

ЛАНГЕПАССКОЕ ГОРОДСКОЕ МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 2»

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

Г.Я.Черепанова

«___» _____ 20__

УТВЕРЖДАЮ

Директор ЛГ МАОУ «СОШ № 2»

Е.В.Окунева

приказ от «___» _____ 20__ г. № _____

**Рабочая дополнительная общеразвивающая программа
«Шахматы» для детей младшего школьного возраста
(7-8 лет)**

Общее количество часов по плану на учебный год: **33 часа**

Количество часов в неделю: **1 час**

Классы: **1А, 1Б, 1В**

Составитель программы: Сабирьянова Насима Бареевна, учитель начальных классов

Программа составлена на основании:

- авторской программы А. Тимофеева «Шахматы»/ для начальных классов общеобразовательных учреждений", 2011;
- сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под редакцией Н.Ф.Виноградовой. – М.: Вента-Граф, 2013.

Принято на заседании школьного методического объединения учителей начальных классов
протокол от «___» _____ 20__ г. № _____

Руководитель ШМО _____ Свиридова Н.С

Подпись

Лангепас – 2016

Рабочая дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы» для 1-х классов ЛГ МАОУ «Средняя общеобразовательная школа №2» разработана в соответствии с

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- во исполнение требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки РФ от 06.10.2009 № 373 (в редакции приказа от 31.12.2015 № 1576);
- на основе авторской программы А.А. Тимофеева «Шахматы» для начальных классов общеобразовательных учреждений", 2011;
- на основе сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под редакцией Н.Ф.Виноградовой. – М.: Вента-Граф, 2013.
- и является приложением к Основной образовательной программе начального общего образования Лангепасского городского муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №2», утвержденной приказом от 26.06.2013 №421 –о (в редакции приказа от 08.06.2016 № 481-о)

РАЗДЕЛ I ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ «ШАХМАТЫ»

Личностные результаты:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

Предметные и метапредметные результаты:

- знать шахматную доску и её структуру;
- знать обозначение полей линий;
- знать ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- знать основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);
- уметь играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути её достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

Система оценки и контроля:

Показателями эффективности реализации программы «Шахматы» являются:

- контроль достижения планируемых результатов в ходе наблюдения за деятельностью обучающихся в ходе занятий;
- активность обучающихся во время занятий;
- интеллектуальное развитие детей;
- результативное участие в интеллектуальных конкурсах и соревнованиях.

РАЗДЕЛ II

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

Шахматная доска и фигуры (2 ч)

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Ходы и взятия фигур (13 ч)

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля. Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.

Цель и результат шахматной партии Шах, мат и пат (10 ч).

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Запись шахматных ходов (2 ч)

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант. Ценность шахматных фигур.

Нападение и защита, размен (2 ч)

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

Общие принципы разыгрывания дебюта (3 ч)

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Дебютные ловушки. Раннее развитие ферзя Дебютные ловушки

Шахматные соревнования (1 ч.)

Особенности организации занятий по программе «Шахматы»

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях кружка, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Каждое занятие включает в себя как теоретическую, так и практическую часть.

Теоретическая часть

- Беседа.
- Сообщения.
- Просмотр и обсуждение видеоматериала.

Практическая часть

- Шахматные турниры
- Викторины.
- Интеллектуально-познавательные игры.

Содержание программы «Шахматы» имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Наиболее близким к шахматам предметом является математика, и в частности геометрия. Геометрическая составляющая шахмат особенно сильна. Например, правило квадрата и приём «Треугольник» в пешечном эндшпиле расширяют представления школьника об особенностях использования геометрических фигур в шахматной борьбе, а также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника. Обучение младших школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счет комплексного представления младшему школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика.

Духовно-нравственное развитие учащихся, в процессе обучения игре шахматам

В процессе изучения курса «Шахматы» идет формирование доброжелательности, доверия и внимания к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается; формирование потребности в соблюдении здорового образа жизни; формирование навыков культуры поведения; нравственного выбора и ответственности человека в отношении к самому себе и окружающим людям; развитие широких познавательных интересов, инициативы и любознательности, мотивов познания и творчества; формирование умения учиться и способности к организации своей деятельности (планированию, контролю, оценке); развитие готовности к самостоятельным поступкам и действиям, ответственности за их результаты.

