной партии. (7ч)</b> Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Беседа Игра	Познавательная, игровая
<b>Игра всеми фигурами из начального положения. (3ч)</b> Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Беседа Игра	Познавательная, игровая

**2 класс (34 часа из расчёта 1 час в неделю)**

<b>Содержание курса</b>	<b>Форма организации</b>	<b>Вид деятельности</b>
<b>Краткая история шахмат. (3ч)</b> Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Беседа Практическая работа	Познавательная, игровая
<b>Шахматная нотация. (3ч)</b> Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Беседа Практическая работа	Познавательная, игровая
<b>Ценность шахматных фигур. (4ч)</b> Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	Беседа Игра	Познавательная, игровая
<b>Техника матования одинокого короля. (4ч)</b> Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Беседа Игра	Познавательная, игровая
<b>Достижение мата без жертвы материала. (11ч)</b> Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	Беседа Игра	Познавательная, игровая
<b>Шахматная комбинация. (5ч)</b> Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Беседа Игра Турнир	Познавательная, игровая

**3 класс (34 часа из расчёта 1 час в неделю)**

<b>Содержание курса</b>	<b>Форма организации</b>	<b>Вид деятельности</b>
<b>Основы дебюта. (34ч)</b> 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 “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.	Беседа Практическая работа Игра Турнир	Познавательная, игровая

**4 класс (34 часа из расчёта 1 час в неделю)**

<b>Содержание курса</b>	<b>Форма организации</b>	<b>Вид деятельности</b>
<p><b>Основы миттельшпиля. (31ч)</b>                      Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.</p>	Беседа Игра	Познавательная, игровая
<p><b>Основы эндшпиля. (3ч)</b>                      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.</p>	Беседа Игра Турнир	Познавательная, игровая

## Тематическое планирование

### 1 класс (33 часа)

№ п/п	Название цикла, темы	Кол-во часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1	0,5	0,5
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали.	1	0,5	0,5
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали.	1	0,5	0,5
4	Белые и черные фигуры.	1	0,5	0,5
5	Виды шахматных фигур.	1	0,5	0,5
6	Начальное положение.	1	0,5	0,5
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении.	1	0,5	0,5
8	Ход ладьи.	1	0,5	0,5
9	Слон. Место слона в начальном положении.	1	0,5	0,5
10	Ход слона.	1	0,5	0,5
11	Ладья против слона.	1	0,5	0,5
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении.	1	0,5	0,5
13	Ход ферзя.	1	0,5	0,5
14	Ферзь против ладьи и слона.	1	0,5	0,5
15	Конь. Место коня в начальном положении.	1	0,5	0,5
16	Ход коня.	1	0,5	0,5
17	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	0,5	0,5
18	Пешка. Место пешки в начальном положении.	1	0,5	0,5
19	Ход пешки.	1	0,5	0,5
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня.	1	0,5	0,5
21	Король. Место короля в начальном положении.	1	0,5	0,5
22	Ход короля.	1	0,5	0,5
23	Король против других фигур.	1	0,5	0,5
24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1	0,5	0,5
25	Открытый шах. Двойной шах.	1	0,5	0,5
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	0,5	0,5
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).	1	0,5	0,5
28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1	0,5	0,5
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей.	1	0,5	0,5
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка.	1	0,5	0,5
31	Игра всеми фигурами из начального положения.	1		1
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1	0,5	0,5
33	Демонстрация коротких партий.	1		1

## Тематическое планирование

### 2 класс (34 часа)

№ п/п	Название цикла, темы	Кол-во часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы.	1	0,5	0,5
2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1	0,5	0,5
3	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1	0,5	0,5
4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	0,5	0,5
5	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.	1	0,5	0,5
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1	0,5	0,5
7	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	0,5	0,5
8	Достижение материального перевеса.	1	0,5	0,5
9	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1	0,5	0,5
10	Защита.	1	0,5	0,5
11	Две ладьи против короля.	1	0,5	0,5
12	Ферзь и ладья против короля.	2	0,5	1,5
13	Ладья и король против короля.	1	0,5	0,5
14	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	0,5	0,5
15	Цугцванг.	1	0,5	0,5
16	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	0,5	0,5
17	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	0,5	0,5
18	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1	0,5	0,5
19	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	0,5	0,5
20	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	0,5	0,5
21	Тема разрушения королевского прикрытия.	1	0,5	0,5
22	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1	0,5	0,5
23	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	0,5	0,5
24	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	0,5	0,5
25	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	0,5	0,5
26	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1	0,5	0,5
27	Тема превращения пешки.	1	0,5	0,5
28	Сочетание тактических приемов.	1	0,5	0,5
29	Патовые комбинации.	1	0,5	0,5
30	Комбинации на вечный шах.	1	0,5	0,5
31	Типичные комбинации в дебюте.	1	0,5	0,5
32	Типичные комбинации в дебюте. (усложненные примеры).	1	0,5	0,5
33	Игровая практика	1		1

## Тематическое планирование

### 3 класс (34 часа)

№ п/п	Название цикла, темы	Кол-во часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1		1
2	Ходы фигур, взятие.	1		1
3	Рокировка.	1		1
4	Превращение пешки. Взятие на проходе.	1		1
5	Шах, мат, пат.	1		1
6	Начальное положение.	1		1
7	Игровая практика.	1		1
8	Шахматная нотация.	1		1
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1		1
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1	0,5	0,5
11	Запись начального положения.	1	0,5	0,5
12	Краткая и полная шахматная нотация.	1	0,5	0,5
13	Запись шахматной партии.	1	0,5	0,5
14	Ценность шахматных фигур.	1	0,5	0,5
15	Пример матования одинокого короля.	1	0,5	0,5
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.	1		1
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1		1
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1	0,5	0,5
19	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1		1
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	0,5	0,5
21	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1		1
22	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	1	1
23	Решение заданий. Игровая практика	1		1
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1	0,5	0,5
25	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1	0,5	0,5
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	0,5	0,5
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1	0,5	0,5
28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	0,5	0,5
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1	0,5	0,5
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	0,5	0,5
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	0,5	0,5
32	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1		1
34	Игровая практика.	1		1

## Тематическое планирование

### 4 класс (34 часа)

№ п/п	Название цикла, темы	Кол-во часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	0,5	0,5
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	0,5	0,5
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1	0,5	0,5
4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1		1
5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1		1
6	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1	0,5	0,5
7	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	0,5	0,5
8	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	0,5	0,5
9	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
10	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	0,5	0,5
11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1	0,5	0,5
12	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1		1
13	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	0,5	0,5
14	Игровая практика	1		1
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	0,5	0,5
16	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	0,5	0,5
18	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
19	Матование двумя слонами (простые случаи).	1	0,5	0,5
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	1	0,5	0,5
21	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	0,5	0,5
23	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	0,5	0,5
25	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
26	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1	0,5	0,5
27	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
28	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1	0,5	0,5
29	Решение заданий. Игровая практика.	1		1
30	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1	0,5	0,5
31	Решение заданий. Игровая практика.	1		1

32	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпилье	1	0,5	0,5
33	Решение заданий. Игровая практика.	2		2