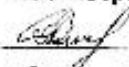



Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Теребренская основная общеобразовательная школа»

«Согласовано»

Заместитель директора
МОУ «Теребренская ООШ»
 Митюшина А.В.
« 30 » 08 2017 г.

«Утверждено»

Директор МОУ
«Теребренская ООШ»
 Щербакова М.Г.
Приказ № 131 от
« 21 » 09 2017 г.



**Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Шахматная школа»**

Срок реализации: 4 года

1-4 класс

Разработчики:
Учителя физической культуры
Демин Сергей Сергеевич
Мурашко Валерий Иванович

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматная школа» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов, на основе Примерных программ внеурочной деятельности, ориентируясь на авторскую программу А.А. Тимофеева Вентана-Граф, 2014 Сборник программ внеурочная деятельность. «Шахматная школа».

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

✓ К концу первого учебного года дети должны

знать:

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.

уметь:

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.

✓ К концу второго учебного года дети должны

знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

уметь:

записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

проводить элементарные комбинации.

✓ К концу третьего учебного года дети должны

знать:

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

уметь:

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

✓ К концу четвертого учебного года дети должны**знать:**

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

уметь:

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

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**1 класс****1.ШАХМАТНАЯ ДОСКА**

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ»

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

«Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай». «Что общего?», «Большая и маленькая»

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

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.

Дидактические игры и задания «Мешочек», «Да и нет», «Мяч»

4.ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

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.

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака

неприятельской фигуры». «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

Примечание. Все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5.ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат», «Первый шах», «Рокировка».

6.ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания «Два хода».

2 класс

1.Краткая история шахмат

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам

2.Шахматная нотация Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель».

3.Ценность шахматных фигур

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

«Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита».

4.Техника матования одинокого короля

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля

Дидактические игры и задания

«Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию». «В угол», «Ограниченный король»

5.Достижение мата без жертвы материала

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода», «Защитись от мата».

6.Шахматная комбинация

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.).

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

3 класс

Повторение изученного материала.

Игровая практика

Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).

ПОНЯТИЕ О ДЕБЮТЕ. ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ РАЗЫГРЫВАНИЯ 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. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ И ОСОБЕННОСТИ ИХ ПРИМЕНЕНИЯ.

Слабость крайней горизонтали, двойной удар, открытое нападение, связка, виды связки и защита от нее. Завлечение, отвлечение, разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты. Понятие о комбинации.

Дидактические задания

«Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход neroкированному королю», «Поставь детский мат», «Поймай ладью, ферзя», «Защита от мата», «Выведи фигуру», «Поставить мат в 1 ход «повторюшке», «Мат в 2 хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?», «Захвати центр», «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?» и др.

4 класс

ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. 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.

Дидактические задания «Выигрыш материала», «Мат в 3 хода», «Сделай ничью»

ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. 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 эндшпиль.

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”, “Квадрат”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№п/п	Тема	Кол. часов
1	Шахматная доска	1
2	Шахматные фигуры	1
3	Начальная расстановка фигур	2
4	Ходы и взятие фигур	16
5	Цель шахматной партии	9
6	Игра всеми фигурами из начального положения	4
7	Всего	33

2 класс

№ п/п	Тема	Кол. часов
1	Краткая история шахмат	1
2	Шахматная нотация	2
3	Ценность шахматных фигур	2
4	Техника матования одинокого короля	16
5	Достижение мата без жертвы материала	9
6	Шахматная комбинация	5
7	Всего	34

3 класс

№ п/п	Тема	Кол. часов
1	Повторение изученного материала	8
2	Основы дебюта. Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта	17
3	Тактические приемы и особенности их применения.	9
	Всего	34

4 класс

1	Повторение программного материала.	5
2	Основы миттельшпиля.	16
3	Основы эндшпиля.	13
	Всего	34

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 2 КЛАСС

№ п\п	Дата	Тема	Характеристика учебной деятельности учащихся
1	5.09	Шахматная доска	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Соблюдение основных правил личной гигиены.
2	12.09	Шахматная доска	Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре
3	19.09	Знакомство с шахматными фигурами	Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры.
4	26.09	Начальная расстановка фигур	Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой
5	3.10	Шахматная доска и фигуры	Познакомиться с понятием: партнёры. Правильно расставлять фигуры в начальное положение.
6	10.10	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем.
7	17.10	Ладья в игре	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса.
8	24.10	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре
9	7.11	Слон в игре	Соблюдать основные правила личной гигиены.
10	14.11	Ладья против слона	Уважать мнение и решение других
11	21.11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	Делать выводы, выяснять закономерности
12	28.11	Ферзь в игре	Анализировать ситуацию и принимать правильное решение.
13	5.12	Ферзь против ладьи и слона	Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию.
14	12.12	Знакомство с шахматной фигурой. Конь	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.
15	19.12	Конь в игре	Работать в парах.
16	26.12	Конь против ферзя, ладьи, слона	Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию.
17	16.01	Знакомство с пешкой	Делать выводы, выяснять закономерности
18	23.01	Пешка в игре	Работать в парах.
19	30.01	Пешка против ферзя, ладьи, слона	Делать выводы, выяснять закономерности Анализировать ситуацию и принимать правильное решение
20	6.02	Знакомство с шахматной фигурой. Король	Уважать мнение и решение других
21	13.02	Король против других фигур	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса.

22	20.02		Шах	Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.
23	27.02		Шах	Оценивать правильность ходов.
24	6.03		Мат. Цель шахматной партии	Научиться объявлять мат.
25	13.03		Мат	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.
26	20.03		Ставим мат	Научиться ставить мат.
27	3.04		Ставим мат	Анализировать положение фигур на шахматной доске.
28	10.04		Ничья, пат	Делать выводы, выяснять закономерности Анализировать ситуацию и принимать правильное решение
29	17.04		Рокировка	Научиться рокировать.
30	24.04		Рокировка	Играть всеми фигурами из начального положения.
31	8.09		Шахматная партия	Познакомиться с элементарными шахматными задачами.
32	15.05		Шахматная партия	Познакомиться с элементарными шахматными задачами.
33	19.05		Повторение программного материала. Игра всеми фигурами	Оценивать свои достижения и достижения других учащихся.
34	25.05		Повторение программного материала. Игра всеми фигурами	Соблюдать основные правила личной гигиены.