

Управление образования администрации Нижнеломовского района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

"Средняя школа № 4 Г. Нижний Ломов"

РАССМОТРЕНО

на заседании

педагогического совета

Протокол №14 от 30.08.2023г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 182 от 31.08.2023г.

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Шахматный клуб»
2-4 классы

Разработала
Глухова Валентина Владиславовна
учитель математики
МБОУ «Средняя школа №4
г. Нижний Ломов»

г. Нижний Ломов, 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматный клуб», 2-4 классы разработана для реализации содержания ООП НОО МБОУ «СШ №4 г. Нижний Ломов» с учётом плана внеурочной деятельности МБОУ «СШ №4 г. Нижний Ломов».

В соответствии с планом внеурочной деятельности МБОУ «СШ №4 г. Нижний Ломов» на внеурочную деятельность «Шахматный клуб» отводится 34 часа (1 час в неделю).

Цели программы:

Обучить правилам игры в шахматы.

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.

Формы проведения занятий включают: тематические занятия, игры, выполнение заданий, диагностику.

Конечным **результатом обучения** считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца с применением полученных знаний. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Взаимосвязь с программой воспитания

Программа курса внеурочной деятельности разработана с учётом рекомендаций примерной программы воспитания. Это позволяет на практике соединить обучающую и воспитательную деятельность педагога, ориентировать её не только на интеллектуальное, но и на нравственное, социальное развитие ребёнка. Это проявляется:

- в выделении в цели программы ценностных приоритетов;
- в приоритете личностных результатов реализации программы внеурочной деятельности, нашедших своё отражение и конкретизацию в примерной программе воспитания;
- в интерактивных формах занятий для обучающихся, обеспечивающих их вовлечённость в совместную с педагогом и сверстниками деятельность.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно *оценить* как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Метапредметные результаты:

Познавательные:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного.
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы;

Регулятивные:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;

Коммуникативные:

- уметь работать в паре, в коллективе, в команде.
- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- слушать и понимать речь других.
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр,
- партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии;
- определять, различать и называть вертикали, горизонтали, уметь записывать шахматную комбинацию.
- умение матовать одинокого короля, анализировать ситуацию и решать элементарные шахматные задачи.
- конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме, проводить элементарные комбинации.

Содержание программы

На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях

делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а также знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; дети учатся решать шахматные задачи.

Важной вехой в овладении шахматными основами становится умение учащихся ставить мат.

Учебный курс включает пять тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”

№п/п	Основное содержание по темам	Характеристика основных видов деятельности
1	Обучение правилам техники безопасности (ТБ) во время занятий и соревнования	Беседа о ТБ Знакомство детей с понятием «Шахматная игра», с историей возникновения данного понятия и шахматной игры в целом
2	Шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.	Повтор понятий «горизонталь», «вертикаль», «диагональ»
3	Волшебная шахматная доска.	Знакомство с новым понятием «шахматная нотация», определение «адреса» шахматных полей, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх. ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса.
4	Ладья. Слон.	ход и взятие, понятием «ход фигуры», «невозможный ход», Ввести новые понятия «белопольный» слон, «чернопольный» слон, закрепление полученных знаний в динамических шахматных
5	Ферзь Конь.	ход и взятие, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
6	Пешка.	расположением пешки в начальной позиции, способом передвижения пешки по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
7	Король.	месторасположением короля в начальной

		позиции, способом передвижения короля по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
8	Ценность фигур.	Знакомство с ценностью шахматных фигур, сравнительная сила фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки, с единицей измерения, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх, полная нотация, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
9	Шах и защита от шаха.	Знакомство с постановкой шаха всеми фигурами: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, способы защиты шаха, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
10	Мат.	Знакомство с постановкой мата всеми фигурами: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
11	Пат, ничья.	Знакомство с ничьей, с патом, с условиями возникновения пата, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
12	Рокировка.	Знакомство с особым ходом короля и ладьи: с рокировкой, короткая и длинная рокировки, с условиями при которых рокировка возможна, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
13	Взятие на проходе.	Знакомство с особым ходом пешки: взятием на проходе, с названием вертикалей, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
14	Превращение пешки.	Знакомство с превращением пешки во все фигуры: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, с понятием проходная пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
15	Мат двумя ладьями одинокому королю.	Знакомство с техникой матования одинокого короля двумя ладьями, с методом «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
16	Мат ферзём и ладьями одинокому королю.	Знакомство с техникой матования одинокого короля ферзем и ладьей, закрепление с метода «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.