РАЗДЕЛ III ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Участниками программы являются дети младшего школьного возраста 7-9 лет, посещающие общеобразовательную школу. Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН. Группы укомплектованы учащимися в зависимости от наполняемости класса, но не более 12 человек, режим работы 1 час в неделю. Программа может быть реализована в работе педагога как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов и параллелей. Данная программа включает в себя 33 занятия по 25 минут и рассчитана на 1 год.

Распределение часов в течение учебного года

1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть	Итого за учебный год
7ч+1ч. в осенние кан.	7ч	8ч.+ 2ч. в весенние кан.	8ч	33ч

Календарно-тематическое планирование курса «Шахматы»

№п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности
Шахматная доска и фигуры (3 ч)				
1		Шахматная доска.	1	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся: - с шахматной доской; - белые и черные поля; - чередование белых и черных полей на шахматной доске; - шахматная доска и шахматные поля квадратные.
2		Шахматная доска.	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Узнают порядок расположения доски между партнерами. Знакомятся с линиями и полями: <ul style="list-style-type: none"> • Горизонтальная линия. • Количество полей в горизонтали. • Количество горизонталей на доске. • Вертикальная линия. • Количество полей в вертикали. • Количество вертикалей на доске. • Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Играют в дидактическую игру "Горизонталь", "Вертикаль".
3		Шахматная доска.	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся с линиями, полями, с центром шахматной доски: <ul style="list-style-type: none"> • Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. • Количество полей в диагонали.Б • ольшая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. • Центр. Форма центра. Количество полей в центре.
Ходы и взятие фигур (13 ч)				
4		Шахматные фигуры.	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся с шахматными фигурами: Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Играют в дидактические игры: "Волшебный мешочек", "Угадай-ка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что

				общего?", "Большая и маленькая"
5		Начальное положение.	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Учатся: <ul style="list-style-type: none"> • Расстановке фигур перед шахматной партией. • Правило:"Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
6-7		Ладья	2	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся с Ладьей: <ul style="list-style-type: none"> • Место ладьи в начальном положении. • Ход ладьи. • Взятие. Играют в дидактические игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".
8-9		Слон	2	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся со Слоном: <ul style="list-style-type: none"> • Место слона в начальном положении. • Ход слона, взятие. Играют в дидактические игры: "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".
10		Ладья против слона.	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Играют в дидактические игры: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов)
11-12		Ферзь	2	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся с Ферзём: <ul style="list-style-type: none"> • Место ферзя в начальном положении. • Ход ферзя, взятие. • Ферзь – тяжелая фигура. Играют в дидактические игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один вполе воин", "Кратчайший путь",

				"Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности". <i>Смотрят мультфильм</i> "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат"
13		Ферзь против ладьи и слона.	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Играют в дидактические игры: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности"
14-15		Конь	2	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся с Конём: <ul style="list-style-type: none"> • Место коня в начальном положении. • Ход коня, взятие. • Конь - легкая фигура. Играют в дидактические игры:" Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".
16		Конь против ферзя,	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Играют в дидактические игры: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (10 ч)				
17-18		Пешка	2	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся с Пешкой: <ul style="list-style-type: none"> • Место пешки в начальном положении. • Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. • Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Играют в дидактические игры: "Лабиринт", "Один в поле воин". "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности"
19		Пешка против	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам".

		ферзя, ладьи, коня, слона.		Играют в дидактические игры: "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".
20-21		Король	2	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся с Королём и правилами игры : <ul style="list-style-type: none"> • Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. • Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Играют в дидактические игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Игра на уничтожение" (король против короля).
22		Король против других фигур	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Играют в дидактические игры: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности"
23-24		Шах.	2	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Узнают, что такое шах и как можно защититься от шаха: <ul style="list-style-type: none"> • Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. • Защита от шаха. Играют в дидактические игры «Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. "Дай открытый шах", "Дай двойной шах", "Первый шах".
25-26		Мат.	2	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Узнают цель игры в шахматах. Узнают способы матования разными фигурами: <ul style="list-style-type: none"> • Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Играют в дидактические игры: "Мат или не мат" Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Выполняют дидактическое задание "Мат в один ход"
Запись шахматных ходов (2 ч)				
27		Ценность фигур. Единица измерения ценности.	1	Выполняют задания интерактивной программы "Динозавры учат шахматам". Знакомятся с правилами и видами рокировки: <ul style="list-style-type: none"> • длинная и короткая рокировка; • правила рокировки.

