

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 53
ИМЕНИ 96 ТАНКОВОЙ БРИГАДЫ ЧЕЛЯБИНСКОГО КОМСОМОЛА Г. ЧЕЛЯБИНСКА»

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Волшебные шахматы»

(направление: спортивно-оздоровительное)

Возрастная категория учащихся: 7-11 лет

Срок реализации: 4 года

Г. ЧЕЛЯБИНСК

ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ВОЛШЕБНЫЕ ШАХМАТЫ». 1-4 КЛАСС

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

1.1. Личностные результаты:

- чувство гордости за свою Родину, за достижения высоких результатов российских шахматистов на европейском и мировом уровне;
- уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов;
- развитие мотивов учебной деятельности и личного смысла учения;
- самостоятельность и личная ответственность за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие этических качеств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

1.2. Метапредметные результаты.

Регулятивные УУД:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- умение понимать причины успеха/ неуспеха учебной деятельности и способность конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- умение определять общую цель и пути ее достижения, проговаривать последовательность действий;
- умение высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность;
- умение совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Познавательные УУД:

- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- умение перерабатывать полученную информацию, делать выводы в результате совместной работы всей команды;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Коммуникативные УУД:

- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль, слушать и понимать речь других;
- умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

- умение совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм ее организации и видов деятельности

1 класс

Знакомство с шахматной доской.

Знакомство с миром волшебных шахмат. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Формы организации: индивидуально-групповая, путешествие.

Виды деятельности: активное слушание, путешествие по шахматной доске, дидактические игры: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

Шахматные фигуры на шахматной доске.

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

Формы организации: индивидуально-групповая, познавательная беседа.

Виды деятельности: активное слушание, выполнение проблемных заданий, дидактические игры: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Мешочек», «Да и нет», «Мяч»; составление сказки о шахматной фигуре.

Ходы и взятие фигур.

Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра «на уничтожение». Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Качество фигур, легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Формы организации: индивидуально-групповая, познавательная беседа.

Виды деятельности: активное слушание, выполнение проблемных заданий, дидактические игры: «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».

Цель шахматной партии.

Шах, мат, пат, ничья. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

Формы организации: индивидуально-групповая, познавательная беседа.

Виды деятельности: активное слушание, выполнение проблемных заданий, дидактические игры: «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат», «Первый шах», «Рокировка».

Игра всеми фигурами из начального положения.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Формы организации: индивидуально-групповая, соревнование.

Виды деятельности: активное слушание, выполнение проблемных заданий, дидактическая игра «Два хода», разыгрывание заданных ситуаций «Кто быстрее».

2 класс

Что мы знаем о шахматах?

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

Формы организации: индивидуально-групповая, смотр знаний.

Виды деятельности: активное слушание, отгадывание загадок, конкурс на быстроту вспоминания материала прошлого года обучения.

Шахматная нотация.

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

Формы организации: индивидуально-групповая.

Виды деятельности: активное слушание, разучивание нового материала, практические действия на шахматной доске и шахматном бланке, дидактические игры: «Назови вертикаль», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель».

Ценность шахматных фигур.

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

Формы организации: индивидуально-групповая.

Виды деятельности: активное слушание, решение математических задач на примере сложения силы шахматных фигур, дидактические игры: «Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита».

Техника матования одинокого короля.

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

Формы организации: индивидуально-групповая, интеллектуальный марафон.

Виды деятельности: активное слушание, разучивание техники матования, практическая работа с фигурами и шахматной доской, дидактические игры: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король».

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.

Формы организации: индивидуально-групповая, соревнование.

Виды деятельности: активное слушание, разучивание техники матования, практическая работа с фигурами и шахматной доской, дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата».

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).

Формы организации: индивидуально-групповая, интеллектуальный марафон, соревнование.

Виды деятельности: активное слушание, разучивание техники шахматных комбинаций, практическая работа с шахматными комбинациями, дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

Повторение программного материала.

Шахматные партии. Повторение программного материала.

Формы организации: индивидуально-групповая, смотр знаний, интеллектуальный марафон.

Виды деятельности: активное слушание, отгадывание загадок о пройденном материале за год.

3 класс

Повторяем, что умеем и знаем.

Повторение изученного материала Игровая практика Практика матования одинокого короля (парная игра)

Формы организации: индивидуально-групповая, беседа о здоровом образе жизни (далее – ЗОЖ), смотр знаний, интеллектуальный марафон.

Виды деятельности: активное слушание, дидактические игры на понимание и скорость шахматных действий: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

Основы 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. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Игра против «повторюшки-хрюшки». Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Безопасная позиция короля. Рокировка. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Типичные комбинации в дебюте.

Формы организации: индивидуально-групповая, смотр знаний, интеллектуальный марафон, спортивная игра, турнир, соревнование.

Виды деятельности: активное слушание, разучивание дебютов, дидактические игры на понимание и скорость расстановки дебютных позиций: «Отгадай дебют», «Поставь детский мат», «Захвати центр», «Выведи фигуру», «Выигрыш материала».

Повторение программного материала.

Шахматные партии. Повторение программного материала.

Формы организации: индивидуально-групповая, смотр знаний, интеллектуальный марафон, спортивная игра, соревнование.

Виды деятельности: активное слушание, повторение дебютов, дидактические игры: «Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход не рокированному королю», «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Защита от мата», «Поставить мат в 1 ход «повторюшке», «Мат в 2 хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?», «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».

4 класс

Повторяем, что умеем и знаем.

