

Управление образования администрации Нижнеломовского района
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Средняя школа № 4 Г. Нижний Ломов"

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического
совета Протокол №10
от 30.08.2024г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 159 от 30.08.2024г.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Шахматы»

Для детей 7-9 лет

Срок реализации 1 год

2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» 1-2 класс разработана с целью реализации содержания ООП ООО филиалом МБОУ «СШ №4 г. Нижний Ломов» в с. Большие Хутора, в соответствии с учебным планом филиала МБОУ «СШ №4 г. Нижний Ломов» в с. Большие Хутора.

В соответствии с планом внеурочной деятельности филиала МБОУ «СШ №4 г. Нижний Ломов» в с. Большие Хутора на внеурочную деятельность «Волшебная доска» отводится 68 часов, исходя из одного часа занятий в неделю, рассчитана на два года. Программа ориентирована на учащихся 1-2 классов.

Цель 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.

Планируемые результаты

Обучающиеся получат возможность для формирования следующих знаний:

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

Обучающиеся научатся:

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;
записывать шахматную партию;
матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
проводить элементарные комбинации.

Содержание курса

Первый год обучения

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

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.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

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

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.

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе учителя в один 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 по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**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.

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.

«**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.

«**Мяч**». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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**» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается 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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом 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 с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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.

«**Взятие**». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

«**Защита**». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«**Выиграй фигуру**». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«**Ограничение подвижности**». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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**». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«**Дай шах**». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«**Пять шахов**». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«**Защита от шаха**». Белый король должен защититься от шаха.

«**Мат или не мат**». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«**Первый шах**». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«**Рокировка**». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

«**Два хода**». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Второй год обучения

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**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«**Назови горизонталь**». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«**Назови диагональ**». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 — a5»).

«**Какого цвета поле?**» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

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

Дидактические игры и задания

«**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 четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«**Выигрыш материала**». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

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**». Шах или мат черному королю?

«**Мат или пат**». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«**На крайнюю линию**». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«**В угол**». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

«**Ограниченный король**». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

Тематическое планирование первый год

№п/ п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов
1. Шахматная доска		
1.	Знакомство с шахматной доской	1
2.	Шахматная доска	1
2. Шахматные фигуры.		
3.	Знакомство с шахматными фигурами	1

3. Начальная расстановка фигур.		
4.	Начальное положение	1
4. Ходы и взятие фигур.		
5.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1
6.	Ладья в игре.	1
7.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1
8.	Слон в игре.	1
9.	Ладья против слона.	1
10.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1
11.	Ферзь в игре.	1
12.	Ферзь против ладьи и слона.	1
13.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1
14.	Конь в игре.	1
15.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1
16.	Знакомство с пешкой.	1
17.	Пешка в игре.	1
18.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1
19.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1
20.	Король против других фигур.	1
5. Цель шахматной партии.		
21. 22.	Шах.	2
23. 24. 25.	Мат.	3
26. 27.	Ставим мат.	2
28.	Ничья, пат.	1
29. 30.	Рокировка.	2
6. Игра всеми фигурами из начального положения.		
31.	Шахматная партия.	1
32.	Шахматная партия.	1
33. 34.	Повторение программного материала.	2

Тематическое планирование второй год

№п/ п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов
<u>Повторение изученного материала.</u>		
1.	Повторение изученного материала.	1
2.	Повторение изученного материала.	1
<u>1. Краткая история шахмат.</u>		
3.	Краткая история шахмат.	1
<u>2. Шахматная нотация.</u>		
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1
<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>		
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	1
<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>		
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1
<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>		
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1
<u>6. Шахматная комбинация.</u>		

17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1
30.	Типичные комбинации в дебюте.	1
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1
<u>Повторение программного материала</u>		
32.	Повторение программного материала	1
33.	Повторение программного материала	1
34.	Повторение программного материала	1

Календарно-тематическое планирование первый год

№ п/ п	Наименование разделов и тем	Кол- во часов	Дата по плану	Дата по факту
1. Шахматная доска				
1.	Знакомство с шахматной доской	1		
2.	Шахматная доска	1		
2. Шахматные фигуры.				
3.	Знакомство с шахматными фигурами	1		
3. Начальная расстановка фигур.				
4.	Начальное положение	1		
4. Ходы и взятие фигур.				
5.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1		
6.	Ладья в игре.	1		
7.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1		
8.	Слон в игре.	1		
9.	Ладья против слона.	1		
10.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1		
11.	Ферзь в игре.	1		
12.	Ферзь против ладьи и слона.	1		
13.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1		
14.	Конь в игре.	1		
15.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1		
16.	Знакомство с пешкой.	1		
17.	Пешка в игре.	1		
18.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1		
19.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1		
20.	Король против других фигур.	1		
5. Цель шахматной партии.				
21. 22.	Шах.	2		
23. 24. 25.	Мат.	3		

26. 27.	Ставим мат.	2		
28.	Ничья, пат.	1		
29. 30.	Рокировка.	2		
6. Игра всеми фигурами из начального положения.				
31.	Шахматная партия.	1		
32.	Шахматная партия.	1		
33. 34.	Повторение программного материала.	2		

Календарно-тематическое планирование второй год

№ п/ п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Дата по плану	Дата по факту
<u>Повторение изученного материала.</u>				
1.	Повторение изученного материала.	1		
2.	Повторение изученного материала.	1		
<u>1. Краткая история шахмат.</u>				
3.	Краткая история шахмат.	1		
<u>2. Шахматная нотация.</u>				
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1		
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1		
<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>				
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1		
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1		
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1		
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	1		
<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>				
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1		
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1		
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1		
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1		
<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>				
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1		
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		

16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1		
<u>6. Шахматная комбинация.</u>				
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1		
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1		
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1		
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1		
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1		
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1		
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1		
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи.	1		
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1		
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1		
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1		
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1		
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1		
30.	Типичные комбинации в дебюте.	1		
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1		
<u>Повторение программного материала</u>				
32.	Повторение программного материала	1		
33.	Повторение программного материала	1		
34.	Повторение программного материала	1		