				<i>Выполняют</i> дидактическое задание "Рокировка"
28		Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1	<i>Выполняют задания интерактивной программы</i> "Динозавры учат шахматам". <i>Знакомятся с понятием «размен» правилами и видами размена.</i> <i>Тренируются</i> в равноценном и неравноценном размене
Общие принципы разыгрывания дебюта (4 ч)				
29		Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте	1	<i>Выполняют задания интерактивной программы</i> "Динозавры учат шахматам". <i>Знакомятся</i> с понятием «дебют» <i>Получают</i> самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. <i>Играют</i> всеми фигурами из начального положения
30		Раннее развитие ферзя.	1	<i>Выполняют задания интерактивной программы</i> "Динозавры учат шахматам". <i>Наблюдают</i> демонстрацию коротких партий и запоминают принцип выигрыша <i>Играют</i> всеми фигурами из начального положения.
31		Дебютные ловушки	1	<i>Выполняют задания интерактивной программы</i> "Динозавры учат шахматам". <i>Анализируют</i> дебютные ловушки. <i>Играют в дидактическую игру:</i> "Два хода"
32		Подведение итогов.	1	<i>Играют</i> всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). <i>Анализируют</i> ошибки.
33		Шахматные соревнования	1	
Итого			33	

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№п/п	Тема занятия	Количество во часов	Дата проведения		Методическое обеспечение кружка
			План	Факт	
1 четверть					
1	Шахматная доска.	1	12.09.-17.09		5,6,7,8
2	Шахматная доска.	1	19.09.-23.09.		5,6,7,8
3	Шахматная доска.	1	26.09.-30.09		5,6,7,8
4	Шахматные фигуры.	1	03.10—07.10		5,6,7,8
5	Начальное положение.	1	10.10.-15.10.		5,6,7,8
6-7	Ладья	2	17.10-28.10		5,6,7,8
2 четверть					
8-9	Слон	2	31.10.-11.11.		5,6,7,8
10	Ладья против слона.	1	15.11.-18.11	21.11.- 26.11.	5,6,7,8
11- 12	Ферзь	2	21.11.-02.12	28.11.- 09.12	5,6,7,8
13	Ферзь против ладьи и слона.	1	05.12.-09.12		5,6,7,8
14	Конь	1	12.12.- 16.12		5,6,7,8
15	Конь	1	19.12.-23.12		5,6,7,8

3 четверть					
16	Конь против ферзя,	1	09.01.-13.01		5,6,7,8
17-18	Пешка	2	16.01.-27.01		5,6,7,8
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	30.01-03.02.		5,6,7,8
20-21	Король	2	06.02.-18.02		5,6,7,8
22	Король против других фигур	1	20.02.-24.02		5,6,7,8
23-24	Шах.	2	27.02.-17.03		5,6,7,8
25-26	Мат.	2	20.03.-24.03 27.03.-31.03		5,6,7,8
4 четверть					
27	Ценность фигур. Единица измерения ценности.	1	03.04.-07.04		5,6,7,8
28	Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1	10.04.-14.04		5,6,7,8
29	Условные обозначения перемещения, взятия.	1	17.04.-21.04.		5,6,7,8
30	Рокировка.	1	24.04.-28.04		5,6,7,8
31	Мобилизация фигур,	1	01.05.-12.05		5,6,7,8

	безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте				
32	Раннее развитие ферзя. Дебютные ловушки	1	15.05.-19.05		5,6,7,8
33	Шахматные соревнования	1	22.05-27.05		5,6,7,8

Материально – техническое обеспечение

1. А.А. Тимофеев "Программа курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений", 2011
2. Сборник программ внеурочной деятельности. 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой – М.: «Вентана-Граф», 2013.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или «Там клетки черно-белые чудес и тайн полны»: – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
4. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
5. Задачник «Шахматы, первый год» Задачник «Мат в один ход:», «1500 малофигурных позиций» (2006, 2007, 2009, 2010).
6. Интерактивная программа «Динозавры учат шахматам»
7. Компьютер, проектор, экран.
8. 12 комплектов шахмат, напольная шахматная доска с комплектом шахматных фигур.