Повторение изученного материала Игровая практика.

Формы организации: индивидуально-групповая, смотр знаний, интеллектуальный марафон, спортивная игра, турнир, соревнование.

Виды деятельности: активное слушание, выполнение учащимися материалов, пройденных с 1 по 3 класс, дидактические игры: «Мат в 2 хода», «Поставь детский мат», «Отгадай дебют», «Поставь мат двумя слонами», «Захвати центр», «Выведи фигуру», «Выигрыш материала».

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.

Формы организации: индивидуально-групповая, интеллектуальный марафон, соревнование.

Виды деятельности: активное слушание, дидактические игры на понимание и скорость шахматных действий: «Выигрыш материала», «Мат в 3-4 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.

Формы организации: индивидуально-групповая, смотр знаний, интеллектуальный марафон, соревнование.

Виды деятельности: активное слушание, дидактические игры на понимание и скорость шахматных действий: «Поставь мат двумя слонами», «Поставь мат слоном и конем», «Поставь мат двумя ладьями», «Поставь мат ладьей и королем», «Поставь мат ферзем и королем».

Повторение программного материала.

Шахматные партии. Повторение программного материала.

Формы организации: индивидуально-групповая, смотр знаний, подведение итогов интеллектуального марафона, соревнование.

Виды деятельности: активное слушание, повторение материалов, пройденных с 1 по 4 класс, дидактические игры: «Мат в 2 хода», «Квадрат», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей», «Залезь в пат», «Угадай дебют», «Угадай название комбинации», «Проведи комбинацию».

3. Тематическое планирование

1 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Шахматная доска (2 часа)		
1	В мире волшебных шахмат	1
2	Знакомство с шахматной доской	1
Шахматные фигуры на шахматной доске (3 часа)		
3-4	Знакомство с шахматными фигурами	2
5	Начальная расстановка фигур	1
Ходы и взятие фигур (16 часов)		
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1
7	Ладья в игре	1
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон	1
9	Слон в игре	1
10	Ладья против слона	1
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	1
12	Ферзь в игре	1
13	Ферзь против ладьи и слона	1
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь	1
15	Конь в игре	1

16	Конь против ферзя, ладьи слона	1
17	Знакомство с пешкой	1
18	Пешка в игре	1
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	1
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король	1
21	Король против других фигур	1
Цель шахматной партии (9 часов)		
22-23	Шах	2
24-25	Мат	2
26-27	Ставим мат	2
28	Ничья, пат	1
29-30	Рокировка	2
Игра всеми фигурами из начального положения (3 часа)		
31-32	Шахматная партия	2
33	Повторение программного материала	1
	ИТОГО:	33

2 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Что мы знаем о шахматах? (3 часа)		
1-2	Повторение изученного материала	2
3	Краткая история шахмат. Знаменитые шахматисты	1
Шахматная нотация (2 часа)		
4	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1
5	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов	1
Ценность шахматных фигур (4 часа)		
6	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	1
7	Достижение материального перевеса	1
8	Способы защиты	1

9	Защита	1
Техника матования одинокого короля (4 часа)		
10	Две ладьи против короля	1
11	Ферзь и ладья против короля	1
12	Ферзь и король против короля	1
13	Ладья и король против короля	1
Достижение мата без жертвы материала (3 часа)		
14	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	1
15	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	1
16	Учебные положения на мат в два хода в дебюте	1
Шахматная комбинация (15 часов)		
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	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 (простые и сложные примеры)	2

Повторение программного материала (3 часа)		
32-34	Шахматные партии. Повторение программного материала	3
	ИТОГО:	34

3 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Повторяем, что умеем и знаем (4 часа)		
1	Повторение изученного материала	2
2	Игровая практика	1
4	Практика матования одинокого короля (парная игра)	1
Основы дебюта (26 часов)		
5	Двух- и трехходовые партии	1
6	Решение задания «Мат в 1 ход»	1
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	1
8	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя»	1
9	Игра «На мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита	1
10	Решение заданий	1
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника	1
12	Решение заданий	1
13	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек»	1
14	Решение заданий	1
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	1
16	Решение задания «Выведи фигуру»	1
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила)	1
18	Решение заданий	1
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	1
20	Решение заданий	1
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка	1

22	Решение заданий	1
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	1
24	Решение заданий	1
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка	1
26	Решение заданий	1
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	1
28	Решение заданий	1
29	Типичные комбинации в дебюте	1
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1
Повторение программного материала (4 часа)		
31-34	Шахматные партии. Повторение программного материала	4
	ИТОГО:	34

4 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Повторяем, что умеем и знаем (3 часа)		
1-2	Повторение изученного материала	2
3	Игровая практика	1
Основы миттельшпиля (17 часов)		
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1
5	Игровая практика	1
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1
8	Решение задания «Выигрыш материала»	1
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки	1
10	Решение заданий	1
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1

12	Решение заданий	1
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия	1
14	Решение заданий	1
15	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1
16	Решение заданий	1
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1
18	Решение заданий. «Сделай ничью»	1
19	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия	1
20	Решение заданий	1
Основы эндшпиля (13 часов)		
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1
22	Решение заданий	1
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1
24	Решение заданий	1
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи)	1
26	Решение заданий	1
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата»	1
28	Решение заданий	1
29	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1
30	Решение заданий	1
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1
32	Решение заданий	1
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1
Повторение программного материала (1 час)		
34	Повторение программного материала	1
	ИТОГО:	34