

**ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» ЗЦ ДЮТ «Зеркальный» СОШ № 660**

СОГЛАСОВАНО  
заместитель директора  
по УВР СОШ № 660

  
\_\_\_\_\_

УТВЕРЖДАЮ  
заместитель директора по  
УР ЗЦ ДЮТ «Зеркальный»



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по внеурочной деятельности**  
**«Шахматы»**

Направленность: общеинтеллектуальная

Возраст: 1-4 класс

Составила учитель СОШ № 660 Рудакова Татьяна Николаевна

Санкт-Петербург

## Пояснительная записка

### 1. Нормативно-правовая документация

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» для детей 1-4 класса разработана на основе:

- Основной образовательной программы начального общего образования СОШ № 660.
  - Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (соответствующей ступени образования).
  - Программы общеинтеллектуальной направленности «Шахматы» Е. А. Прудниковой, Э. Э. Уманской, Е. И. Волковой, М: Просвещение, 2017.
  - Учебного плана внеурочной деятельности СОШ №660.
  - СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях" (с изменениями на 24 ноября 2015 года). Программа предназначена для учащихся 1-4 класса СОШ №660.
- Вид программы – общеинтеллектуальная.

### 2. Цели и задачи

#### 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.

#### Основные задачи программы:

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.

### 3. Общая характеристика

В условиях реализации новых государственных стандартов на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

#### **4. Место в учебном плане**

Курс входит в учебный план внеурочной деятельности образовательного учреждения. На реализацию программы отводится 34 часа, 1 час в неделю.

#### **5. Методы и формы организации учебного процесса**

##### **Формы проведения занятий:**

Для проведения занятий чаще всего используется комбинированная форма, состоящая из теоретической и практической частей.

1. Учебное занятие.
2. Обобщающее занятие.
3. Игра. Шахматный турнир.

##### **Методы, используемые при проведении занятий:**

1. Словесные методы:
  - беседа;
  - рассказ,
  - объяснение,
  - инструктаж.
2. Наглядные методы:
  - наблюдение за объектом изучения;
  - демонстрация.
3. Практические методы:
  - выполнение заданий и упражнений в рабочей тетради;
  - самостоятельная работа;
  - развивающая игра;
  - выполнение творческих заданий,
  - варьирование и импровизация;
  - физкультурные минутки.

#### **6. Виды и формы контроля**

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля:**

*Стартовый*, позволяющий определить исходный уровень развития детей;

*Текущий:*

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль правильности, полноты и последовательности выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

*Итоговый контроль* в формах:

- тестирование;

- практические работы;
- творческие работы;
- самооценка и самоконтроль – определение учеником границ своего «знания-незнания».

## 7. Планируемые результаты освоения программы курса

### Личностные результаты освоения программы курса.

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

### Метапредметные результаты освоения программы курса.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### Предметные результаты освоения программы курса.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры. Правильно расставлять фигуры перед игрой. Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

## 8. Тематический план

Шахматная доска. Белые и чёрные поля. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ. Центр.

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».

Слон. Место слона в начальном положении

Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

Ход слона

Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

Ладья против слона.

Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем».

Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Ферзь. Место ферзя в начальном положении

Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

Ход ферзя

Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

Ферзь против ладьи и слона.

Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «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».

Конь. Место коня в начальном положении.

Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

Ход коня.

Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».

Конь против ферзя, ладьи слона.

Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля»,

«Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Пешка. Место пешки в начальном положении

Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».

Ход пешки

Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».

Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.

Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Король. Место короля в начальном положении 1

Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).

Ход короля

Король против других фигур.

Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «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».

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

Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха

Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».

Открытый шах. Двойной шах

Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».

Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой

Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)

Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».

Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур

Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей

Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».

Рокировка. Длинная и короткая рокировка

Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Игра всеми фигурами из начального положения

Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».

Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.

Демонстрация коротких партий

Повторение программного материала.

Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.

## **9. Материально-техническое обеспечение образовательного процесса.**

### **Оборудование:**

- Столы, стулья.

### **Инструменты:**

- Шахматные доски, шахматные фигуры, карандаши, ручки, фломастеры.

## **10. Учебно-методический комплекс**

Э. Э. Уманская, Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова, «Шахматы в школе». 1 год обучения. – М.: Просвещение, 2019.