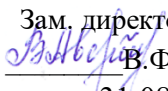


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА с.ОКУНЁВО»
(МАОУ СОШ с. ОКУНЁВО)**

РАССМОТРЕНО
на методическом
совете школы
протокол № 1
от 31.08.2020 года

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по УВР

В.Ф. Аверина
31.08.2020 года

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МАОУ СОШ с. Окунёво

Н.П. Кукушкина
31.08.2020 года



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
(общеинтеллектуальное направление)
«ШАХМАТНАЯ ШКОЛА»**

Класс- 1-4 класс
Срок реализации программы: 4 года
Количество часов по учебному плану:
1 класс- 33 часа в год; 2-4 классы – 34 часа в год;
1 час в неделю
Рабочую программу составила:
учитель начальных классов
Субботина Светлана Андреевна

Планируемые результаты освоения курса по внеурочной деятельности «Шахматная школа»

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса

Программа кружка «Шахматная школа» обеспечивает достижение необходимых личностных, метапредметных, предметных результатов освоения курса, заложенных в ФГОС НОО.

Личностные результаты освоения программы – отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала:

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками; умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы - характеризуют уровень сформированности **универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных и регулятивных.**

Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;

- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по памяти информацию;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнера (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы – характеризуют умение и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного предмета:

- формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;
- овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);
- взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;
- выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;
- развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

Содержание курса «Шахматная школа»

Первый год обучения (31 час)

- 1. Шахматная доска.** Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
- 2. Шахматные фигуры.** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
- 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.
- 4. Ходы и взятие фигур.** 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.
- 5. Цель шахматной партии.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.
- 6. Игра всеми фигурами из начального положения.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

К концу первого года обучения дети должны знать:

- ☐ 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.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- ☐ 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.

Второй год обучения (34 часа)

- 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.
- 3. Ценность шахматных фигур.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.
- 4. Техника матования одинокого короля.** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.
- 5. 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.

6. 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.).

К концу второго года обучения дети должны знать:

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

К концу второго года обучения дети должны уметь:

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

Третий год обучения (34 часа)

1. 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. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

К концу третьего года обучения дети должны знать:

- ☐ принципы игры в дебюте;
- ☐ основные тактические приемы;
- ☐ что означает термин - дебют.

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

- ☐ грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- ☐ точно разыгрывать простейшие окончания.

Четвертый год обучения (34 часа)

1. 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.

2. 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 эндшпиле.

К концу четвертого года обучения дети должны знать:

- ☐ принципы игры в дебюте;
- ☐ основные тактические приемы;
- ☐ что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу четвертого года обучения дети должны уметь:

- ☐ грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- ☐ точно разыгрывать простейшие окончания

Тематическое планирование 1 год обучения

Тема занятия		Кол-во часов	Дата
	Шахматная доска	3	
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	1	
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали.	1	
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали.	1	
	Шахматные фигуры	13	
4	Белые и черные фигуры. Виды шахматных фигур.	1	
5	Начальное положение.	1	
6	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи.	1	
7	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона.	1	
8	Ладья против слона.	1	
9	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя.	1	
10	Ферзь против ладьи и слона.	1	
11	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня.	1	
12	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	
13	Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки.	1	
14	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня.	1	
15	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля.	1	
16	Король против других фигур.	1	
	Шах	2	
17	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1	
18	Открытый шах. Двойной шах.	1	
	Мат	5	
19	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	
20	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).	1	
21	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1	
22	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей.	1	

23	Рокировка. Длинная и короткая рокировка.	1	
	Шахматная партия	3	
24	Игра всеми фигурами из начального положения.	1	
25	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1	
26	Демонстрация коротких партий.	1	

Тематическое планирование 2 год обучения

	Тема занятия	Кол-во часов	Дата
	Повторение	4	
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1	
2	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	
3	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.	1	
4	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1	
	Ценность шахматных фигур	4	
5	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	
6	Достижение материального перевеса.	1	
7	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1	
8	Защита.	1	
	Техника матования одинокого короля	4	
9	Две ладьи против короля.	1	
10	Ферзь и ладья против короля.	1	
11	Ферзь и король против короля.	1	
12	Ладья и король против короля.	1	
	Достижение мата без жертвы материала	4	
13	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	
14	Цугцванг.	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	
17	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1	
18	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	
19	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	
20	Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1	
21	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	
22	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	
23	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1	
24	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	

25	Тема превращения пешки.	1	
26	Сочетание тактических приемов.	1	
27	Патовые комбинации.	1	
28	Комбинации на вечный шах.	1	
29	Типичные комбинации в дебюте.	1	
30	Типичные комбинации в дебюте (усложненные примеры).	1	
31	Повторение.	1	
	Игровая практика	3	
32	Игровая практика.	1	
33	Игровая практика.	1	
34	Игровая практика.	1	

Тематическое планирование 3 год обучения

Тема занятия		Кол-во часов	Дата
	Повторение и закрепление	17	
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1	
2	Ходы фигур, взятие.	1	
3	Рокировка.	1	
4	Превращение пешки. Взятие на проходе.	1	
5	Шах, мат, пат.	1	
6	Начальное положение.	1	
7	Игровая практика.	1	
8	Шахматная нотация.	1	
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1	
11	Запись начального положения.	1	
12	Краткая и полная шахматная нотация.	1	
13	Запись шахматной партии.	1	
14	Ценность шахматных фигур.	1	
15	Пример матования одинокого короля.	1	
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.	1	
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1	
	Основы дебюта	17	
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1	
19	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1	
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	
21	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1	
22	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	

23	Решение заданий. Игровая практика.	1	
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1	
25	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1	
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1	
28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1	
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	
32	Решение заданий. Игровая практика.	1	
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Игровая практика.	1	
34	Повторение изученного о дебюте.	1	

Тематическое планирование 4 год обучения

Тема занятия		Кол-во часов	Дата
	Основы миттельшпиля	29	
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	
4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика.	1	
5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	
6	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1	
7	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	
8	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	
9	Решение заданий. Игровая практика.	1	
10	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	
11	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика.	1	
12	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	
13	Игровая практика.	1	
14	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против	1	

	ладьи (простые случаи).		
15	Решение заданий. Игровая практика.	1	
16	17 Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	
17	Решение заданий. Игровая практика.	1	
18	Матование двумя слонами (простые случаи).	1	
19	Матование слоном и конем (простые случаи).	1	
20	Решение заданий. Игровая практика.	1	
21	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	
22	Решение заданий. Игровая практика.	1	
23	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий. Игровая практика.	1	
24	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	
25	Решение заданий. Игровая практика.	1	
26	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля.	1	
27	Решение заданий. Игровая практика.	1	
28	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	
29	Решение заданий. Игровая практика.	1	
	Основы эндшпиля	2	
30	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. Игровая практика.	1	
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. Игровая практика.	1	
	Повторение	3	
32	Повторение программного материала.	1	
33	Игровая практика.	1	
34	Игровая практика.	1	