17	Мат ферзём и королём одинокому королю.	Знакомство с техника матования одинокого короля ферзем и королем, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
18	Как начинать партию: дебют.	Знакомство с общими принципы игры в начале шахматной партии, с центром, с анализом шахматной партии, закрепить полученные знания.
19	Ошибочные ходы в начале партии.	Знакомство с ошибочными ходами в начале партии и их последствия, «детский мат», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
20	Тактические приёмы.	Знакомство с тактическими приемами: связка и двойной удар, с понятием материальное преимущество, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
21	Правила поведения соперников во время игры.	Знакомство с правилами поведения шахматиста во время партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
22	История шахмат.	Знакомство с историей возникновения шахмат, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
23	Три стадии шахматной партии.	Знакомство с общими принципы игры в начале шахматной партии, в середине шахматной партии, в конце шахматной партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
24	Конкурс решения позиций: Куда отойти?», «Что угрожает?», «Чем бить?»	Решение позиций
25	Шахматная комбинация: двойной удар	Знакомство с тактическим приёмом «двойной удар», способами нанесения двойного удара различными фигурами и пешками. Закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх
26	Шахматная комбинация: связка	Знакомство с тактическим приёмом «связка», «полная» и «неполная» связки, «давление» на связку. Закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх
27	Конкурс решения позиций	Решение позиций по темам «Связка» и «Двойной удар»

28	Ловля фигуры	Знакомство с новым тактическим приемом «ловля фигуры», способами его практического применения, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
29	Сквозной удар	Знакомство с новым тактическим приемом «сквозной удар», способами его практического применения, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
30	Мат на последней горизонтали	Слабость последней горизонтали, «форточка», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
31	Конкурс решения позиций	Решение позиций
32	Шахматный турнир.	Игровая практика.
33	Шахматный турнир.	Решение заданий, игровая практика
34	Спортивно - шахматный праздник.	Решение заданий, игровая практика

Тематическое планирование

№ п/п	Основное содержание по темам	Количество часов	Электронные образовательные ресурсы
1	Обучение правилам техники безопасности (ТБ) во время занятий и соревнования	1	http://www.Nachalka.com .
2	Шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.	1	http://www.Nachalka.com .
3	Волшебная шахматная доска.	1	http://www.Nachalka.com .
4	Ладья. Слон.	1	http://www.Nachalka.com .
5	Ферзь Конь.	1	http://www.viku.rdf.ru .
6	Пешка.	1	http://www.viku.rdf.ru .
7	Король.	1	http://www.viku.rdf.ru .
8	Ценность фигур.	1	http://www.viku.rdf.ru .
9	Шах и защита от шаха.	1	http://www.rusedu.ru .
10	Мат.	1	http://www.rusedu.ru .

11	Пат, ничья.	1	http://www.rusedu.ru .
12	Рокировка.	1	http://www.rusedu.ru .
13	Взятие на проходе.	1	http://www.n-bio.ru
14	Превращение пешки.	1	http://www.n-bio.ru
15	Мат двумя ладьями одинокому королю.	1	http://www.n-bio.ru
16	Мат ферзём и ладьями одинокому королю.	1	http://www.n-bio.ru
17	Мат ферзём и королём одинокому королю.	1	http://www.viku.rdf.ru .
18	Как начинать партию: дебют.	1	
19	Ошибочные ходы в начале партии.	1	http://www.rusedu.ru .
20	Тактические приёмы.	1	http://www.Nachalka.com .
21	Правила поведения соперников во время игры.	1	http://www.viku.rdf.ru .
22	История шахмат.	1	http://www.Nachalka.com .
23	Три стадии шахматной партии.	1	http://www.Nachalka.com .
24	Конкурс решения позиций: «Куда отойти?», «Что угрожает?», «Чем бить?»	1	http://www.rusedu.ru .
25	Шахматная комбинация: двойной удар	1	http://www.Nachalka.com .
26	Шахматная комбинация: связка	1	http://www.rusedu.ru .
27	Конкурс решения позиций	1	http://www.viku.rdf.ru .
28	Ловля фигуры	1	http://www.Nachalka.com .
29	Сквозной удар	1	http://www.rusedu.ru .
30	Мат на последней горизонтали	1	http://www.Nachalka.com .
31	Конкурс решения позиций	1	http://www.n-bio.ru
32	Шахматный турнир.	1	http://www.Nachalka.com .
33	Шахматный турнир.	1	http://www.viku.rdf.ru .

34	Спортивно - шахматный праздник.	1	http://www.n-bio.ru

Материально-техническое обеспечение курса

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Дидактическое описание
Электронные и печатные образовательные и информационные ресурсы		
1.	Интерактивный комплекс «SmartBoard» с программным обеспечением Windows XP и программа Microsoft Office-Power Point.	Используется учителем, обучающимися в соответствии спланируемой потребностью учителя и учащихся.
2.	Документ камера AVerMedia	Используется учителем в соответствии с планируемой потребностью.
3.	Цифровая лаборатория для начальной школы	Используется учителем в соответствии с планируемой потребностью.
4.	Информационные источники	Цифровые ресурсы по проекту «Новая начальная школа»-сеть «Интернет», «Единая коллекция цифровых ресурсов».
5.	Книгопечатная продукция	1. Иллюстрации и картины к основным разделам изучаемого материала (в соответствии с программой); 2. Комплекты наглядных пособий в соответствии стематикой, определенной в программе;

